

CAPITOLO 1

Nel capitolo impersoni Azriel e hai il compito di cercare un certo Matthius Howards. A dx osserva il terminale. Prova a usarlo, ma non succede niente. Vai a dx, prova a parlare con l'uomo seduto in terra, ma non ottieni informazioni. Vai un po' più a dx e parla con l'uomo del negozio e chiedi di Matthius Howards. Ti inviterà a usare il terminale per avere informazioni. Torna a sx, prova di nuovo a usare il terminale e, una voce, ti dirà che serve una carta d'identità. Torna ancora a dx e parla con l'uomo del negozio. Alla fine del dialogo lui ti darà una carta d'identità. Vai a sx al terminale e, dall'inventario, usa la carta sul terminale. Comparirà questa schermata. Premi COMMUNICATOR in basso a sx



Si apre un'altra schermata, premi NAMES, in alto al centro.



Ora seleziona il nome Matthius Howards e "trascina" il nome su SEARCH in alto a sx. Clicca su ENTER in alto a dx. A sx, sotto SEARCH, compare il nome Matthius Howards, cliccalo e otterrai l'indirizzo: Hibicus Highrise. Trascina questo indirizzo su SEARCH e poi clicca ENTER. A sx, in basso a search, compare Hibicus Highrise, cliccalo e avrai l'indirizzo esatto: 4390 Brookview Avenue. Esci dalla schermata cliccando LOG OUT in basso a dx. Vai a dx e parla con l'uomo del negozio. Vai ancora a dx. Avanza per due schermate verso destra e trovi il 4390, entra. Parla con il Receptionist al bancone, chiedi dov'è l'appartamento di Matthius, ma non te lo vuole dire. Seleziona il cellulare in alto a sx e

premi su NAMES, seleziona Kane Harris e poi premi PHONE (in alto a dx). Ora premi di nuovo il nome Kane Harris e comparirà il suo numero telefonico, premi CALL.



Parla con Kane. Torna al bancone del Receptionist. A sx osserva i biglietti da visita, usa la mano per prenderne uno e vedere il numero telefonico del Receptionist.. Usa di nuovo il cellulare per chiamare Kane Harris, parla con lui di tutto. Alla fine della chiamata hai il numero del suo appartamento: 4 E. Vai in fondo all'ascensore e premi il pulsante per chiamarlo, entra. Osserva la pulsantiera a dx e premi il 4. Avanza verso destra fino alla porta 4 E. Prova a bussare , chiamare, ma niente. In inventario hai dei grimaldelli, se li usi la porta comunque non si apre. Vai a sx e osserva la porta dell'appartamento 4 C. Prova a bussare, niente. Usa i grimaldelli e la porta si apre, entra. Avanza verso dx fino alla porta del balcone, prova ad aprirla, ma è chiusa. In basso osserva il bastone che la tiene bloccata, prendilo e poi aprila. Esci. Per passare dalla parte opposta devi scavalcare la ringhiera, ma il pavimento tra il tuo balcone e quello dell'appartamento attiguo è rotto. Sali la scala, avvicinarti alla ringhiera , usa l'icona mano per scavalcare, avvicinarti alla ringhiera dell'altro balcone e scavalca. Scendi la scaletta. Avvicinati alla porta del balcone, è chiusa. Usa il bastone sulla porta e poi dai un calcio al bastone per praticare un grosso buco. Apri la porta e poi entra. Sei nell'appartamento di Matthius, avvicinarti alla console vicino alla porta d'ingresso. Senti delle voci e capisci che c'è qualcuno che vuole entrare. Torna indietro e fai il percorso a ritroso (se non fai in tempo, verrai ucciso). Quando sei di nuovo nell'appartamento 4C, vai a sx verso la porta. Vedi due tizi che se ne stanno andando. Ora sei libero di tornare nell'appartamento di Matthius. Avvicinati alla console e usala. Dalla schermata che si apre, premi PROFILE a dx. Compare il profilo di Matthius e il suo numero di cellulare. Premi COMMUNICATOR in basso a sx poi NAMES. Premi Matthius Howards. Premi PHONE, seleziona il nome Matthius Howards e poi Call. Dopo il dialogo con Matthius osserva il breve filmato.

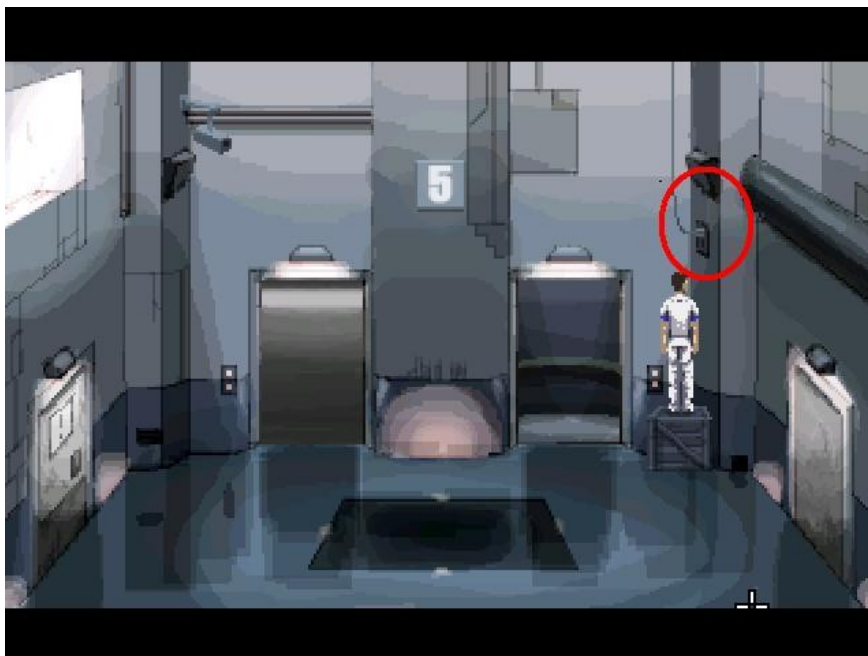
CAPITOLO 2

Delta Six

Osserva l'altoparlante in alto a dx e parla. Esci a dx attraverso la porta che si è aperta. Vai a dx al piedistallo, osservalo e prendi la pistola che c'è lì sopra. Ora devo sparare al bersaglio che arriva da dx (devi usare il tasto A della tastiera per nasconderti dietro al piedistallo, il tasto D per uscire allo scoperto, la barra spaziatrice ti permette di sparare, il tasto R per ricominciare e il tasto CTRL per capire quando è il momento giusto per sparare). Devi sparare quando la linea arriva alla parte verde.



