

Cognition Ep.3 The Oracle

Enthon Towers - Esterno

Dopo la intro sei sulla scena del delitto. Parla con il poliziotto Duffer e poi osserva la scena del crimine a sx. Torna indietro e prova ad aprire la porta, è chiusa ma uscirà McAdams e inizierà un dialogo. Clicca la sfera dei poteri, poi il poliziotto e di nuovo la sfera, clicca tutte le immagini finchè vedrai dei pezzi di vetro cadere in una siepe. Ritorna alla scena del delitto.

Clicca la sfera e poi l'auto, di nuovo la sfera e saprai di un telecomando con un ciondolo, usa l'auto e lo prenderai. Osserva i cespugli a dx e in alto a sx prendi il fiore nero. Osserva il furgone, parla col poliziotto Duffer che ti darà la chiave, usala sul furgone da dove prendi un coltello, il nastro della polizia e un cono stradale.

Apri l'inventario e clicca la sfera, seleziona il fiore nero e il coltello e poi di nuovo la sfera per rivedere la scena che il fiore è caduto sulla siepe dall'alto. Sulla macchina della polizia usa il cono e il nastro stradale, vai al furgone, usalo e clicca lo switch per accendere la sirena, dopo la scena vai all'entrata dell' Enthon Towers. Usa il telecomando sul pannello sulla colonna a sx, entri e hai un flash.

Enthon Towers – Hall

Dopo il flash usa l'ascensore, parla con Dapper man e poi sei sopra.

Corridoio del giardino

Senti il telefono squillare, aprilo e clicca la voce: Dossier, leggi il messaggio e poi vai all'entrata davanti.

Balcone del giardino

Osserva il tavolo a dx, prendi l'accendino e avrai un flash. Esamina il sangue sotto il vaso di fiori, spostalo e avrai un flash in cui devi per forza sparare e nell'altra usare il coltello. Al termine manda un txt a Rose e poi chiamala. Prendi il telecomando sul tavolo e osserva l'orecchio di Joey. Torna indietro, usa l'ascensore e scegli: 33 Penthouse.

Penthouse

Avanza a sx e avrai una conversazione con Dapper man che si chiama Skorobeus. Dopo il dialogo si evidenzia un biglietto, usa la sfera con il biglietto per avere una visione.

Stazione di polizia

(Cordelia)

Parla con John che ti darà il biglietto di Rose. In inventario combina il biglietto di rose con il cellulare per parlare con lei. Dopo il flash premi la sfera arancione più piccola per ritornare Erika. Ora vicino alla classica sfera ce n'è una più piccola che serve per tornare alle visioni che dovranno essere completate e quelle completate spariranno. Se la clicchi ora appare la faccia di John che rimanda all'FBI. Premi la sfera piccola arancione per tornare indietro.

Penthouse

Avanza a dx e vai nella porta bianca in fondo e sulla scrivania osserva la busta, clicca la sfera grande, la busta e di nuovo la sfera grande per una visione.

(Cordelia)

Parla con Max. Lascia la stanza e il fiore nero al centro della stanza sarà attivo, clicca la sfera per la visione. Vai a sx e sali la scala a chiocciola, parla con Keith e sulle domande del planetario lascia stare e esci dalla conversazione, non hai ancora elementi sufficienti. Osserva il tavolo in cui sta lavorando Keith, clicca la sfera e poi una per volta le chiavi.

Chiave grande: saprai che non serve usarla.

Chiave piccola: saprai che girando le chiavi in senso orario si allenta solo quando si lavora sui pianeti blu e rosso. Per stringerli si deve girare nell'altro senso.

Chiave media: non avrai informazioni.

Clicca la sfera piccola per tornare Erika.

(Erika)

Sali la scala a chiocciola e attiva la sfera sul planetario. Erica viene a sapere che la piccola chiave inglese non è quella da utilizzare, che è necessario bloccare il pianeta verde e che Keith ha bisogno di dondolare le chiavi.

Clicca la sfera piccola e scegli la visione di Keith con Cordelia.

(Cordelia)

Parla con Keith offrendoti di risolvere il planetario.

Da quanto si è appreso si sa che i grandi e piccoli esagoni non funzionano, che il pianeta verde ha bisogno di essere rafforzato e bloccato in posizione, che abbiamo bisogno di dondolare le chiavi e che girando le chiavi in senso orario si allentano solo il pianeti rossi e blu. Ciò significa che per allentare il pianeta verde le chiavi devono girare in senso antiorario. Ma dal momento che è necessario stringerli è necessario che le chiavi vadano in senso orario.

Scegli la chiave media, poi il colore verde e poi dondolare in senso orario. Apri l'inventario e dai i documenti a Keith che li firmerà. Esci per le scale e ritorni Erika.

(Erika)

Clicca la sfera piccola e vai all'Fbi come Cordelia.

(Cordelia)

Parla con John che per aiutarti vuole sapere un risultato di una partita in anticipo e poi esci dalla visione.

