

Cognition: An Erica Reed Thriller Ep.1 Hangman!

Dopo la intro sei davanti al cancello del cimitero. Dopo aver letto il messaggio sul cellulare clicca il cancello che è chiuso. In inventario seleziona la pistola e usala sul cancello e poi sul lucchetto. Usa il cancello e sei dentro e avrai un flash. Avanza verso la fontana, clicca la statua e osservalo: ora ha visuale ravvicinata. Prova a prendere la pala ma è bloccata. Clicca la statua e osservalo, esci e vai alle orme in terra e usa l'icona a forma di porta, ora hai il potere attivo. Ritorna alla statua, osservalo e clicca il potere a sx, clicca la statua e di nuovo il potere per avere una visione. Clicca le orme in terra e poi il potere: le orme avranno un alone, cliccalo e poi usa il potere per avere una visione del killer che si allontana dietro il mausoleo, ora ci sarà l'icona per andarci. Vai dietro al mausoleo, usa il potere e poi clicca l'alone sulle orme e di nuovo il potere per avere una visione. Osserva e usa la cassetta degli attrezzi e da dentro prendi un taglierino e un martello. Osserva il punto scavato nella visione, ritorna alla statua e osservalo. In inventario seleziona il martello, clicca la pala e usala per prenderla.

Ritorna dietro il mausoleo, usa la pala sul punto scavato ma non puoi continuare per le visioni continue. Torna indietro e parla con John, vai dietro al mausoleo e ti seguirà. La pala è sempre in inventario, clicca John e usalo: scaverà lui. Dallo scavo prendi il disco di pietra. Torna indietro e osserva il mausoleo centrale, usa il disco nella sua sede ma per farlo ruotare devi osservare in basso e mettere i piedi sulle placche in basso. Ruota il disco finché Erika non si allontana sanguinante. La porta si aprirà e John sarà ferito.

Entra nel mausoleo e vai a dx, parlerai con il fratello Scott. Osserva l'angelo sulla parete, la trappola su Scott, i cavi in terra e il pannello in fondo.

Enigma del pannello per disattivare la trappola.

Osservalo e chiamerai Terence che ti dirà che si disattiva togliendo gli spinotti nel senso opposto di come sono stati messi. Per sapere l'esatto ordine devi usare il potere su ognuno di essi e nei flash vedrai come sono stati posizionati. Esempio: se clicchi il potere e poi lo spinotto nero e ancora il potere, vedrai che ve ne sono già 4 posizionati, quindi devi trovare l'esatto ordine di inserimento e tagliarli nel verso contrario. Di seguito la sequenza per tagliare i fili con la tronchesina:

blu – nero – giallo – rosso – arancione – verde

Questa azione puoi farla anche se sbagli la sequenza, Scott morirà comunque con la differenza che non disattivando la trappola morirà trafitto:

Arriva il killer che ti afferra, posiziona il mouse nelle sue parti basse e appena è attivo colpiscilo. Ti punterà una pistola, usa la tenda e poi il candelabro per farlo fuggire tra le fiamme.

Filmato e dialogo con John.

Scena del crimine

Parla con il poliziotto, mostragli la tessera FBI e esaurisci i dialoghi. Avanza a dx e osserva il poster, ancora a dx la recinzione metallica. Entra nella porta e dopo il dialogo attiva il potere, inizia dal graffito in fondo, il sangue sul muro in fondo, il tavolo e poi la vittima che darà un calcio ad un oggetto che finisce sotto lo scaffale. Prendilo e John ti dirà di parlare con Terence, parla ancora con John e poi con Terence. Osserva la vernice spray in terra e poi parla con tutti.

Filmato e dialogo.

Shop di antichità

Entra e parla con Rose che ti darà spiegazioni sull'oggetto: "Le Pendu".

Dalla mappa seleziona la sede FBI.

Sede FBI

Parla con Gwen e poi vai alla scrivania, dopo il dialogo leggi la mail di Davies che ti aspetta nel suo ufficio che per ora è chiuso. Vai a dx, osserva John e parlaci. Torna indietro, usa l'ascensore e scegli il piano 1, dalla mappa vai all'obitorio.