Dopo due colpi centrati, metti la pistola sul piedistallo e vai a sx alla porta. Accanto alla porta prendi i biglietti per la mensa che sono fuoriusciti, esci dalla porta. A dx ci sono delle porta numerate, tutte chiuse. Vai a sx e poi entra nella porta quando si apre. Parla con la donna e poi vai a sx. Qui ci sono due ascensori. Quello a sx non funziona (se premi i comandi di chiamata, non si apre). Prova a usare i tasti di chiamata dell'ascensore di destra, la porta si apre, ma solo parzialmente. Non riesci ad entrare. A sx, accanto all'ascensore, c'è una cassa, avvicinati e clicca l'icona mano (con il tasto A la sposti a sx, con il tasto D la sposti a dx, con il tasto W sali sopra, con il tasto S scendi). Sposta la cassa a dx fino alla parete accanto alla porta, sali sopra e agisci sul filo in alto per rimettere la spina della presa. Ora premi il pulsante di chiamata dell'ascensore e la porta si apre.



Entra nell'ascensore e premi la pulsantiera, seleziona il n°4 per andare alla mensa. Appena esci dall'ascensore vieni aggredito da due uomini che ti ruberanno i biglietti. Vai a dx e poi entra nella porta. Sei nella sala mensa. Avanza verso il basso, c'è una ragazza al tavolo, siediti vicino a lei cliccando il tavolo con l'icona mano. Parla di tutto. Torna indietro e poi esci dalla mensa. Premi il pulsante per chiamare l'ascensore di dx, entra e premi la pulsantiera a dx selezionando il n° 2. Esci. A

sx, accanto alla porta , osserva lo scanner e poi entra. Vai verso sx. Avanza fino alla stanza D6, sullo scanner a dx, clicca l'icona mano e poi entra. Vai a letto e poi clicca sulla nota che hai trovato sul letto.

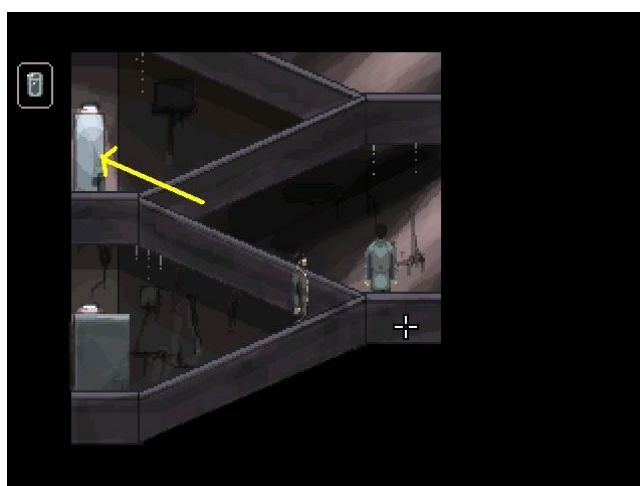
CAPITOLO 3

Azriel

Dopo il breve filmato devi colpire con la pistola l'uomo che è a dx, altrimenti verrai ucciso.



Appena l'uomo si gira a dx, esci allo scoperto (tasto D), aziona CTRL e, quando l'uomo si gira di nuovo verso di te per colpirti, sparagli (Barra Spaziatrice). Dopo averlo ucciso vai verso sx. Parla con Matthius. Sulla dx c'è sempre un individuo che vi tiene sotto tiro. Osserva il muro e la cassa di legno in terra. Clicca su Matthius con l'icona mano e poi clicca sulla cassa di legno. Matthius salirà sulla cassa. Ora clicca di nuovo su Matthius e poi clicca il muro. L'uomo scavalcherà il muro e andrà dalla ltra parte. Ora tocca a te. A sx osserva la grondaia e il buco sul muro. Usa l'icona mano sulla cassa e sposta a sx fino alla parete. Sali sulla cassa e poi clicca sulla grondaia per salire e raggiungi Matthius. Siete davanti ad un cancello, usa la pistola sul cancello e poi apri, esci. Vai a dx e poi entra nel vicolo a dx della porta dove c'è l'uomo seduto in terra. Avanza a dx per due schermate e poi entra nella porta al n° 4390 (dove abita Matthius). Nell'ingresso ci sono due tipacci che vogliono farvi fuori. Seleziona Azriel come opzione di scelta. Quando uno dei due uomini si muove e va a dx, vai a dx anche tu e fermati davanti alla porta. Clicca su Matthius e fai la stessa cosa con lui. Apri la porta e uscite. Sali la rampa e poi entra nella porta in alto.