(Erika)

Apri il telefono e vai in ricerca web, scegli il football e poi seleziona le due voci: Patriots-Redskins. Chiudi il telefono e ritorna alla visione dell'Fbi.

(Cordelia)

Parla con John dicendo che vinceranno i Patriots. Osserva le cartelle sulla scrivania e osservalo di nuovo, imparerai che riguardano Max e il numero del caso. Esci dalla visione in automatico.

(Erika)

Scendi le scale e vai alla porta a sx delle scale, sei nella stanza di Cordelia.

Camera di Cordelia

Osserva il letto in basso e vedrai due cassetti, in quello di sx leggi il contenuto della cartella. Entra in fondo nel passaggio con le ante apribili e leggi un'altra cartella. Esci dalla schermata e prova ad aprire il cassetto del tavolo a sx, chiuso. Attiva la visione sui gioielli sopra il tavolo e si attiverà una visione insieme a quelle dell'Fbi e di Keith.

Visione di Cordelia

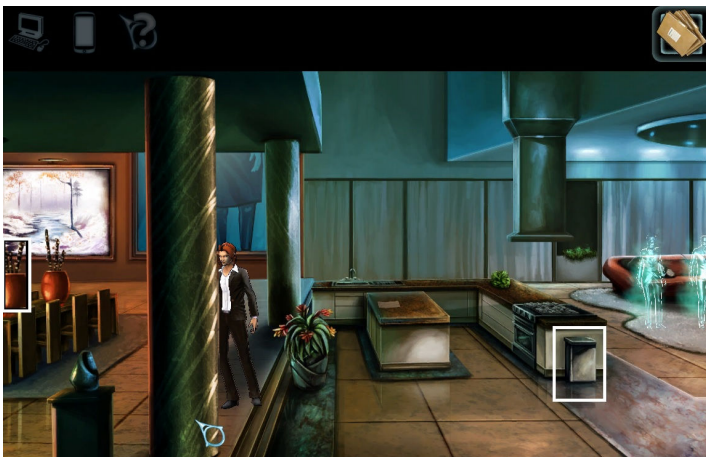
Esaurisci i dialoghi, imparerai come si apre il cassetto e ritorni Erika in automatico.

(Erika)

Apri il cassetto e leggi la cartella. Esci dalla stanza.

Penthouse

In inventario usa l'occhio sulle cartelle e osserva il segnalibro McAdams. Esci dalla schermata, posizionati in modo da vedere i due vasi a sx e il cestino, clicca la sfera, seleziona nell'ordine: il vaso a sinistra, il cestino e poi avanza verso dx per vedere il tavolino in vetro, seleziona e clicca la sfera: avrai gli oleogrammi di Davies e McAdams.



Clicca la sfera, l'alone e di nuovo la sfera.

Visione di Max

(Cordelia)

Bisogna prendere i fogli sul tavolo senza essere notati. Vai a sx ed entra nella stanza da letto, prendi la collana sul tavolo. Esci e sali le scale, parla con Keith. Osserva il tavolo da lavoro e prendi la penna. Ritorna sotto dove c'è la cucina, clicca la sfera grande, la cucina e di nuovo la sfera e vedrai MaAdams che cerca

qualcosa. In inventario unisci la collana con la penna e ritorna sopra da Keith. Dagli la collana e ritorna sotto alla cucina. Usa la penna sul tavolo per distrarre McAdams. Usa l'icona occhio su Davies e Max e saprai che Davies è alla ricerca di informazioni finanziarie.

Entra dalla porta in fondo a dx e usa il telefono per chiamare Skorobeus che ti chiederà di quali files hai bisogno, clicca Jeff Therrien. Alla prossima richiesta scegli la centrale di Max e poi ancora l'ultima in basso di darli a Max. Esci dalla schermata ed esci. Avanza a sx fino al tavolo e prendi il foglio di Max. Vai nella camera da letto a sx e clicca il ripostiglio in fondo per mettere il documento. Fine della visione.

Lobby (Erika)

Usa l'ascensore a dx e vai alla lobby. Parla con McAdams di tutto. Entra nell'ascensore e vai al balcone.

Balcone – giardino

Parla con Skorobeus di tutto. Entra nell'ascensore e scegli Penthouse.

Penthouse – Camera di Cordelia.

Vai a sx nella camera di Cordelia e prendi la collana dal tavolo. Esci e entra nella porta in fondo a dx per l'ufficio di Max.

Ufficio di Max

Dietro al quadro c'è la cassaforte a combinazione con vari colori. Se hai notato ci sono dei quadri nelle varie locazioni: Lobby, Garden Hallway, Living Room, Cordelia's Room, Art Room e Max's Office. Ogni quadro ha un colore dominante e la firma di un altro colore. Ad esempio il quadro nell'ufficio di Max è verde e la firma è bianca. Ora osserva le 3 cartelle in inventario, ognuna di loro ha le firme dei quadri attaccate con del nastro adesivo, è un indizio per associare le firme con le persone. Ad esempio osserva nella cartella l'ultima in fondo: The Wise Monkey, la firma è la stessa a quella sul quadro dell'ufficio di Max.