Obitorio

Parla con Terence che ti darà un grimaldello. Usa l'ascensore, usa il potere per vedere l'alone sul corpo, cliccalo e poi di nuovo il potere ma non succede nulla. Osserva il corpo e il taglio sullo stomaco, sul carrello osserva il registratore e poi parla con Gallacher che dal ventre del cadavere toglierà un pezzo metallico, osserva il carrello e prendi il pezzo metallico. Osserva la scrivania a dx e memorizzerai sul cellulare il numero diretto per quella zona. Esci dall'obitorio e dalla struttura, dalla mappa scegli FBI.

Sede FBI Ufficio di Davies

Avanza alla porta di Davies, seleziona il grimaldello in inventario e usa la porta per aprirla, entra. Osserva tutto e poi usa il cassetto davanti alla scrivania, ci usa la tessera in automatico per aprirla: osserva i documenti e specialmente il foglio strappato che dice che un altro sarà impiccato stanotte. Usa il potere e poi l'alone sul foglio e poi il potere ma non funziona. Il foglio con il disegno ha due parole chiave: **Aunt Maddy**. Usa il computer ma vuole una password. Clicca la freccia del Name e si inserirà Davies in automatico, clicca la freccia della Password e scegli **Aunt Maddy** e poi Submit: ora sei dentro. Osserva il dipinto con la frase in rosso e poi in alto a sx sotto NAME clicca il primo Davies: vedrai la mail mandata a Terence da parte di Davies, cliccando il Davies sotto vedi la mail con il dipinto. Esci, usa l'ascensore sempre premendo 1 e vai all'obitorio.

Obitorio

Parla con Terence e convincilo a darti il pezzo di "Le Pendu", ora ne hai due in inventario che devi unire e il tutto con il pezzo a forma di forca per impiccato.. Esci dall'obitorio e dalla mappa seleziona la scena del crimine.

Scena del crimine

Usa il potere e osserva tutte le zone con gli aloni. Osserva i barattoli di vernice in fondo e poi uno a uno e poi la vernice verde sul muro. Esci e vai al cimitero.

Cimitero

Sulla tomba in basso prendi i fiori e su quella successiva di Scott usaci i fiori e avrai un dialogo con Cordelia. Vai alla panchina e parlaci ancora. Esci da una qualsiasi uscita e dalla mappa seleziona lo Shop di antichità.

Shop di antichità

Parla con Rose che ti aiuterà con i poteri. Osserva "le Pendu" sul bancone uguale a quello in inventario però a quanto sembra ne manca un pezzo. Osserva la scatola di ciambelle sul tavolo dietro e prendila. Esci e vai all'obitorio.

Obitorio

Osserva il corpo da vicino e poi il volto, il tatuaggio sul braccio e le mani. Parla con la dottoressa e poi esci e vai all'FBI.

FBI

Parla con John e in inventario seleziona la scatola di ciambelle, usa John e mentre è distratto a mangiarle prendi l'accendino sulla scrivania. Esci e vai allo shop di antichità.

Shop di antichità

Usa l'accendino su Rose e dovrai migliorare le capacità, segui le istruzioni ed è tutto semplice. Devi selezionare 3 oggetti con gli aloni e poi premere il potere a sx, se sbagli basta ripremere il potere per ricominciare. Gli oggetti da selezionare sono quelli evidenziati nell'immagine.



Parla ancora con Rose, esci e vai alla scena del crimine.

Scena del crimine

Clicca il potere e poi i 3 aloni, poi di nuovo il potere. Seleziona gli aloni evidenziati nell'ordine: tavolo, spray e graffiti e poi clicca il potere.



Esci e dalla mappa vai all'obitorio.

Obitorio

Parla con Terence dei graffiti e ti darà un macchinario a raggi ultravioletti. Parlacene ancora poi vai alla scena del crimine.