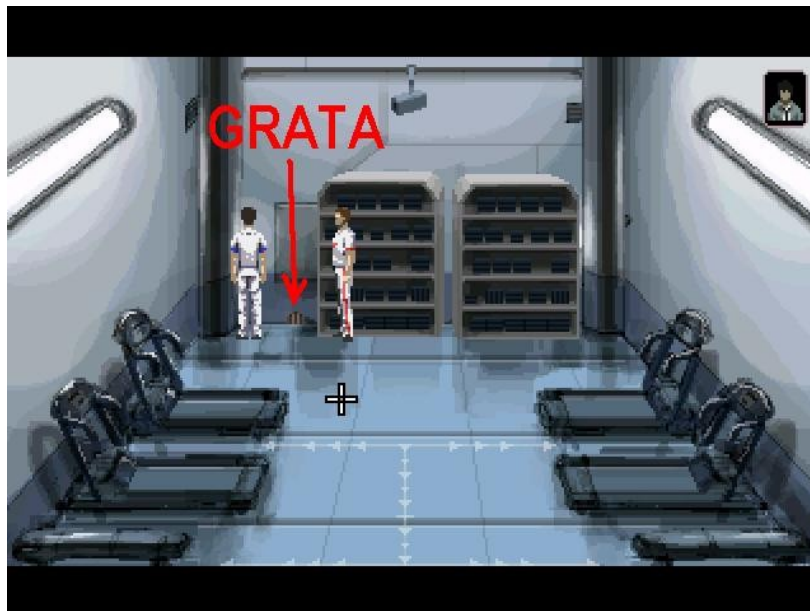
CAPITOLO 4

In alto a dx dello schermo puoi prendere i comandi di Azriel. Esci dalla tua stanza e vai a dx fino a uscire dalla porta. Chiama , con la pulsantiera, l'ascensore a sx . Entra e vai al 4° piano. Vai a dx e poi entra nella porta. Sei nella sala mensa. Avanza verso il basso e siediti vicino all'uomo a dx. Parla con lui di tutto. Torna indietro e poi esci dalla mensa. Chiama l'ascensore (quello che vuoi) e vai al 5° piano. Entra nella porta a dx, avanza fino alla porta blu (3° porta), osserva lo scanner a dx della porta e poi entra. Avanza verso dx e poi entra nella porta n° 2 (sempre osservando lo scanner). Dopo la digitalizzazione , apri la porta dx e poi esci. Vai a dx al piedistallo e prendi la pistola. Devi esercitarti a colpire i bersagli. In questa fase di gioco i bersagli possono colpire anche te. Quando ti colpiscono per tre volte, devi ricominciare. Il piedistallo funge da copertura. Tasto A esci allo scoperto dalla parte sx, tasto D esci allo scoperto dalla parte dx, tasto S torni alla copertura. W cambi bersaglio, R ricarichi la pistola e barra spaziatrice spari. Alla dx e alla sx del piedistallo si accendono, alternativamente, delle luci rosse. La luce rossa sta a significare che il bersaglio che sta in quella posizione ti può colpire, quindi tu esci allo scoperto nella parte inversa e spara. Quando hai raggiunto l'obiettivo e il numero di colpi andati a segno, posa la pistola sul piedistallo e vai a sx, prendi il biglietto per la mensa.



Esci dalla porta a sx e anche dall'altra porta a sx. Vai ancora a sx e poi esci. Parla con la donna che incontri. Vai ancora a sx e poi esci dalla porta. Chiama uno dei due ascensori e poi premi il pulsante n° 4 per andare alla mensa. Vai a dx e poi entra. Avanza verso il basso. Vai in uno dei tre dispenser che ci sono alla parete e usa il biglietto per prendere del cibo. Parla di tutto con la donna seduta al tavolo. Esci dalla mensa e torna all'ascensore. Premi il pulsante n° 3, per andare alla palestra. Esci dall'ascensore e vai a dx. Entra in palestra e vai verso il basso. Parla con l'uomo a sx. Dallo scaffale a dx prendi un peso da 4 libbre. Esci dalla palestra e torna all'ascensore, premi il n° 1. Esci e vai verso la porta di dx. Clicca sulla porta l'icona dialogo e chiedi di Giselle. Seleziona la terza opzione di dialogo

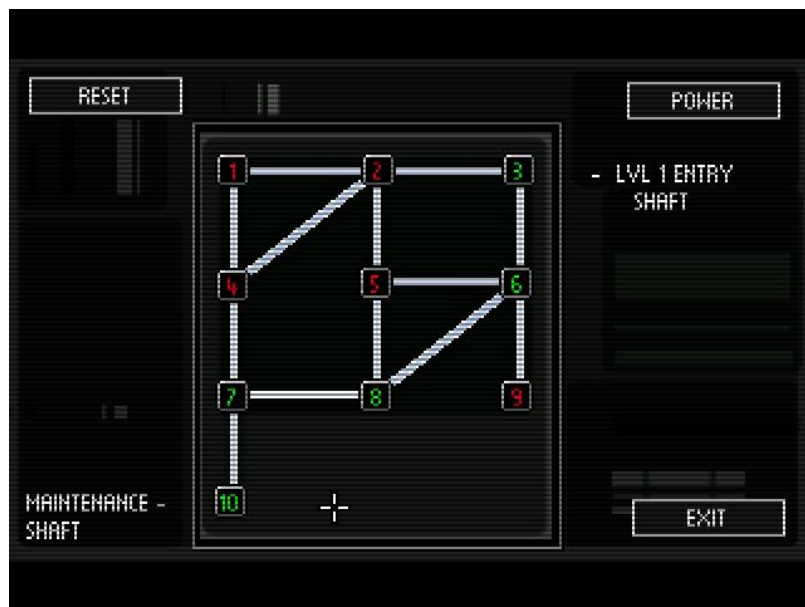
per chiederle di uscire. Lei ti apre la porta, entra. Parla con lei di tutto. A sx osserva, sulla parete, la mappa del sistema di ventilazione. Osserva tutto il resto e poi prova a d aprire l'armadio degli attrezzi a dx. Giselle non te lo permetterà. Dai a Giselle del cibo che hai in inventario. Lei ti apre l'armadietto degli attrezzi, osserva l'interno e prendi un cacciavite. Parla di nuovo con Giselle di tutto. Vai alla porta d'uscita, premi il pulsante a sx della porta e poi esci. Entra nell'ascensore e premi il n° 2. Vai a sx, osserva lo scanner e entra negli alloggi maschili, avanza verso sx e poi entra nella tua stanza, la D 6. Osserva il WC e apri il coperchio della vasca dello scarico, prendi il tubo. Esci dalla schermata e poi esci dalla stanza. Torna a dx per gli ascensori. Premi il n° 5. Esci dall'ascensore e vai a dx, entra nella porta blu, avanza e poi entra nella porta 2 (osservando sempre gli scanner ai lati delle porte). Avanza fino al piedistallo e prendi la pistola. Metti sul piedistallo il peso da 4 libbre. Osserva la grata sul pavimento a sx, accanto alla porta, usa il cacciavite per aprirla. Usa la pistola sull'apertura della grata, la pistola cade dentro. Devi recuperarla. Esci dalla stanza a sx e vai all'ascensore. Premi il n° 4. Vai a dx per la mensa, avanza verso il basso e vai al dispenser a sx. In basso osserva la grata e usa il cacciavite. Entra nell'apertura. A dx osserva la pistola, ma non ci arrivi con le mani. Usa il tubo che hai in inventario per farla cadere in basso. Torna indietro e poi esci dalla mensa. Vai all'ascensore e premi il n° 3. Entra in palestra a dx e vai verso il basso. Osserva l'uomo a sx e usa l'icona mano su di lui, poi clicca lo scaffale a sx per farlo spostare. Osserva la grata e usa il cacciavite.



