

Face Noir

Osservate tutto in qualsiasi locazione, in alcune fasi del gioco può incidere per proseguire.

Dopo l'introduzione andate a destra ed entrate nel Last Heaven Hotel. Avvicinatevi alla reception e parlate con l'uomo, dategli che siete un investigatore privato, chiedetegli il perché della scelta del nome dell'hotel e infine lasciate stare. A destra del bancone prendete una caramella. Dall'inventario prendete i soldi e dateli all'uomo dietro al bancone. Parlate di nuovo con l'uomo e dategli che avete un'ultima domanda da fargli. Unite i pensieri "Le passioni di Susan" e "I clienti di Harlem". Salite la scala a destra, esaminate la porta più a destra e origliate. Esaminate il pannello in basso a sinistra della porta 312 e interagitevi. Seguite le istruzioni del mouse in basso a destra, una volta aperto il pannello alzate al massimo l'indicatore della stanza 313. Tornate al piano di sotto, uscite dall'hotel e andate nel vicolo tra l'hotel e il teatro. Vedrete aprirsi una finestra, sarà quella di Susan. Esaminate il cancello chiuso e usatevi gli attrezzi da scassinatore. Fate girare lentamente il grimaldello fino alle ore 2, poi a sinistra fino alle ore 8, poi a destra fino alle 10, sempre senza lasciare il mouse. Andate a destra e prendete una sbarra metallica. Usate la sbarra metallica col tombino a sinistra, poi usate il cassonetto a destra.

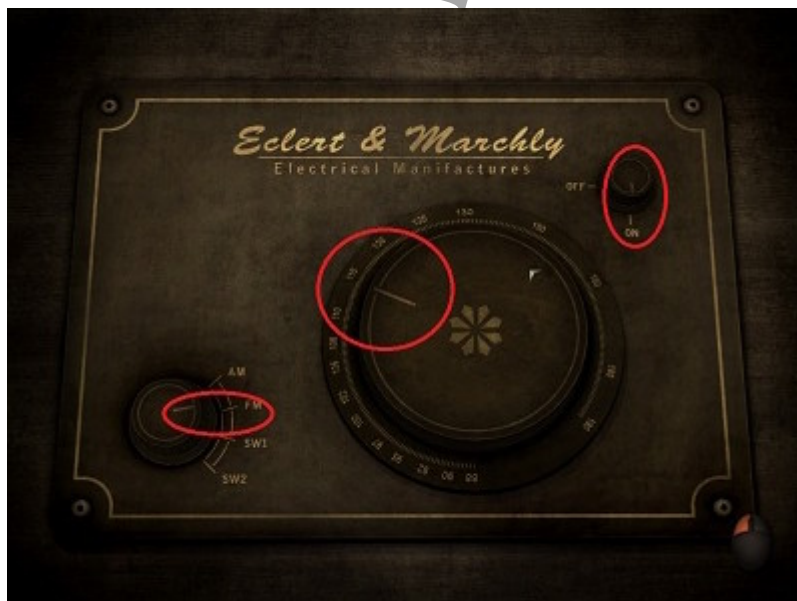


Usate nuovamente il cassonetto che avete appena spostato per salire fino in cima alla scala. Usate la macchina fotografica nell'inventario con la finestra di Susan. Scattate la foto quando la coppia si starà baciando. Scendete dalla scala, tornate sulla strada principale e usate la vostra automobile sulla sinistra. Rientrate nell'hotel e chiedete all'uomo se ha un telefono. Tornate per strada e andate a esaminare la centralina telefonica.



Usate la caramella che avete nell'inventario con il cavo di destra tranciato. Rientrate nell'hotel e parlate con l'uomo un'altra volta e ditegli che il telefono dovrebbe funzionare. Guardate il filmato.

Entrate nel pub e parlate con Smiley degli argomenti 1-1-2-3. Andate a sinistra e parlate con Greta. Uscite dal locale e usate la macchina fotografica col vicolo buio a destra della porta. Ritornate nel locale e date la macchina fotografica a Greta. Parlate di nuovo con lei. Accendete la radio sotto la finestra disponendo le leve come da figura:



Leggete il giornale sul tavolino a sud, poi parlate con Smiley del nuovo argomento. Associate i pensieri "Il tempo" e "L'appuntamento di Smiley". Finalmente se ne andrà. Tornate da Greta e parlatele con lei di tutti gli argomenti.