Scena del crimine

Usa i raggi ultravioletti sul graffiti verde ma devi prima calibrare. Prima di farlo osserva di nuovo la vernice spray e quella verde ha la sigla GK4893 - Esci e apri l'inventario, seleziona la mano e poi i raggi ultravioletti, inserisci **GK4893** e poi usa i graffiti per vedere la scritta coperta dalla vernice. Clicca il potere e clicca gli aloni: sangue sul muro, tavolo e corda, vedrai il cadavere impiccato, osserva il muso e gli occhi che guardano in una direzione.

Osserva la parete a dx tra lo scaffale e la macchia di sangue, ora c'è un punto attivo chiamato: NICHE, osservalo e verrà fuori un cassetto, usalo e avrai una foto. Esci e vai all'FBI.

FBI

Vai alla scrivania e usa il computer, clicca EVIDENCE e avrai la foto sul computer che devi osservare con la lente che apparirà, esattamente nel punto indicato sotto. Dal braccialetto leggerai Sarah.



Sul computer seleziona CASES DATABASE e seleziona come vedi sotto e poi premi Search, avrai i dati.

A screenshot of a search interface titled "SEARCH BY CATEGORY". It features three dropdown menus: "TYPE OF CASE:" with "Suicide" selected, "TYPE OF FELONY/CAUSE:" with "Hanging" selected, and "CROSSREFERENCE:" with "Sarah" selected. A blue "SEARCH" button is located at the bottom right of the form. A small blue icon is visible to the right of the "Hanging" dropdown.

Esci e vai al cimitero.

Cimitero

Osserva la sesta tomba dall'alto e troverai quella di Sarah, osservalo e osserva la lapide. Osserva la lastra e vedrai un medaglione, prendilo e avrai una visione che Sarah è stata uccisa e non si è uccisa. In inventario osserva la foto e il medaglione. Esci e vai all'FBI.

FBI

Parla con Gwen alla reception e poi vai alla scrivania, usa il computer e vai su PEOPLE SEARCH, seleziona SARAH GOODMAN, leggi i dati, torna su SEARCH e seleziona ROBERT GOODMAN, clicca SEARCH e avrai il suo indirizzo. Parla con John di SARAH. Parla con Sunny. Esci e dalla mappa seleziona Robert's Alley.

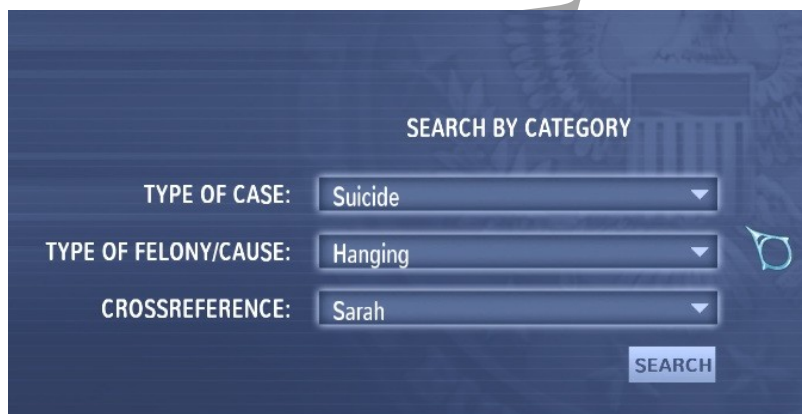
Robert's Alley

Parla con Robert appoggiato alla parete che subito è restio, usa la tessera FBI e parlerà. Forza il dialogo e ti seguirà.

FBI

Sei all'FBI, parla con John, ora devi scegliere se vuoi John o Sully. Scegli Sully e usa la porta oltre il vetro per entrare. Osserva Robert e parlaci. Usa la foto di Sarah su Robert e poi usa il potere ma ci son solo due aloni e ce ne vanno almeno 3. Robert non parla, non è a suo agio. Esci e parla con Sully, esci e seleziona il piano 2, vai alla scrivania e prendi la busta del mangiare. Vai all'ascensore e seleziona il piano 3 – Entra, osserva Robert e dagli il sandwich. Ma non basta ancora, esci e vai al 2, vai alla scrivania e apri il cassetto, prendi le monete. Vai alla VENDING MACHINE, usa le monete e le patatine rimarranno incastrate, usa la machine per scuoterla e le avrai in inventario.