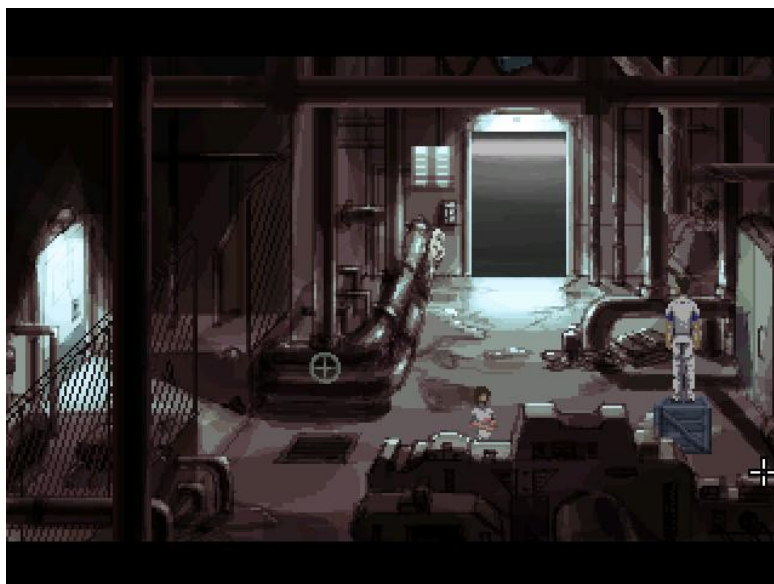
Entra nell'apertura e usa il tubo sulla pistola a dx. Essa cade giù di nuovo.

Esci dalla palestra e vai all'ascensore, entra e premi il n° 2. Vai a dx ma non puoi entrare nella porta perché ci sono gli alloggi femminili. Torna all'ascensore e premi il n° 4 per la mensa. Entra a dx e avanza verso il basso. Parla con la donna seduta al tavolo e parla con lei. Recatevi insieme agli ascensori e tornate al n° 2. Parla con la donna e chiedile aiuto. Clicca su di lei con l'icona mano e poi clicca sulla porta per farla aprire. Entra e vai a dx fino in fondo. Osserva le due grate e, su quella più a sx, usa il cacciavite. Entra nell'apertura e usa il tubo per far cadere ancora la pistola. Esci e torna all'ascensore, ora premi il n° 1. Vai alla porta a dx e usa l'icona dialogo per farti aprire da Giselle, entra. Parla con Giselle e poi usa l'icona mano sulla macchina dove sta lavorando la donna. Sullo schema che appare ci sono dei numeri in rosso, alcuni di essi devono diventare verdi. Esattamente il 3, 6, 7, 8, 10.

Per far ciò devi cliccare i seguenti numeri: 3- 2- 5 -4- 3 -5 -8 -10



Premi Power. Ora vai verso l'alto della stanza a sx. C'è una manopola sulla tubatura, agisci su di essa per chiudere il getto di vapore che c'è in basso. Vai a sx e osserva la cassa in terra. Agisci su di essa e poi spostala verso dx (tasto D) fin sotto il tubo che perde acqua, sali sopra (tasto W) e usa il tubo che hai in inventario per far cadere la pistola.



Scendi dalla cassa (tasto S) e riportala a sx (tasto A). Vai a dx e prendi la pistola in terra, dalla a Giselle e poi parla con lei.

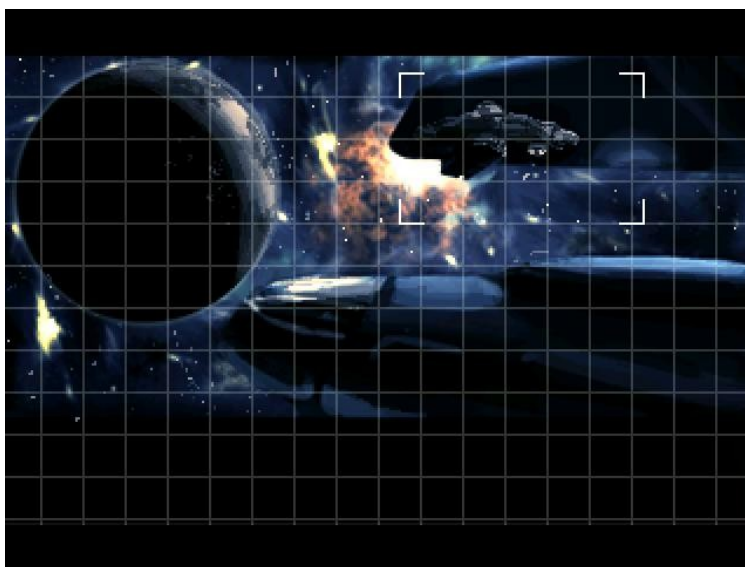
CAPITOLO 5

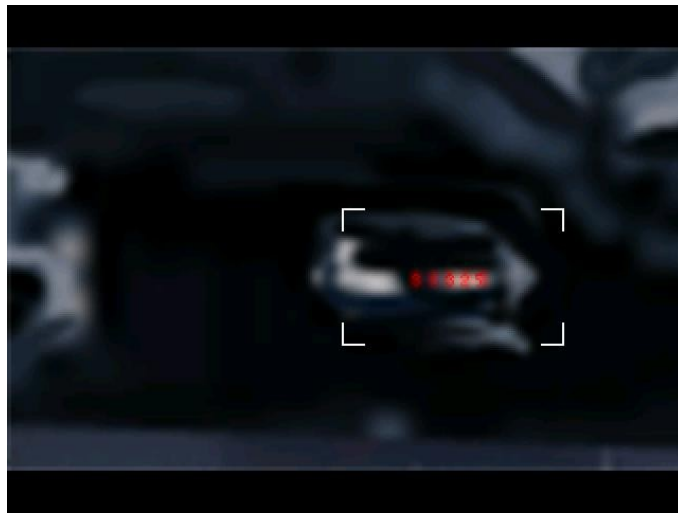
Azriel.

Vai a dx per due schermate. Al n° 4380 osserva la porta chiusa con delle assi. Usa l'icona piede sulle assi per romperle, entra. Osserva il buco in terra a dx. Esci e vai a sx. Entra nel vicolo a dx dell'uomo che sta seduto in terra. Parla con la ragazza che sta frugando dentro al cassonetto a sx. Vai a sx e poi verso il basso. Osserva il cassonetto a sx. Ora vai a dx fino ad arrivare davanti la porta con il n° 4388. Osserva il cumolo di immondizia in basso e usa l'icona piede per spostare un po' di roba. Prendi il documento in terra. Torna dalla ragazza al cassonetto e dalle il documento, parla con lei e chiedile un favore. Andate a dx, in basso e poi a dx. Entrate nella porta con il n° 4380. Clicca sulla ragazza con

l'icona mano e poi clicca il buco in terra a dx. Parla con lei di tutto. Clicca sulle casse a dx e , col tasto dx del mouse, clicca su carbon ray stabilizer per riparare i grimaldelli che hai in inventario.