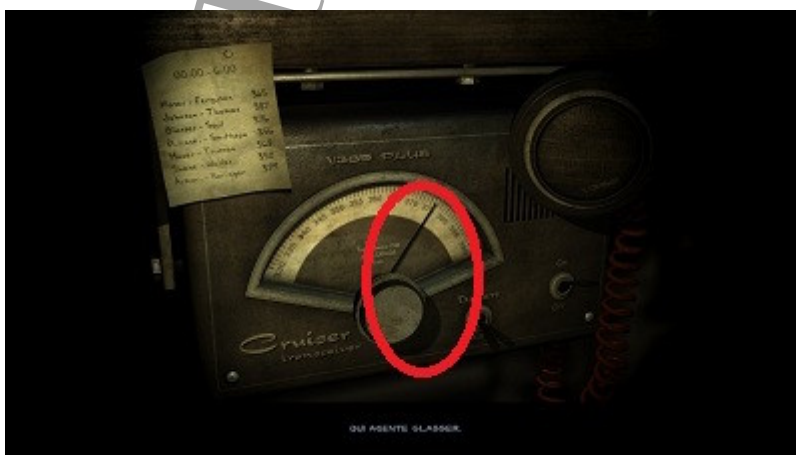
Sulla sinistra cercate l'interruttore e accendetelo, vi conviene utilizzare il tasto di aiuto F1 poiché non si vede niente. Tirate su il letto a scomparsa ed entrate nella porta che avete liberato. Esaminate l'angolo delle fotografie sulla destra. Esaminate la licenza da investigatore che avete nell'inventario e in particolare il numero di licenza nell'angolo in alto a sinistra. Usate la custodia della pistola che si trova al centro della mensola e inserite il numero di licenza 8172. Esaminate l'angolo in alto a sinistra e prendete le pallottole. Prendete la pistola. Uscite dalla stanza e raccogliete la busta sotto la porta a sinistra. Uscite dall'ufficio. Leggete il giornale sul tavolino, poi uscite dal palazzo. Andate a nord e parlate col tassista di

tutti gli argomenti. Ritornate nel vostro ufficio, utilizzate il telefono sulla scrivania e chiamate la compagnia dei taxi. Parlate di tutti gli argomenti. Tornate dal tassista e parlategli dei nuovi argomenti, poi associate le idee "Tassista in pausa" e "Tassista scomparso".

Andate a est ed esaminate il telefono sull'angolo dell'edificio. Sentirete il taxi partire. Usate nuovamente il telefono ma non ci sarà linea. Andate a nord-est oltre la sbarra. Esaminate il quadro elettrico accanto a voi. Aprite il pannello e prendete la torcia. Tornate dove vi aveva scaricato il taxi, esaminate le casse vicino al magazzino e prendete il pezzo di tubo. Tornate a est e provate a usare il tubo col bastone per terra nell'angolo destro. Usate il tubo col secchio di pece per terra, vicino al telefono. Tornate a usare il tubo col bastone. Usate il bastone con la boa lampeggiante in mare. Una volta avvicinata la boa usate il lampeggiante per prendere le batterie e usarle con la vostra torcia. Tornate oltre la sbarra, usate la torcia verso est. Guardate il filmato. Rispondete al poliziotto con le risposte 2-2-3-4-3-4-2-3-1-3-1-3.

Guardatevi un po' in giro e v'informeranno che qualcuno ha pagato la cauzione. Esaminate lo sportello metallico a sinistra della porta, apritelo e prendete la busta che contiene i vostri effetti personali. Uscite dalla porta. Parlate con la guardia al bancone e chiedetegli chi ha pagato la vostra cauzione. Salite al piano di sopra usando la scala sulla sinistra. Parlate con Victoria di tutti gli argomenti. Tornate al piano di sotto e parlate col tassista cinese a sinistra di tutti gli argomenti. Tornate al piano di sopra, entrate nell'ufficio di Victoria e parlate con lei circa il tassista cinese e come mai si trova lì. Tornate al piano di sotto e parlate nuovamente con Chon. Parlategli del nuovo argomento, poi associate le frasi "Chon il piagnucolone" e "Chon non parla". Andate al banco e parlate con la guardia riguardo a taxi e a come dissequestrarlo. Parlate nuovamente con Chon del suo taxi. Tornate dalla guardia, parlategli del taxi e dategli che non conoscete il numero di targa, poi chiedetegli di parlare nuovamente con Malone. Quando la guardia si sarà allontanata, interagite velocemente col retro del bancone, poi dite alla guardia che avete cambiato idea. Esaminate la terza targa dal basso, quella RP 834 CI. Andate vicino a Chon ed esaminate la targa appesa al muro, in particolare i tre nomi in basso. Salite la scala e, appena a sinistra di essa, prendete i moduli. Scegliete il modulo B26 e firmatelo a nome di Sanders. Tornate al piano di sotto e consegnate il modulo alla guardia. Date alla guardia i dieci dollari che avete nell'inventario. Tornate a parlare con Chon.