Ora apri la documentazione di Cordelia e nell'ultima pagina c'è l'indizio per sapere la sequenza dei colori in base all'ultima riga: "The Order In Which They Suffered." ("L'ordine in cui hanno sofferto o sono morti").

L'hangman è morto prima. Il legato a lui è rosso con una firma bianca nel corridoio del Balcone con giardino.

Davies è morto per secondo. Il colore legato a lei è il bianco con una firma rossa nel Living Room.

Sully sofferto per terzo (ma non è morto). Il colore legato con lui è l'arancione con una firma rossa nella Lobby.

The wise monkey è morto per quarto. Il colore legato a lui è il verde con una firma in bianco Ufficio di Max.

McAdams e John non hanno ancora sofferto.

Quindi abbiamo due possibili soluzioni:

per le firme: bianco, rosso, rosso, bianco

per i colori dei quadri: rosso, bianco, arancio e verde (è questa).



Segui la numerazione 1-2-3-4

La cassaforte si apre, osserva i documenti e prova a prenderli, siccome sono delicati devi sapere come fare. Seleziona il cellulare e leggi tutto il dossier (se non leggi la parte riguardante McCoy non potrai prendere il documento bruciato). Clicca la sfera, in inventario clicca la collana e il documento bruciato, di nuovo la sfera per vedere una scena.

Penthouse

(Cordelia)

Parla con Keith. Chiederà di andare nella stanza sopra le scale per prendere il planetario. Prendilo, torna sotto e poi vai nell'ufficio di Max.

Ufficio di Max

Metti il planetario sulla scrivania, Keith ti darà una cam che devi mettere sul planetario. Usa il telefono per parlare con Skorobeus e poi riprendi la cam dal planetario. Osserva il telefono e clicca la porta usb a dx, inserisci la cam. Premi il tasto in basso sulla console e premilo di nuovo quando lo dirà Keith.

Premi il tasto video play (freccia a dx) e il video è danneggiato. Esci dalla stanza e dopo il dialogo vai nella stanza sopra le scale. Metti di nuovo la cam sul planetario.

Stanza di Keith

(Erika)

Clicca la sfera, il planetario e di nuovo la sfera. Sul cellulare apri il dossier e leggi le nuove voci. In inventario avrai l'intervista di Max. Scendi e vai all'ascensore, scegli la Lobby.

Lobby

Bisogna confrontarsi con McAdams e puoi farlo solo se gli hai mostrato l'accendino di John, guardato tutte le voci dei fascicoli, il dossier nel cellulare e la postcognition del planetario dove hai visto McCoy prendere la fotocamera.

Parla con McAdams che ti aggredirà, clicca la sfera, McAdams e di nuovo la sfera, clicca l'immagine con la cam in tasca e poi usa McAdams per prenderla dalla sua tasca.

Usa l'ascensore e vai nell'ufficio di Max.

Ufficio di Max

In inventario unisci la cam con il tuo cellulare per inviare a Terence, poco dopo squilla il telefono, vai in Dossier e leggi la risposta di Terence. Unisci di nuovo cam e cellulare e poi usa il telefono sulla scrivania, premi il tasto della console e in inventario seleziona l'intervista di Max, usa il tasto della console, collega la cam alla porta usb e premi play per vedere il video con Skorobeus che inserirà un codice: 26739. Premi "indietro" e inserisci il codice: si aprirà un passaggio.

Seminterrato

(Cordelia)

Apri la seconda porta a sx.

(Erika)

Passa il mouse sul muro alla dx del passaggio rovinato, c'è un messaggio ma è troppo buio per leggerlo. Usaci l'accendino e osserva la scritta.

(Cordelia)

Esci dalla vista del muro, osserva l'entrata e usala.

(Erika)

Vai nella porta a dx e poi nell'altra porta alla sx dell'ascensore.

(Cordelia)

Clicca la sfera, la tastiera e la sfera di nuovo, vedrai un 256. Parla con Max e fagli digitare 256. Sullo schermo vedi dei numeri, sfera, numero 1, sfera e vedrai 156, falli digitare a Max.

Stessa cosa sul numero 4 e fai digitare 456.

La sfera ora non serve più ma serve il 3 alla sx della testa di Max e la logica vuole che sia 356. Falli inserire a Max.

Osserva lo schermo e la lattina in alto, parla con Max, usa la pistola e spara alla lattina per due volte. Osserva il messaggio nel monitor.

(Erika)

Dopo il dialogo con John leggi i documenti sul tavolo, clicca la sfera, i documenti e di nuovo la sfera. Leggi la nota dell'oracolo, usala e avrai una chiave in inventario. Esci dalla schermata e guarda la zona buia davanti, usaci l'accendino e sulla sx c'è un Le Pendu, usaci la chiave per sbloccarlo, leggi il messaggio e inserisci in nome Keith nelle tacche con le lettere, cliccando sempre la freccia a sx.

Guarda il video e usa la pistola su Max.

Video finale.

Soluzione di Giuseppe