Esci e vai a dx. davanti alla porta n° 4388 c'è un uomo, parla con lui ma non ti farà entrare. Torna a sx per una schermata. Usa il cellulare e chiama Kane Harris. Chiedigli aiuto per poter entrare in quel palazzo. Vai a sx per tre schermate. Osserva i corpi di tre uomini in basso. Scendi la scaletta a dx. osserva tutti e tre i corpi. In quello a sx usa l'icona piede per spostarlo e poi osservalo di nuovo, prendi una carta d'identità dalle tasche. Sali la scaletta e torna a dx fino all'ingresso del 4388. In inventario osserva la carta d'identità e vedi che appartiene ad un certo Winston Lucas. Parla con l'uomo alla porta e digli il nome di Winston Lucas e poi Tom Shoster. Usa la tua pistola sull'uomo per posarla prima di entrare nella porta aperta. Bussa alla porta in fondo alla scala a sx e poi usa l'icona mano sulla porta per aprire, entra. Esaurisci tutti i dialoghi con l'uomo seduto al tavolo a dx. Esci dalla stanza e poi dal palazzo, parla con Kane. Prendi il cellulare e chiama Kennet (ci vorranno più chiamate per arrivare all'opzione : ho un lavoro da offrirti. Poi: un lavoro come pilota e infine scegli la seconda opzione quella relativa a un biglietto per andata e ritorno per Taurus). Kennet ti darà appuntamento al suo appartamento. Vai a dx e poi entra al n° 4390. Vai all'ascensore in fondo, chiamalo e poi entra. Seleziona il n° 3. Vai a dx fino in fondo e bussa all'ultima porta. Parla con l'uomo che è arrivato da sx, esaurisci tutti i dialoghi e poi raccogli la foto in terra che gli è caduta. Torna anche a sx e poi esci dal palazzo. Vai a sx, accanto alla porta con il n° 4380 osserva il terminale e usa la foto che hai preso nel palazzo. Devi centrare l'immagine dell'astronave e cliccare per ingrandirla fino a che non riesci a leggere un numero.





Scatta una foto al numero (tasto dx del mouse).

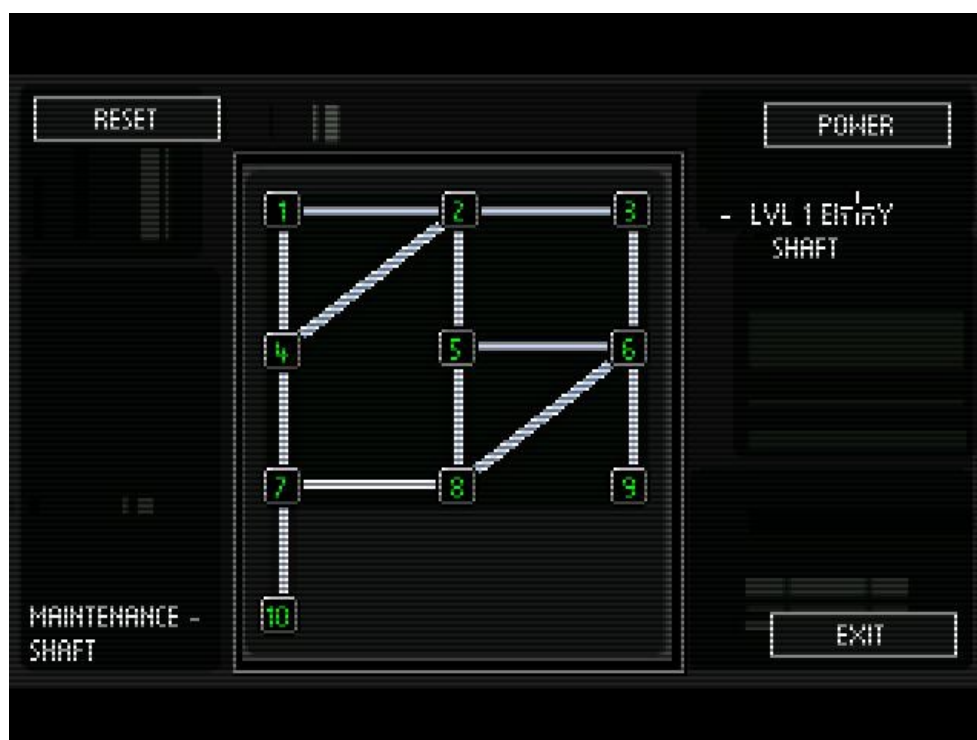
Esci dalla schermata e osserva le note del tuo cellulare. Osserva di nuovo il terminale e usa la carta d'identità che hai trovato sul cadavere. Sulla stringa della ricerca , digita il numero che hai sulle note del cellulare. Ottieni così un nome: Paul Erickson. Trascina il nome su "ricerca" e poi " enter". Hai così ottenuto anche il numero di cellulare. Chiama Erickson al cellulare , ma non ottieni risposta. Vai a sx e poi entra nel vicolo dove c'era la ragazza che frugava ai cassonetti. A sx della porta c'è una cassa, usa l'icona mano per spostarla a dx, sotto la scala retrattile, sali sulla cassa e poi sali sulla grondaia sotto la scala, afferra la scala e sali. Vai a dx e osserva la finestra. Usa l'icona piede per rompere il vetro, entra. Vai a sx e poi entra nella porta che dà sulle scale. Scendi al piano inferiore e poi entra nella porta a sx. A sx osserva il tavolo e leggi il documento che c'è sopra. A sx, affisso alla cassetta della posta c'è un altro documento, leggi anche quello. Osserva la cassetta della posta , il documento è affisso sulla prima cassetta del 2° piano (2 A). Vai a dx alle scale e poi sali di nuovo al secondo piano. Vai a sx e osserva la porta accanto all'ascensore. Usa i grimaldelli sulla porta, apri e poi entra. Osserva Paul Erickson a terra privo di sensi. Osserva gli oggetti in terra (anche una siringa). A sx, vicino all'ingresso osserva i dati su Paul e la console. Sulla console usa l'icona mano e poi clicca su journal a dx. A sx clicca su Entry 4 e Entry 4 per avere informazioni. Esci a sx e poi torna alle scale. Scendi e poi esci a sx. esci dal palazzo dal portone a sx. Avanza verso il basso e osserva a dx una porta dove c'è affissa una nota, leggila. Vai a sx e poi osserva la porta accanto all'uomo seduto in terra. Scegli l'icona dialogo con la porta per parlare con la persona che c'è al di là. Parla di tutto. Vai a dx e avanza fino alla porta con il n° 4390, entra e vai all'ascensore in fondo, Chiamalo , entra e premi il n° 2. Incontri degli uomini che non ti fanno passare. Torna indietro e scendi. Esci dall'ascensore e vai a dx e poi entra nella porta, sali le scale fino al 2° piano , entra nella porta e poi vai a dx fino in fondo. In alto osserva il condotto che controlla le luci. Osserva il buco nel muro in basso, accanto alla finestra. Usa l'icona piede sul buco e poi usa i grimaldelli sul condotto in alto. Ora è buio. Vai a sx fino a incontrare un uomo davanti a una porta. Usa l'icona dialogo per chiamarlo e poi lo stordisci. Arriva una donna da dx, parla con lei di tutto. Al termine del dialogo lei ti darà una siringa con un farmaco. Torna a dx alla porta che dà sulle scale, scendi e poi esci dall'edificio a sx. Vai a sx per due schermate e poi entra nel vicolo a sx in alto. Vai fino dove c'era la ragazza che frugava nel cassonetto. Sali sulla cassa a dx e poi sali sulla scala. Entra nella finestra e vai a sx fino all'appartamento di Paul. Usa la siringa sull'uomo. Quando l'uomo riprende i sensi, parla con lui di tutto. Esci dall'appartamento e vai verso dx, ricevi una telefonata di Kane. Esci dalla porta che dà sulle scale e poi esci dall'edificio. Avanza verso il basso e poi a dx. Vai al terminale e usa l'icona mano su di esso. Clicca Communicator in basso a sx, premi Names al centro. Trascina il nome di Barry Adama su " cerca" e poi enter. Non ottieni nessuna informazione. Vai a sx fono al negozio e parla con l'uomo e chiedi a lui di barry Adama. Torna a dx, al palazzo n°