Andate a destra ed esaminate i sacchi ai piedi del lampione. Dopo aver sentito il poliziotto parlare avvicinatevi all'auto della polizia, esaminatela e usate gli attrezzi da scassinatore. Come avete fatto in precedenza spostate gli attrezzi a destra e sinistra, senza lasciare il tasto sinistro del mouse, fin quando non avrete aperto la serratura. Ponete la rotella della radio come da figura:



Mettete la levetta di destra su On e quella centrale su Trasmissione. Parlate di tutti gli argomenti, poi unite le frasi "La radio della polizia" e "Il disinteresse della polizia". Una volta alla parte del molo aprite il

pannello elettrico vicino a voi, aprite lo sportello e poi disattivate la leva. Seguite la strada stando attenti a non farvi vedere dalle guardie. Andate nel molo a sud ed esaminate il cadavere di Sean. Unite i pensieri "Il portafortuna di Sean" e "Segui il Lord". Tornate sulla banchina e poi andate a destra. Esaminate la cassa aperta in basso a sinistra e prendete il filo metallico attaccato alla bambola. Tornate dove c'è il cadavere di Sean e usate il filo di ferro con l'oggetto metallico in mezzo alle assi del molo. Tornate dove c'era la cassa aperta ed esaminate la piccola porta di metallo. Mettete il coltello nel meccanismo, dove manca qualcosa. Esaminate la cassetta degli attrezzi rossa e prendetevi una valvola. Usate il Dord che avete nell'inventario con le grandi casse al centro del cantiere. Esaminate la bambina, poi uscite, esaminate la cassa aperta dove avevate preso il filo di ferro e ricomponete il pupazzo posizionando i pezzi e ruotandoli come da figura.



Utilizzatevi il filo di ferro per fermare il tutto. Tornate dentro, andate dalla bambina e datele il giocattolo. Andate a destra ed esaminate il pannello di controllo. Provate a usarlo e poi usateci la valvola. Esaminate il pannello alla sinistra di quello appena esaminate e usatevi la torcia per illuminarlo. Usate le chiavi che avete nell'inventario con le quattro viti. Posizionate i tre diodi grossi uno per colore. Quello giallo nella posizione più in alto, quello verde nella posizione più in basso e quello rosso nella posizione centrale. Negli altri buchi mettete i restanti diodi. Per controllare se avete fatto tutto bene controllate che i tre indicatori siano tutti sul verde. Se fossero troppo bassi dovrete avvicinare il diodo grosso di una posizione all'indicatore. Nel caso l'indicatore fosse sul rosso dovrete allontanare il diodo grosso dall'indicatore. Tornate al pannello di controllo e manovrate i comandi in modo da posizionare le assi nel seguente modo:



Premendo i pulsanti B e C cambierete la gru che state manovrando. Le frecce su e giù vi fanno alzare e abbassare i pezzi. Prendete come riferimento il pezzo D che sarà già posizionato. Usate le assi sospese per attraversarlo. Andate a destra ed esaminate la barca nell'angolo in basso a destra. Usatela per prendere un chiodo. Prendete un chiodo. Andate vicino alla porta di metallo e usate il chiodo con la

botte. Uscite dalla porta e guardate l'animazione. Bussate due volte alla porta del Red Tulip. Guardate l'animazione.

Vi troverete indietro nel tempo, nei panni di Sean. Andate a destra e parlate con l'uomo dentro la capitaneria di porto. Date i documenti che avete nell'inventario alla guardia e ditele che dovete imbarcarvi sulla Saint Marie.

Sarete di nuovo nei panni di Jack. Uscite dal locale, entrate nel vicolo e poi nel portone. Parlate con l'uomo alla reception. Date i soldi che avete nell'inventario a Sovanski e parlate con lui di tutti gli argomenti. Entrate nell'appartamento e abbassate il letto a scomparsa.