Dall'ascensore seleziona e vai al 3 – Entra, siediti e dai le chips a Robert che ti dirà che vuol parlare con Sully. Vai da Sully parlaci e entrerà lui. Dopo il dialogo ritorna dentro, siediti e parla con Robert. Esci e parla con Sully. Esci e vai al piano 2, vai alla scrivania e usa il pc, seleziona CASES DATABASE e inserisci come prima:



SEARCH BY CATEGORY	
TYPE OF CASE:	Suicide
TYPE OF FELONY/CAUSE:	Hanging
CROSSREFERENCE:	Sarah
SEARCH	

In alto a dx premi PRINT e poi usa la stampante per prendere il foglio stampato. Vai alla reception, metti il foglio stampato in evidenza e poi usa Gwen, parla con lei e ti darà una microcassetta. Esci, seleziona il piano 1 e poi alla MORGUE (obitorio).

Obitorio

Usa l'ascensore, osserva il corpo e poi prova a prendere il registratore sul carrello ma la dottoressa dice di no! Esci e parla con Terence per aiutarti con Gallacher ma non ha tempo.

FBI

Esci e vai all'FBI, alla reception chiedi a Gwen se c'è un registratore per ascoltare la cassetta. Ritorna all'obitorio.

Obitorio

Osserva la scrivania e apparirà il telefono, in inventario seleziona il cellulare, usa il telefono e memorizzerai il numero di Gallacher. Usa il cellulare e chiama Gallacher che si allontanerà, seleziona il carrello (hotspot molto piccolo) e prendi il registratore. In inventario uniscilo con la cassetta e in inventario usa la "mano" e poi il registratore per ascoltare la conversazione tra Davies e Robert. Apri il cellulare e vai in MESSAGE DAD, seleziona tutti gli argomenti e su ognuno premi SEND. Osserva il cadavere e in inventario seleziona il cellulare, osserva il tatuaggio su braccio e usalo per scattare una foto, stessa cosa sul volto. Esci e vai all'FBI in sala interrogatori.

FBI Sala interrogatori

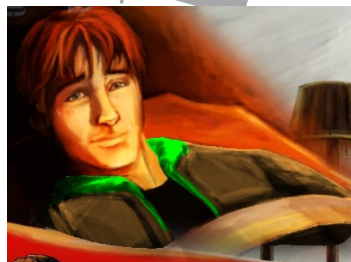
Entra e siediti, in inventario seleziona la foto della vittima e poi usa Robert che riconosce la persona ma non ricorda il nome. Seleziona il potere e poi seleziona come vedi sotto:



La sequenza è giusta ma devi fare in modo che Robert ti tocchi altrimenti il potere non funziona. In inventario seleziona il medaglione, usa Robert che lo appoggerà sul tavolo. Usa di nuovo il potere come vedi sopra, parla con lui e avrai una visione. Hai 5 memorie fluttuanti, clicca su quale vuoi ma sono confuse. Esci dalla visione. Dall'ascensore seleziona 1 e vai allo shop antichità.

Shop antichità

Parla con Rose e dovrai potenziare i poteri. Clicca per avere il potere, clicca l'alone e poi il potere. Clicca il volto e il giubbotto come vedi sotto per il colore e il volto, poi premi il potere.



Esci e vai all'FBI in sala interrogatori.

FBI Sala interrogatori

Siediti e usa il potere come sopra 1-2-3, ora i ricordi sono più nitidi tranne due, tocca uno qualsiasi di quei nitidi e le avrai fila sotto, tocca il primo a sx e vedrai come sotto, il colore del vestito di Sarah cambia di continuo clicca quando appare rosso o uno qualsiasi.