4390, entra. Parla con il receptionist e chiedi di Barry Adama. Ti dirà che il suo appartamento è il 4°. Vai all'ascensore e seleziona il 4. Osserva la prima porta a sx e usa i grimaldelli su di essa, entra. Osserva la console vicino alla porta e usa l'icona mano. Clicca Journal. A sx clicca su Entry 1,2,3,4,5 e 6 per avere tutte le informazioni. Esci dalla schermata e ricevi un telefonata di Kane.

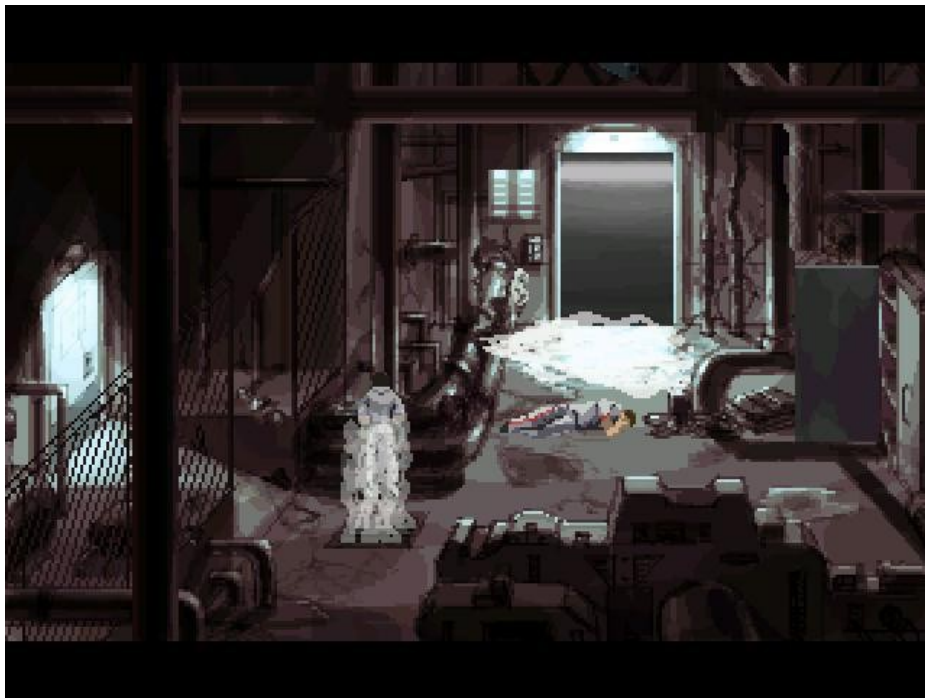
CAPITOLO 6

Delta Six

Ti trovi nella tua stanza. Osserva la console a dx e prendi la tua card. Esci. Vai a dx e poi esci, chiama l'ascensore e premi il n° 1. Vai a dx e usa la card che hai in inventario sulla porta, entra. A sx usa la ruta che c'è sulle tubature per chiudere il vapore. Avvicinati alla macchina in basso, osservalo e poi usa l'icona mano. Devi far diventare tutti i numeri verdi. Clicca Reset e poi clicca 1 – 6 – 10.



Clicca Power in alto a dx. Vai a dx all'armadio e apri la porta, osserva e prendi la chiave inglese e due tubi. A dx della porta d'ingresso osserva i tubi rotti, usa la chiave inglese su ognuno di essi e poi l'icona mano per rimuoverli di lì. Usa i tubi nuovi sullo spazio che si è creato dove hai tolto quelli rotti. Usa la chiave inglese sui tubi per stringerli. Vai a sx e gira la ruota sulle tubazioni per far uscire il vapore. Dopo il breve dialogo con la voce che viene dall'altoparlante richiudi il vapore girando la ruota. Vai alla macchina in basso e usa l'icona mano. Parla con l'uomo che entrato nella porta. Al termine del dialogo vieni colpito. Quando riprendi i sensi, sei legato con una corda alle mani. Osserva in terra a sx un pezzo di coccio. Appena l'uomo si allontana da te usa l'icona piede sul coccio per avvicinarlo a te. Usa il coccio sulla corda che ti tiene legate le mani. Quando l'uomo (che cammina avanti e indietro da te alla porta) si trova nel punto preciso della tubatura dalla quale usciva il vapore, usa su di lui l'icona dialogo. Lui si ferma per parlare e tu aziona la ruota che hai dietro di te per riaprire il vapore.