Di nuovo nei panni di Sean guardate l'animazione. Andate a est, poi sul molo a est. Usate la porta di metallo. Usate il pugnale con scritto Faith, poi usatelo con il lucchetto sulla destra. Guardate l'animazione.

Nuovamente nei panni di Jack uscite dall'appartamento e guardate il messaggio nella guardiola. Salite la scala a sinistra. Andate nel corridoio a nord-ovest, poi parlate con Sovanski nell'angolo in basso a destra. Tornate nell'altro corridoio e usate i tubi vicino al radiatore per spaccarli. Tornate da Sovanski e parlate con lui del nuovo argomento. Unite i pensieri "L'ispettore Ballard" con "Il sicario con la cicatrice". Uscite dal palazzo e andate davanti al Red Tulip. Entrate e parlate con Greta di tutti gli argomenti. Andate vicino all'entrata e usate il telefono e chiamate la stazione dei taxi. Parlate di tutti gli argomenti. Uscite e andate a ovest. Parlate con Chon e chiedetegli di portarvi alla stazione di polizia.

Entrate al distretto, salite al piano di sopra e bussate all'ufficio di Victoria. Tornate di sotto e parlate con la guardia di tutti gli argomenti. Andate da Malone e parlate con lui di tutti gli argomenti. Uscite dalla stazione di polizia, prendete il taxi e tornate a casa.

Entrate nel vostro appartamento ed esaminate l'elenco telefonico sugli scaffali a sinistra della porta. Cliccate sulla lettera M, poi sul nome Moore Violetta. Usate il telefono, fatevi comporre il numero e chiamate Moore. Tornate al taxi e di nuovo al distretto di polizia.

Entrate e scendete agli archivi al piano di sotto. Esaminate il lettore di tessere a sinistra della porta, poi tornate al piano di sopra. Parlate con la guardia degli archivi e di tutti gli argomenti correlati. Andate al piano di sopra e bussate all'ufficio di Victoria. Usate gli strumenti da scassinatore sulla porta dell'ufficio e, come avete già fatto altre volte, scassinare la serratura. Entrate nell'ufficio. Usate la torcia che avete nell'inventario con i cassetti a sinistra della scrivania. Dovrete spostare i puntini colorati, inserite i colori della bandiera messicana, terra natia di Victoria, come da figura:



Esaminare la pubblicità sulla sinistra e spostatela per ottenere la scheda a buchi dell'archivio. Scendete agli archivi e usate la scheda col lettore a sinistra della porta. Esaminare il calcolatore e inserite il nome Samuel, poi spostate l'indicatore sopra alle lettere su "Surname" e inserite Cutter, infine premete la lente d'ingrandimento a destra. Apparirà il numero di fascicolo di Cutter che è 6120057. Entrate nel secondo corridoio sulla sinistra e troverete automaticamente il fascicolo che state cercando. Sfogliatelo e leggetelo tutto. Tornate al calcolatore e cercate il nome di Patrick Olsen. Andate nel secondo corridoio sulla destra e leggete il fascicolo di Olsen. Andate in fondo alla parete contenente tutti i giornali e cercate l'edizione del 1933, novembre, 05. Leggete il giornale. Andate al taxi e recatevi al museo civico di Central Park.

Andate a sinistra del museo ed entrate nella porta rossa. Usate la torcia con la cartina che vedete sulla destra. Datele un'occhiata poi uscite dalla schermata. Esaminare la cassa sulla sinistra e vedrete la scritta Samarra, Iraq. Tornate alla cartina e cliccate proprio sulla città di Samarra. Prendete il corridoio a destra, vicino alla cartina. Vi troverete al piano di sopra. Andate a destra ed esaminare la mappa. Andate nella stanza 1 a destra, poi a nord, tutto a ovest fino ad arrivare sopra la sala 3. Andate tutto a nord, poi tutto a est, a nord fino alla sala 8 e leggermente a sinistra usate la scala. Una volta al piano di sopra andate a est, sud, est, sud, ovest e raggiungete la sala 13. Andate a sinistra ed entrate nell'ufficio del professor Zindler. Guardate l'animazione. Esaminare il cadavere e quello che c'è vicino alla sua mano. Ricomponete il cilindro come da figura.



Usate le sigarette con l'accendino che avete nell'inventario con i pezzi di cera per saldarli. Esaminare il dittafono sulla scrivania a destra, usate il pezzo di cera col pistone a destra, poi attivate la levetta a sinistra. Uscite dal museo e tornate al taxi e andate al porto.