Clicca l'immagine di Robert e appariranno delle domande, l'unica cosa che ricorda vagamente è il nome della stazione e di una foto fatta col cellulare. Tocca la seconda immagine da sx e vedrai che l'ora e il giorno lampeggiano: devi sistemare ma non hai indizi. Esci dal potere e seleziona il cellulare, vai MESSAGE DAD. Vai su Robert e sulle voci "Dress, Robert can't remember e date" clicca su SEND, in tutte avrai la risposta che devi trovare degli indizi. Esci e parla con Sully che ti dirà che non ricorda l'ora ma che dalla registrazione era 12 Ottobre ed era un Sunday. Riascolta la cassetta e la data iniziale è 12 ottobre 2008 e Robert dice lo scorso mercoledì, quindi antecedente il 12. Apri il cellulare e seleziona il calendario che è sul 2008, guarda il 12, torna indietro al primo WED che è l'8 – Quindi la data è **8 ottobre 2008**, manca l'ora.

Se esci e rientri dal potere un'immagine ha il cellulare, cliccala e poi clicca Robert e chiedi di Karina, saprai che il colore di Sarah era il blu. Vai sulla prima immagine, clicca il vestito e seleziona il blu.

Vai sulla penultima immagine (memory4) e clicca il tovagliolo che stringono tra le mani. Clicca Robert e chiedi del Napkin, ora è attiva la memory 5, cliccala e poi clicca la frase ma la visione è ancora confusa. Clicca Robert e chiedi della nota del messaggio ma non ricorda. Esci dalla stanza e parla con Sully. Rientra, siediti e seleziona il registratore, usa Robert che dopo aver ascoltato dice 9:30 PM

Quindi **Memory 1: vestito blu**

Memory 2: 09:30 PM OCT 08 2008

Esci dalla visione e sei al tavolo, attiva il potere e seleziona: **la cassetta sul tavolo, la testa di Robert e Sully**, premi il potere e saprai il resto della nota mancante nella cassetta. Parla con Robert e sei nella visione, chiedi della "song" ma devi vedertela tu. Esci dalla visione e apri il cellulare, vai sull'icona della musica e localizza: **THE SCARLET FURIES** "The Taking e premi "set ringtone": se clicchi le note sul tavolo dal dialogo Robert nomina quella canzone. Erika commenterà che è quella e in inventario hai cellulare selezionato, usa Robert e ricorderà cosa scritto sul foglietto nella visione. Torna alla visione e il biglietto sarà leggibile, clicca Robert e chiedi conferma della frase sul tovagliolo.

Ora se hai tutto giusto:

Memory 1: vestito blu

Memory 2: 09:30 PM OCT 08 2008

Memory 3: il cellular

Memory 5: il tovagliolo leggibile

Non resta che andare su Memory 4 e aprire il cellulare, selezionare WEB SEARCH, RESTAURANT e poi THAI e BOYLSTON e poi SEARCH, avrai una mappa. Clicca due volte per uscire dalla mappa e dal cellulare, clicca l'immagine di Robert e chiedi del ristorante e dalla lista scegli CURRY PALACE. Torna alla mappa sul cellulare e vedrai che è vicino a COPLEY. Esci dalla mappa e dal cellulare, e sull'immagine clicca le scritte scorrevoli delle stazioni su **COPLEY** e poi clicca il potere per vedere la sequenza. Dopo dirai a Robert che deve rimanere perché sospettato. Esci dalla stanza e in automatico hai dialogo e un sms che ti dice di cercare Amy Lewis. Vai alla scrivania e su SEARCH seleziona Amy Lewis e poi Antony Longmore, su questo fai download e conferma avendo in inventario lo scanner.

Parla con John e chiedi di Antony Longmore, poi vai alla tua scrivania, usa il computer, vai in CASES DATABASE inserisci Amy Lewis Case in alto e fai SEARCH, avrai informazioni. Vai da John e parlaci delle altre vittime poi vai alla scrivania e parla con Sully. In automatico sei sulla mappa, seleziona Longmore's Apartment.