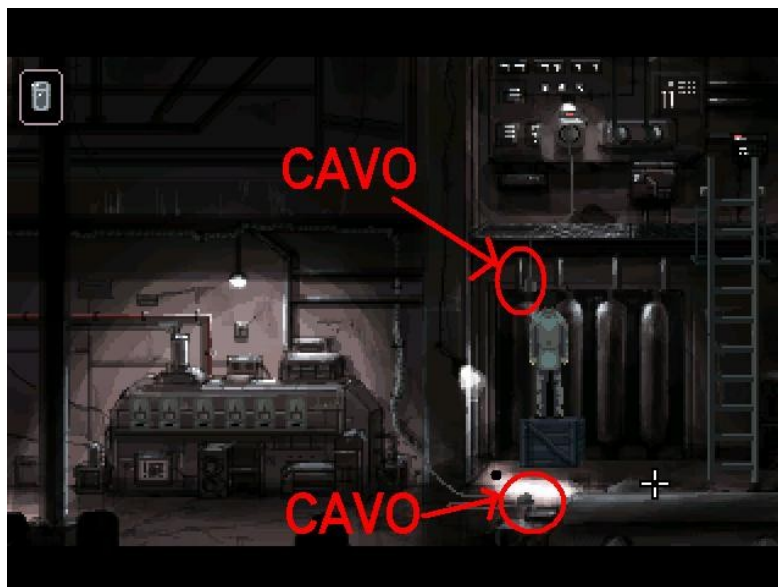


Messo fuori combattimento, esci dalla porta. Filmato.

CAPITOLO 7

Aziel

Vai a dx e ricevi una telefonata di Kane. Entra nella porta a dx . Sulla parte inferiore dello schermo, a dx, osserva il tubo. Usa l'icona piede per spostarlo e poi prendilo. A dx della porta osserva una scaletta, sali. A dx c'è una porta chiusa con una catena, usa la pistola sulla catena e poi apri. Osserva l'interno e prendi il cavo. Torna alla scaletta e scendi, vai a dx. A dx c'è una cassa, sali sopra. Usa il tubo sulla base della scaletta che vedi sopra di te per farla scendere. Sali sulla scaletta. A sx osserva il condotto e usa il cavo che hai in inventario su di esso. Afferra il cavo con l'icona mano e clicca sull'apertura in terra a sx. Scendi la scaletta, sposta la cassa a sx fin sotto l'apertura da dove penzola il cavo, sali sulla cassa, clicca con l'icona mano sul cavo che c'è in terra e poi clicca sul cavo che penzola dall'apertura , per unirli.



Scendi dalla cassa e vai a sx. Sali la scaletta, tira la leva che c'è nella macchina. Scendi la scaletta e vai a dx. C'è una macchina con 6 leve. Aziona la prima e la terza.



Vai a sx e osserva il macchinario in movimento. Avvicinati a esso e poi clicca l'icona mano su di esso per salirci sopra e farti portare al piano superiore. Vai a sx. Usa l'icona mano sulla cassa grande a sx. Parla con la donna che è appena arrivata. Nasconditi dietro alle casse e spara ai due individui che sono appena arrivati.



Vai a dx e osserva il pacchetto accanto alla rete. Prova a prenderlo, ma cade al piano inferiore. Scendi la scaletta per due volte. A sx osserva il pacchetto. Usa il tubo sugli ingranaggi a dx per bloccare il macchinario. Vai a sx a prendere il pacchetto, poi torna di nuovo a dx. Esci dalla porta. Osserva il filmato e esaurisci tutti i dialoghi.

CAPITOLO 8

Delta Six

Vai a dx fino al piedistallo per prendere la pistola, ma non c'è. Prendi il peso da 4 libbre e poi rimettilo sul piedistallo. Esci a sx. Vai verso l'ascensore fino a quando non incontri una donna. Continua verso l'ascensore, chiamalo e premi il n° 4 per andare alla mensa. Vai a dx per entrare e poi vai verso il basso. Parla con Giselle di tutto. Esci dalla mensa e torna all'ascensore, premi il n° 2 per gli alloggi. Vai a sx e poi avanza verso sinistra fino alla tua stanza (D 6), entra. A sx del lavabo osserva una nota scritta, leggi. Esci dalla stanza e parla con l'uomo a dx. Vai a dx e poi esci dagli alloggi. Chiama

l'ascensore e premi il n° 1 . Parla con le due donne (Giselle e Epsilon five) a dx. prendi nota dei numeri che ti dice Giselle (63821). Vai davanti alla porta che c'è a sx e usa l'icona mano e digita il numero 63821 e poi premi R.



Scatta un allarme. Osserva la porta, usa la pistola su di essa e poi usa l'icona piede, entra. Esci a sx. Ora devi andare verso sx, ci sono due grosse presse circolari che, in alternanza, si sollevano e si abbassano. Devi schivarle , altrimenti vieni schiacciato, quindi quando si sollevano, avanza in fretta. Dopo aver superato la seconda pressa, a sx c'è una porta. A dx della porta c'è un interruttore che spegne le presse. Lo devi premere in modo che le due presse siano abbastanza sollevate dal pavimento affinché tu possa passare (devi premere quando la pressa più vicina a te è alla sua massima altezza). Esci a sx fino a che non incontri due uomini che cercheranno di ucciderti sparandoti addosso. Uccidili tutti e due e poi vai a sx.



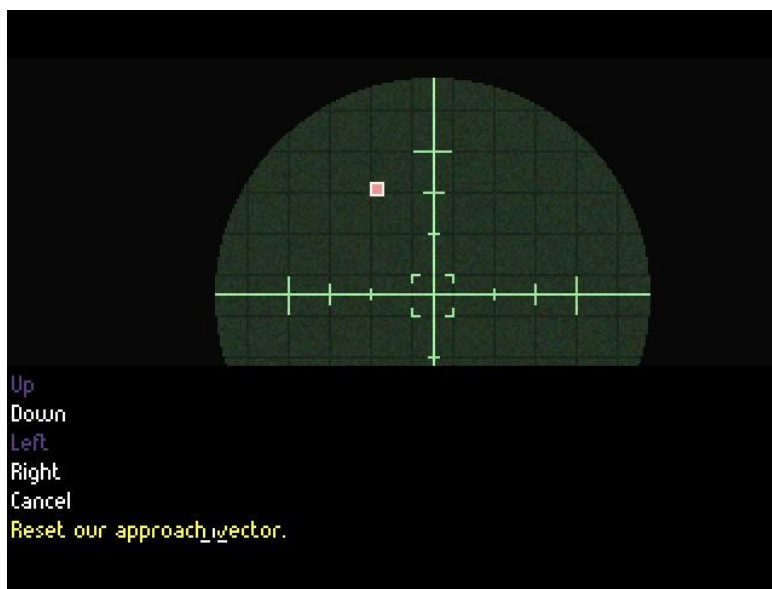
Vai a sx, Giselle viene colpita a morte. Avanza ancora a sx, c'è una porta con a lato una serratura . Usa l'icona mano su Epsilon five e poi clicca sulla serratura. Vai a sx e vedi un'altra porta con una

serratura a lato. Usa di nuovo l'icona mano su Epsilon five e poi clicca sulla serratura. Nel frattempo arrivano altri due uomini da dx, colpisci tutti e due con la pistola. Filmato