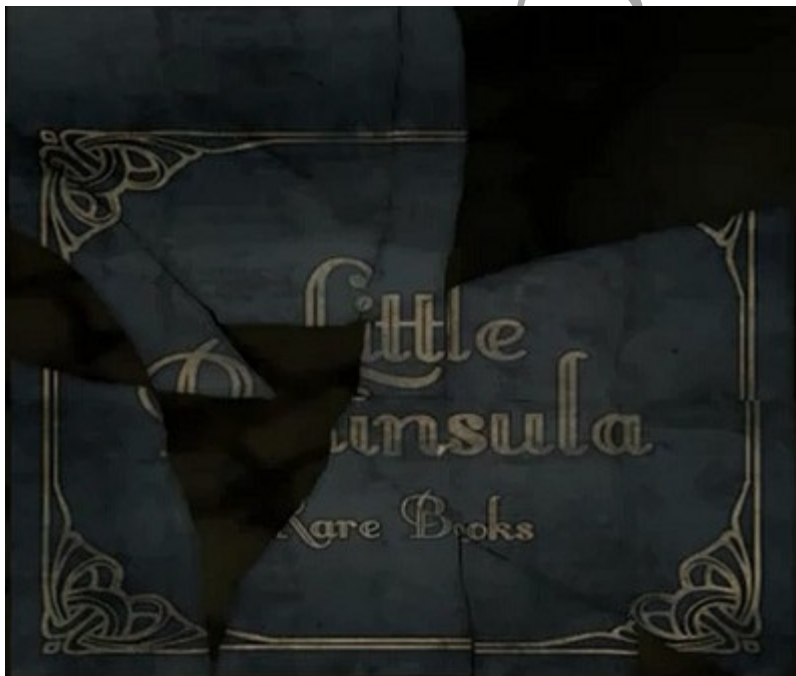
Andate a destra e parlate con l'uomo dentro la capitaneria di porto di tutti gli argomenti. Andate leggermente a sinistra e, dietro l'angolo, esaminare e prendete una bottiglia di Grog rotta. Tornate al taxi e recatevi al distretto di polizia.

Andate nell'archivio, entrate e usate il calcolatore per cercare il nome di Michelle Nicholas. Entrate nel primo corridoio sulla destra e leggete tutto il fascicolo. Uscite dal distretto, andate al taxi e andate a Essex Street.

Entrate nel vostro palazzo e parlate con Sovanski del nuovo argomento. Salite la scala a sinistra, andate a nord est e bussate alla porta 607. Usate gli attrezzi da scasso con la porta. Usate il lenzuolo macchiato di sangue sulla sinistra. Andate a destra, esaminare la scritta sul muro e uscite dalla stanza. Uscite dall'appartamento, scendete al piano di sotto e parlate con Sovanski di tutti gli argomenti riguardanti la congrega dei cinque. Tornate al piano superiore e usate il pezzo della bottiglia di grog che avete nell'inventario con il vapore che esce dal tubo del riscaldamento. Uscite dal palazzo e andate al Red

Tulip. Chiedete a Greta se ha delle bottiglie di grog, esaminate le bottiglie a sinistra del mulino a vento vicino all'entrata, e usatevi l'etichetta che avete nell'inventario. Andate al taxi e recatevi al porto.

Date la bottiglia di Grog all'uomo dentro la capitaneria, e chiedetegli di parlarvi dell'uomo che si è imbarcato quella notte. Andate vicino al lampione ed esaminate i sacchi. Esaminate i mozziconi e unite i pensieri "Odore di hashish" e "L'uomo armato che fumava". Esaminate i pezzi di carta, poi usateli per ricomporre la scatola. Sistematevi e ruotatevi come da figura:



Tornate al taxi e poi a Essex Street.

Entrate nel vostro appartamento e usate l'elenco telefonico a sinistra della porta. Sulla destra cliccate su Book Shops. Cliccate poi sul nome The Little Peninsula. Tornate al taxi e fatevi portare alla 65esima.