Longmore's Apartment

Osserva tutto e sotto il tappeto trovi qualcosa, usa il compartimento che vedi e si offre Sully di esaminarlo. Osserva la cassaforte e poi usa il potere, seleziona la cassaforte e poi il potere ma la combinazione è stata cambiata e non riesce a vederla. Usa la scrivania con i computer e vuole una password a impronte digitali, a fianco c'è un lettore di memory card e un lettore di impronte digitali. In inventario seleziona lo scanner e poi usa il lettore di impronte digitali: sei dentro. Leggi i messaggi cliccandoli e poi vuole una memory card. Esci e vai all'FBI.

FBI – Ufficio di Davies

Attiva il potere, clicca il cestino e poi il potere, saprai dell'ufficio postale. Esci dall'FBI e vai al Post Office.

Post Office

Parla con la persona allo sportello a dx, mostragli la tessera FBI e avrai il pacco. In inventario usa la mano e poi il pacco e avrai una chiave e dei pezzi di fogli, usa la mano sui pezzi di fogli, cliccali e si volteranno mostrando dei numeri. La frase logica è: *she's my next victim*, quindi **6-1-7-4**. Esci e vai al Longmore's Apartment.

Longmore's Apartment

Vai alla cassaforte e inserisci **6-1-7-4** e prendi la documentazione, osserva tutte le schede e in quella di Boston ci sono dei fogli riguardanti Sarah, Elizabeth e Amy. Parli con Sully e devi chiedere le domande secondo una sequenza:

la seconda dall'alto: Longmore era il killer

la terza dall'alto: those woman from the safe...

la seconda dall'alto: ...groups of three

la seconda dall'alto: He was moving out soon.

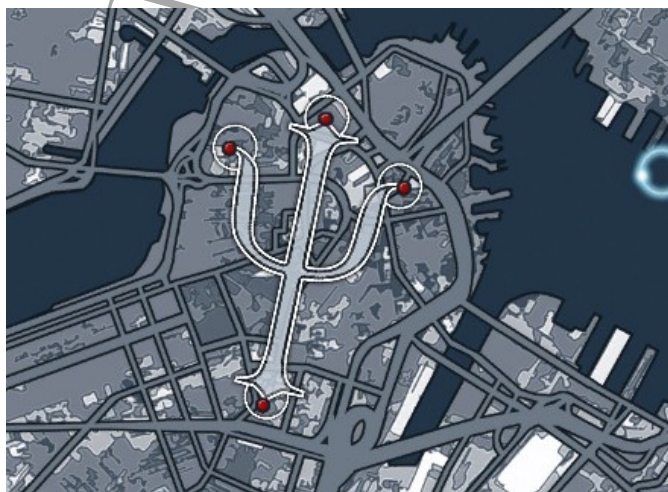
La seconda dall'alto: ...New York

La prima: ...Emelie Karlsson.

La terza dall'alto: ..public transportation

Sully ti darà un pezzo di "Le Pendu" che devi unire in inventario all'altro. Ruotalo finché vedi una serratura, usaci la chiave: ora puoi muovere le lettere. Devi formare il nome del giudice: SEWALL

Posizionati con al scritta in rosso davanti: **Who repented** e metti la lettera S, ruota cliccando la freccia a sx e metti le altre lettere di **Sewall**. Avrai la memory card. Vai al computer e inserisci la memory card nel lettore, avrai una mappa. Il simbolo centrale si può muovere e bisogna posizionarlo in base agli indirizzi delle 3 vittime, fai come sotto.



Filmato.

Old South Meeting House dal Killer

Il killer è sul pulpito, osserva il dispositivo a sx, le lampade davanti e i mattoni a dx. Usa il dispositivo a sx e apparirà un ologramma al quale il killer sparerà. Ora devi essere veloce: clicca di nuovo il dispositivo e prendi la pistola a dx. Inserisci il cavo elettrico nella presa e prendi un mattone dai detriti. Usa il mattone sul dispositivo a sx e vai subito a sx cliccando nell'angolo a sx. Accendi la lampada, seleziona la pistola in inventario e spara al cavo del lampadario. Ripeti l'operazione di accendere le luci e sparare finché il lampadario non cade schiacciando il killer.

Filmato finale.

Soluzione di Giuseppe