CAPITOLO 9

Azriel

Sei all'interno di un'astronave con Kane, Sayuri e Matthius. Parla con Sayuri e Matthius. Vai a sx e poi entra nella cabina di pilotaggio, parla con Kane. Osserva il radar a dx di Kane, usa l'icona mano su di esso. Devi dare delle coordinate (alto, basso, sinistra, destra, ecc) a Kane affinché venga centrato il bersaglio a forma di puntino rosso. Il primo tentativo va a vuoto.



Usa l'icona piede sulla console e poi di nuovo dai le coordinate a Kane per centrare il bersaglio (il punto rosso deve essere proprio al centro). Siete arrivati nel pianeta dove abbiamo visto Delta six. Tu e Sayuri uscite dall'astronave. Vaia dx fino a vedere un uomo morto in terra e, più a dx, una pozzanghera di acqua pervasa dalla corrente, non puoi passare. Osserva in alto della pozzanghera una luce, usa la pistola su di essa per eliminare il corto circuito.



Vai a dx per due schermate, osserva il cadavere a dx. Usa l'icona mano sul cadavere per prendere una chiave magnetica. Accanto al cadavere, in alto a sx, osserva una porta. Usa la chiave magnetica per

apirla, entra. Osserva i computer davanti a te. Usa l'icona mano su Sayuri e poi clicca sui computer a sx. Esaurisci i dialoghi con lei. A sx la porta si apre, entra. Sei in una stanza simile alla precedente. Clicca l'icona mano su Sayuri e poi clicca sui computer a sx. Entra a sx e poi vai a dx verso la porta. Esaurisci tutti i dialoghi. Filmato.

Sayuri

Sei prigioniera dentro a una stanza. Osserva tutto quanto. In fondo alla stanza osserva il pannello un po' rotto. A dx, in basso, osserva la grata e usa l'icona mano per rimuoverla. Parla dentro all'apertura della grata. Al di là c'è Kane, rinchiuso come te, in una cella simile. Osserva la toilette a sx. Osserva il coperchio della toilette e usa l'icona mano per rimuoverlo. Osserva cosa c'è dentro il serbatoio dell'acqua. Vai di nuovo verso dx e osserva di nuovo l'apertura della grata, usa l'icona mano per infilarci la mano dentro. Parla con Kane. Ora, usa l'icona mano su Kane e poi clicca sulla grata in basso accanto alla toilette di Kane per rimuoverla. Clicca Kane con l'icona mano e poi clicca sull'apertura della grata. Clicca l'icona mano su Kane e poi il coperchio della toilette per rimuoverlo. Clicca l'icona mano su Kane e poi clicca l'apertura del serbatoio dell'acqua, ma Kane si rifiuta. Clicca di nuovo l'icona mano su Kane e poi clicca la grata sul muro in basso a dx per rimuoverla. Clicca ancora su Kane e poi sull'apertura della grata a dx per far fuoriuscire un tubo. Ancora clicca su Kane con l'icona mano e poi clicca sul tubo che fuoriesce per prenderlo. Infine, clicca con l'icona mano su Kane e poi clicca sull'apertura della grata a sx accanto alla sua toilette. Ora il tubo fuoriesce dall'apertura della grata nella tua stanza, prendilo. Usa il tubo sul pannello rotto nella parete in fondo e poi usa l'icona piede sul pannello, esci. Filmato.

Vai verso dx attraversando le due presse che si alzano e ricadono sul pavimento facendo attenzione a non rimanere schiacciato sotto. Vai all'interruttore a dx della porta e azionalo affinché le due presse siano sufficientemente sollevate per poterci passare sotto. Vai a dx verso la prima pressa, osserva il muro dietro di essa. C'è un punto dove puoi osservare il pannello che dà sulla cella di Kane.



Usa il tubo su quel pannello per liberare Kane. Vai a sx per due schermate. Entra nella porta in alto, vicino al cadavere. In basso osserva Azriel privo di sensi su una poltrona. Usa l'icona mano sul computer a sx e poi entra a sx. Sulla console a dx osserva una carta magnetica che fuoriesce, prendila. Torna indietro fino da Kane. Ora vai a sx per tre schermate. Usa la carta magnetica che hai in

inventario per aprire la porta a dx, entra. Usa la carta magnetica sulla porta a sx e poi entra. Osserva l'armadietto a dx e aprilo e prendi la maschera antigas. Torna a sx, apri la porta. Ora a dx per tre schermate (fin dove c'è il cadavere accanto alla porta in alto). Scendi la rampa in basso a sx.



Avvicinati alla porta e usa la carta magnetica sul di essa, entra. Osserva e cerca di parlare con Azriel. Usa l'icona mano su Kane e poi clicca su Azriel. Azriel si sveglia. Esci a dx, sali la rampa e vai a sx seguendo Kane. Arrivi davanti a una porta, aprila con la carta magnetica e poi segui Kane. Apri la porta a sx con la carta magnetica e seguilo. Prova ad entrare nella porta a dx che è aperta, ma si richiude subito. Vai a sx e poi esci. Vai a dx per quattro schermate. Usa la carta magnetica sulla console a dx.



Rispondi alle domande che ti fa il computer. Vai a dx, entra nella porta dove c'è il cadavere, vai a sx fino ad arrivare davanti alla porta del direttore, entra. Vai a dx e osserva il computer. Da sx arriva un uomo che ti minaccia con una pistola. Esaurisci tutti i dialoghi.

Azriel

Vai a sx e poi esci. Vai a dx per quattro schermate (fino al cadavere). Qui devi sparare a un uomo (non basta solo un colpo, ce ne vorranno tre...con un po' di pazienza ce la farai). Entra nella porta in

alto accanto al cadavere. Senti uno sparo. Vai a sx e poi entra nella porta del Direttore. Osserva l'uomo e poi usa la pistola su di lui per ucciderlo. Vai a dx e osserva Sayuri riversa a terra, usa l'icona mano su di lei.

Osserva il finale del gioco.

SOLUZIONE DI LORETTA