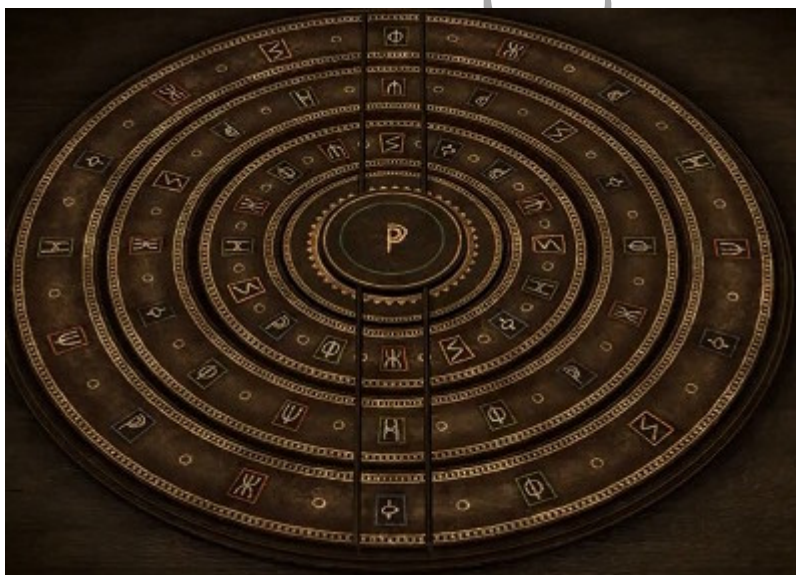
Esaminate il negozio sulla sinistra. Prendete il vicolo a nord ovest. Esaminate le casse sulla sinistra. Suonate al citofono dove c'è scritto Warehouse e parlate e di tutti gli argomenti. Esaminate la cassetta della posta e provate ad aprirla. Usate la vostra licenza da investigatore con la cassetta della posta, poi aprite lo sportello e leggete il contenuto. Unite i pensieri "La tournée di Greta" e "Il proprietario della bolletta". Tornate al taxi e andate a Essex Street.

Entrate al Red Tulip. Parlate con Greta e chiedetegli di Edward Marsetti e di tutti gli argomenti correlati. Parlate poi di Smiley e di tutti gli argomenti. Unite i pensieri "La cotta di Smiley" e "Il lavoro di Smiley". Rispondete al telefono poi tornate al Red Tulip. Parlate con Smiley di tutti gli argomenti, esaminate il succo di mirtillo alla sua destra e usatevi il whiskey che avete nell'inventario. Perquisite Smiley. Tornate al taxi e recatevi alla 65esima.

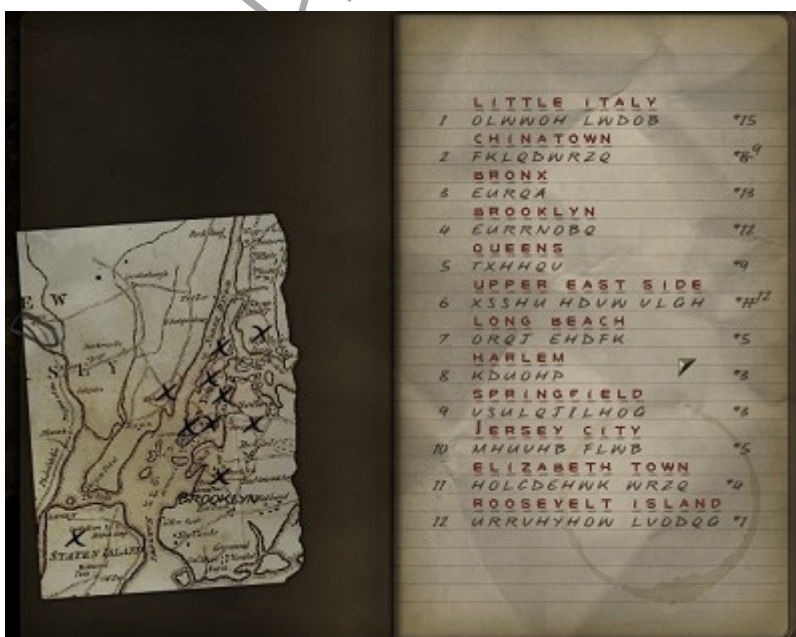
Andate nel retro della libreria, suonate al campanello più in basso e dite che avete da ritirare un libro dal titolo L'arte degli scacchi. Andate al bancone del bar e parlate con la ragazza di tutti gli argomenti. Scendete la scaletta a sinistra e parlate con Howard di tutti gli argomenti. Tornate al bancone del bar e parlate con la ragazza di tutti i nuovi argomenti. Datele il biglietto da visita di Howard. Andate nel corridoio a nord, andate a nord e parlate con la guardia, parlate poi con Marsetti di tutti gli argomenti. Tornate da Howard e parlategli della proposta di Marsetti. Tornate nel corridoio ed entrate nella stanza sulla destra col numero VI. Esaminate la lampada rossa nell'angolo e premete i bottoncini in basso a partire da sinistra, uno per uno andando verso destra fino al quarto. Usate il fazzoletto di Greta con la

