

SHADOW ON THE VATICAN

ATTO II: IRA

Africa, 1996

Guardate l'introduzione. Esaminate il cadavere per terra. Scegliete le opzioni PROVOCA, NON PARLERO' e NUMERO DI SERIE. Esaminate la porta del bagno e parlate col prete di tutti gli argomenti, da quello più a sinistra proseguendo verso destra. Esaminate il fantoccio nell'angolo in basso a destra per ottenere la coperta. Usate la coperta col cadavere. Uscite dalla porta a sinistra, usate le chiavi dell'auto che avete nell'inventario per capire qual è la macchina dell'assassino. Usate il cadavere avvolto nella coperta con l'auto dell'assassino, nel caso non abbiate capito di quale si tratta è la seconda a sinistra. Usate l'automobile.

Esaminate il riquadro in alto a destra dove vedrete l'interno della vettura. Accendete i fari dell'auto utilizzando la leva sopra le chiavi. La guardia si avvicinerà a voi. Quando sarà proprio accanto alla macchina aprite la portiera utilizzando la maniglia al suo interno. Una volta stesa la guardia esaminatela per prendere la sua giacca e il suo coltellino. Aprite il bagagliaio dell'auto con cui siete arrivati. Utilizzate nuovamente la guardia e poi mettetela nel bagagliaio. Utilizzate i vestiti dell'uomo, interagite con la guardia sull'angolo del palazzo e scegliete l'opzione INDICA IL BAGAGLIAIO. Aspettate che l'uomo sia vicino all'auto e inizi a parlare, in quel momento chiudete il bagagliaio. Esaminate il mucchio di immondizia a nord sul marciapiede per prendere il laccio. Esaminate il cavo in alto che va dal palo al terrazzo a sinistra. Utilizzatevi la cintura, utilizzatela nuovamente quando la guardia sul terrazzo starà cominciando ad andare verso sinistra. Esaminate lo sgherro che avete appena steso. Utilizzate il coltellino col cavo che passa sopra la strada, poi utilizzate il cavo sullo sgherro per immobilizzarlo. Entrate dall'entrata superiore.

Guardate l'animazione, andate un po' a destra e prendete una stecca da biliardo. Andate ancora più a destra e prendete lo specchio da terra. Nell'inventario interagite col laccio e la stecca da biliardo, poi con la stecca e il coltellino. Usate la stecca baionetta con la tenda per aprirla. Provate a usare lo specchio con la ringhiera a destra. Utilizzate il laccio con la cintura nell'inventario, scegliete i nodi 2, 3, 2, 1. Usate il cavo con la fibbia con lo specchio, poi agganciate il tutto alla ringhiera. Dopo che il marchese avrà allontanato la guardia utilizzate la pistola su di esso. Guardate l'animazione.

Vi troverete ora nei panni di James. Esaminate la valigetta che avete nell'inventario. Aprite il mobiletto nella parete a nord per prendere i guanti e lo specchietto. Andate a destra e prendete l'antenna della radio. Provate ad accendere la radio. Provate a staccare il cavo della radio dalla presa. Utilizzate il bisturi sulla radio per recuperare la batteria. Esaminate la serratura della porta, poi usatevi l'antenna della radio per far cadere la chiave. Usate i guanti col bisturi per isolarlo. Usate poi il bisturi isolato col cavo della radio. Avvolgete il cavo sull'antenna, poi usatevi la pila. Esaminate di nuovo la serratura e il battiscopa della porta. Prendete il tubo della tenda della doccia e usatelo con la pistola nell'inventario per appiattirlo. Usate il tubo appiattito col battiscopa

della porta. Esaminate la fessura che avete creato e usatevi l'antenna magnetizzata. Usate la chiave con la serratura.

Dopo il filmato andate a destra e prendete la bustina sul divano rosso. Esaminate la scrivania a destra e parlate col Marchese dei DISTINTI. Cliccate col tasto destro sull'anello che avete appena trovato per appuntarvi il disegno sul taccuino. Esaminate il muro fra la scrivania e il divanetto. Prendete il controllo di Silvia e parlate col Marchese di MASSIMINO, di JAMES e della CASSAFORTE. Scegliete poi COLPISCOLO, CASSAFORTE, COLPISCOLO, poi usate il tirapugni nell'inventario e chiedetegli nuovamente della CASSAFORTE. Di nuovo nei panni di James esaminate il pannello e inserite il codice 804 e OK. Dopo l'animazione parlate di UCCIDERLO E' INUTILE e poi LA VITA E' SACRA. Guardate l'animazione.

Provate a entrare al bar, poi entrate nell'appartamento. Dopo aver parlato con Mario usate il computer sul tavolino a nord, scegliete il motore di ricerca, cliccate sul simbolo a sinistra e poi fate partire la ricerca. Chiudete poi la pagina con la X in alto a destra.

Dopo l'animazione parlate con il poliziotto e poi col giornalista. A quest'ultimo parlategli degli argomenti GIORNALISTA, poi EVOLA e infine USCITE. Esaminate e usate il cassonetto dell'immondizia. Usate lo specchio col cassonetto e poi utilizzate nuovamente il cassonetto per prendere la Bibbia e l'agenda. Andate a destra, quando vedrete la mappa scegliete di recarvi in Piazza Farnese.

Esaminate l'agenda e uscite. Utilizzate il braccialetto di cuoio con la penna appena trovata. Entrate nel convento. Parlate con la suora di tutti gli argomenti. Uscite dal convento e recatevi a Casa di James. Entrate nel bar e parlate con Mario. Uscite dal bar ed entrate nell'appartamento, aprite il frigorifero ed esaminatene l'interno. Aprite l'inventario e utilizzate il bicchiere con il tabasco, poi con le uova e infine con la vodka per ottenere l'antisbornia. Tornate in piazza Farnese.