lampadina per prenderla. Tornate in strada, al taxi, e recatevi a Essex Street. Andate al vostro appartamento, entrate nel ripostiglio e usate la lampadina rossa che avete nell'inventario con la lampadina accesa sulla destra. Usate il rullino con le vaschette sulla destra. Tornate alla 65esima.

Entrate nel club e andate a sinistra da Howard. Dategli le fotografie. Unite i pensieri "Foto piccanti" e "Marsetti e il cinema". Andate nel corridoio a nord, poi usate la porta a nord. Usatevi i vostri attrezzi da scasso. Scassinare la porta, entrate e prendete una punta di lancia a sinistra dell'armadio a muro. Sul tavolino in basso a sinistra prendete un bicchiere. Esaminare la colonna sulla destra osservando bene i simboli e il loro ordine. Usate lo strano attrezzo sulla destra della scrivania e riproducete la sequenza che avete visto sulla colonna ornamentale come da figura:



Esaminare la cassaforte e usatela, usate il bicchiere su di essa per sentire quando scattano i cilindri, la sequenza è 60-30-70-50-80 poi la cassaforte si aprirà automaticamente. Aprite la cassaforte, prendete una mazzetta e il taccuino. Unite i pensieri "Il libretto cifrato" e "Il padre di Sovanski". Entrate nell'armadio a muro e ascoltate la conversazione. Usate la finestra sulla destra per uscire. Esaminare l'insegna a sinistra e usatela. Usate la punta della lancia con la giuntura rotta e fate leva. Una volta rotta l'insegna usate la scala antincendio sulla sinistra. Salite sul taxi e recatevi a Essex Street. Entrate nel vostro palazzo e mostrate il taccuino a Slovanski. Usate il taccuino e sostituite le lettere come da figura:



Vi troverete alla stazione di polizia. Entrate e parlate con la guardia. Tornate a Essex Street.

Entrate al Red Tulip, usate il telefono per farvi comporre il numero e scegliete il numero di telefono corrispondente al numero sul bigliettino lasciatovi da Malone. Parlate con lui. Andate al taxi e recatevi a Ellis Island.

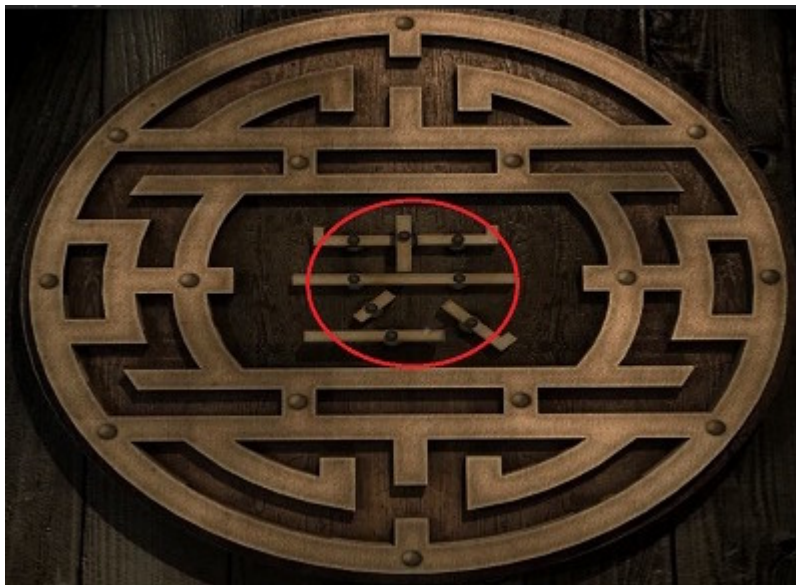
Esaminare la Statua della Libertà. Andate a destra e parlate con Malone. Guardate tutti i dialoghi e l'animazione.

Sarete di nuovo nei panni di Mcleane. Prendete i documenti sul bancone davanti a voi. Parlate con l'uomo al bancone. Al tavolo dove dorme la bambina, prendete il posacenere di metallo. Uscite fuori. A destra della macchina esaminate la lampada a petroli e provate a usarla, esaminate che manca la copertura esterna e quindi è inutilizzabile. Ancora a destra esaminate il set fotografico e interagitevi. Esaminate il campo di granturco e prendete alcuni chicchi di mais. Rientrate nel locale e parlate con il barista di tutti gli argomenti. Uscite di nuovo fuori. Esaminate la lampada a petroli a destra dell'automobile, e aprite il serbatoio in basso a destra per vedere che è vuoto. Andate a sinistra, usate il secchio contenente le gocce di cherosene con la lampada a petrolio. Usate l'accendino che avete nell'inventario con lo stoppino. Usate il posacenere di metallo con la lampada, poi usatevi il mais. Rientrate nel locale. Una volta che l'uomo se ne sarà andato aprite il pannello dietro al bancone e attivate la leva in basso a sinistra. Uscite e andate a destra. Usate il set fotografico. Rientrate nel locale e svegliate la bambina.

Di nuovo nel presente nei panni di Del Nero. Date alcune risposte e poi leggete i dialoghi. Usate il macchinario dietro di voi, poi premete in ordine i comandi:



Usate nuovamente il macchinario dietro di voi. Andate a nord e sulla sinistra della scrivania prendete i vostri averi. Esaminate il fazzoletto sulla destra della scrivania, usatevi lo scotch e poi il whisky. Parlate con Chon di tutti gli argomenti. Esaminate lo strano disegno sulla destra e riproducetevi il simbolo che avete visto sulla distilleria a sinistra, ruotando le stanghette centrali come da figura:



Entrate nel passaggio segreto. Andate un po' a est e prendete delle funi da terra. Usate la torcia con il tunnel più a destra. A ogni bivio seguite le direzioni come qui di seguito indicate: N-O-O-SSSO-SO-SE-E-N-E. Fate attenzione che quelli indicati sono solo gli incroci, non le curve che dovrete seguire obbligatoriamente. Usate le funi dell'inventario con il ponteggio galleggiante. Rientrate nel tunnel e seguite le due tubature fin quando non si dividono. Seguite una delle due tubature fino all'inizio e attivate la ruota per far uscire l'acqua. Riseguite la tubatura fino a quando non rincontrerete anche l'altra, seguite quella e andate ad aprire l'acqua anche lì. Tornate all'uscita 28, questa volta seguite la tubatura singola e fate la solita operazione. Rientrate nell'uscita 28 e usate il ponteggio galleggiante. Uscite a ovest, andate da Chon e parlate con lui di tutti gli argomenti. Unite i pensieri "L'aeroporto" e "Una crociera sull'East River". Sulla mappa indicate l'aeroporto in alto a destra, il McArthur Airport.



Prendete il piede di porco accanto a voi, poi usate la grondaia per far rumore e attirare la guardia. Questo non basterà, usate allora la torcia con la parte più a destra della stanza destra. Usate nuovamente la grondaia. Usate la fune con Oscar. Entrate nell'aeroporto. Guardate dalla finestra accanto a voi. Usate di nuovo la finestra per parlare con Greta. Usate il piede di porco con la porta rossa.

Di nuovo nel passato nei panni di McLeane. Andate a sinistra del museo e raggiungete la porta rossa. Provate a esaminarla e usatevi la pistola che avete nell'inventario per aprirla. Entrate nel museo e prendete l'altra uscita a sinistra. Andate nell'ufficio del professore nell'angolo in basso a sinistra. Entrate a est, aspettate che Oscar sia girato verso sinistra e nascondetevi dietro alle casse in basso al centro. Quando Oscar si girerà verso destra raggiungete l'uscita a sinistra. Andate a sud, poi a est e usate la macchina.

Di nuovo nei panni di Jack ascoltate quello che ha da dirvi Victoria. Prendete la bombola di gas propano ai piedi della scala e usatela con la porta. Sparate sulla bombola del gas. Guardate l'animazione. Avvicinatevi all'orologio sospeso e provate a usarlo e muovere le lancette, ma sarà tutto bloccato. Andate a sud, entrate nel pub e parlate con Sean di tutti gli argomenti. Tornate all'orologio galleggiante e spostate le lancette per ritrovarvi nel presente. Guardate la parte finale del primo episodio.

Soluzione di Electranovembre

PUNTAECLICCA.COM