Entrate nel convento e date l'antisbornia alla suora. Esaminate il libro e cercate cliccate su tutte le scritte sulla destra. Esaminate poi il libro di Yallop. Restituite il libro dei simboli alla suora e uscite dal convento. Tornate a Casa di James.

Entrate nell'appartamento ed esaminate il computer. Prendete il controllo di Silvia.

Vi troverete nel centro estetico di Marika. Parlate con la donna di tutti gli argomenti. Usate la tenda che in precedenza avete visto chiudersi per ascoltare quello che succede all'interno. Esaminate la bacheca alle spalle di Marika. Utilizzate il campione omaggi col cellulare e chiedete di parlare con CLAUDIO. Parlategli del PROVINO. Tornate a parlare con Marika. Quando Marika sarà al bancone della reception usate il computer touch-screen appeso alla parete e cliccate a sinistra su cronaca romana, in modo da visualizzare l'immagine del Raja. Non appena Marika lo vedrà si metterà a telefonare a Massimino. Poi suoneranno alla porta, prendete il flacone di valeriana sopra la mensola a sinistra dello schedario. Utilizzate lo scompartimento dei flaconi ai piedi del lettino. Usate il flacone del lettino col coltellino per aprirlo. Utilizzate i due flaconi che avete nell'inventario, poi ponete il flacone rimanente nello scompartimento dei flaconi. Usate Marika

addormentata per prendere il suo cellulare, poi esaminatelo nell'inventario per trovare dove si nasconde Massimino.

Di nuovo nei panni di James, che in questo momento sarà l'unico personaggio giocabile, utilizzate la bacchetta col codice sull'estratto conto. Recatevi alla nuova locazione, Porta Sant'Anna.

Esaminate la guardia all'interno del cancello e parlatele, mostratele poi l'estratto conto. Recatevi all'ATM e utilizzate il bastone col codice sul monitor per farlo inserire, e poi premete il tasto verde CONFERMA. Sullo schermo scegliete l'opzione numero 2. Esaminate il nuovo estratto conto ed esaminate le transazioni. Uscite dal documento e usate l'estratto conto con i documenti della beauty-farm. Cliccate sull'ultima cifra in basso dell'estratto conto, 650.500€ e poi con la cifra nella parte bassa dell'altro documento. Guardate i dialoghi fra James e il cardinale. Rientrate nel bar, esaminate il cardinale e i suoi documenti sul tavolino e parlate con Mario. Quando si saranno allontanati esaminate i documenti. Uscite dal bar e ascoltate la telefonata, poi tornate nell'appartamento e utilizzate il portatile. Cliccate la nuova icona a forma di altoparlante. Premete nella parte bassa il pulsante play per riascoltare la telefonata. Premete il tasto pausa quando l'indicatore arriverà in questo punto:



Fate ripartire l'audio col tasto play e fermatelo nuovamente qui:



Fatelo ripartire un'altra volta e fermatelo nuovamente quando Massimino parlerà della galleria:



Premete la X in alto a destra per uscire dal programma e ottenere una mappa della città. Aprite la mappa di Roma, cliccate sul nome in basso a destra Giacomo Carissimi e premete poi sulla mappa per segnare i posti dove potrebbe essere eseguita quella musica. Cliccate la parola Galleria sulla destra e poi cliccate i vari posti che erano apparsi poco prima sulla cartina. Rimarranno solamente due luoghi. Premete sulla scritta a destra Fermata dell'autobus e premete poi sull'immagine di destra, per capire che Silvia si trova nei pressi della galleria Alberto Sordi. Recatevi alla nuova locazione.

Avvicinatevi al banchetto ed esaminatevi l'orecchino che vi è sopra. Parlate con l'uomo al banco e parlategli dell'orecchino. Scegliete uno dei tre bicchieri, che sarà sbagliato, scegliete di riprovare ma qualunque bicchiere sceglierete sarà nuovamente sbagliato. Scegliete di riprovare ma stavolta utilizzate l'antenna magnetizzata col tavolino, sotto i bicchieri fin quando non individuerete quello giusto e farete parlare l'uomo. Andate verso la macchinetta delle foto ed esaminate il manifesto appeso alla colonna alla sua sinistra. Usate il citofono. Uscite ed esaminate il libro di Yellap. Voltate pagina e troverete nella pagina di destra la data dell'inizio della scalata di Luca Gelli, ossia il 1963. Usate nuovamente il citofono e inserite proprio questa cifra. Una volta dentro prendete il controllo di Silvia.

Cliccate a sinistra verso il cavo per avvicinarvi. Ripetete la cosa fin quando vi sarete davanti. Usate il cavo per slegarlo poi tornate nella posizione iniziale davanti al centro del parco e andate un'altra volta a destra. Riprendete il controllo di James.

Utilizzate il bisturi con la carrucola attaccata alla parte sinistra della colonna centrale. Dopo l'animazione prendete l'anello dall'inventario e mostratelo a Maurizio. Mostrategli poi i documenti della beauty-farm.

Sarete ora nei panni di Silvia, nella Chiesa di Sant'Apollinare. Esaminate e usate la tomba sulla destra. Esaminatela nuovamente. Usate la placca al centro della tomba di Dellerio. Usate il coltello sulla placca. Cliccate il testo in latino, poi cliccate sulle lettere in basso a sinistra. Ora prendete le iniziali dei tre evangelisti da cui sono prese le scritte in alto che sono MML, considerandoli numeri romani valgono 2050, premete sulle frecce per inserire questo numero. Guardate il filmato finale.

Soluzione di Electranovembre