

COMANDI IN BREVE

Il gioco si comanda da tastiera e da mouse.

Movimenti

Con il mouse si ruota il personaggio a 360° per direzionarlo.

Con i tasti WASD o le frecce si muove il personaggio.

Per muoversi con cautela premere contemporaneamente i tasti CTRL+W.

Azioni

Il tasto destro del mouse emette un raggio luminoso che, spostato sugli oggetti, permette di agirvi sopra quando appare l'icona (guarda, prendi, agisci).

Personalmente non ho usato quasi mai questa opzione che ritengo pletorica.

Basta avvicinarsi ad un oggetto e quando appare il riquadro verde che indica un elemento attivo, cliccare con il tasto sinistro del mouse per ottenere lo stesso effetto.

Inventario.

Si accede all'inventario con il tasto TAB (o con premendo la rotellina del mouse) e si scorrono gli oggetti con i tasti di movimento destra-sinistra.

Si seleziona l'oggetto con il tasto sinistro del mouse e con il puntatore si sceglie l'azione da fare.

Per vedere i messaggi sul cellulare si preme il tasto M.

Combattimento

Per combattere si premono i tasti K e I (o il tasto destro e sinistro del mouse) unitamente ai tasti di movimento WASD (o le frecce). Cibi la barra spaziatrice si sta in difesa.

MACCHIATI

Il gioco inizia nella cella di un convento buddista.

Brian Westhiuse sta lasciando un messaggio per chi lo seguirà.

Un monaco lo invita a seguirlo.

Clicca con il tasto destro e vedrai un raggio luminoso. Con esso, quando compare l'occhio, puoi osservare i vari oggetti della stanza: il letto, la finestra, il diario sul tavolo.

Segui il monaco.

Fai il giro della stanza e il monaco dirà che il rituale è pronto.

Sali sulla pietra circolare al centro.

Ora ti trovi in una landa ghiacciata.

Dopo il dialogo con l'uomo cambia scena.

CAPITOLO 1 - UNO

CASABLANCA

Conosci Zoe Castello, la protagonista del gioco.

La ragazza è in coma e comunica con noi attraverso messaggi extrasensoriali per raccontarci la sua storia.

Appena puoi riprendere l'azione, alzati dal letto, vai alla sedia a destra e prendi il cellulare.

Se vuoi parla con Wonkers, lo scimmietto viola. Dai un'occhiata in giro (bagno, terrazza), poi vai all'armadio e vestiti con gli unici abiti puliti.

Scendi al piano sottostante e parla con papà. Osserva la valigia e il resto.

Evidenzia la maniglia della porta ed esci.

Nella via, se vuoi, guarda i vari oggetti, targhe stradali e cassette postali. In fondo alla strada parla con Carlita della festa.

Scendi ancora e parla con Olivia davanti al negozio. Rispondi che non sei occupata ed entra nel negozio.

Osserva tutto quello che c'è in giro.

Avvicinati alla porta e vedrai di nuovo una visione sullo schermo.

Parla con Olivia. Ti mostrerà il software di soppressione per il WSL che nasconde il cellulare alla rete e ti dice che te lo installerà più tardi.

Esci dal negozio, scendi a sinistra, attraversa la piazza con la fontana, vai avanti finché vedi due giocatori di scacchi. Più oltre c'è l'ingresso della palestra. Entra.

Vai da Java e parlale.

Ora puoi esercitarti nella lotta.

Puoi attaccare con il tasto destro e sinistro del mouse (o con i tasti K e I), spostarti con i tasti WASD o

con le frecce e difenderti con la barra spazio.
Esercitati finché riesci a prendere pratica con la lotta.
Se vuoi parla ancora con Jama poi dirigiti alle scale.
Sullo schermo apparirà ancora il misterioso messaggio.
Uscita dalla palestra riceverai una chiamata da Reza, l'ex di Zoe, che vuole vederti al Moka Loco.
Vai alla piazza dove hai visto la fontana e di fronte vedi il Moka Loco.
Parla con Reza. Puoi invitarlo alla festa o no, comunque lui sarà occupato con il lavoro.
Quando ti chiede un favore renditi disponibile, comunque qualunque cosa rispondi le conseguenze saranno le stesse: devi prendere un pacchetto per suo conto da Helena Chang alla società Jiva a Seshadri Building.
Torna alla palestra e prendi il taxi a sinistra.

Seshadri Building

Vai avanti e premi il pulsante dell'ascensore.
Quando sei nell'atrio vai dalla donna al banco che non sembra molto disponibile.
Ad un certo punto vedrai nello schermo una donna che chiede aiuto.
Qui hai tre scelte:
1) Chiedi chi è quella donna. La ragazza chiamerà Kano e dovrai lottare con lei.
2) Distraila parlando dei suoi capelli poi sii umile. Lei andrà a cercare il pacchetto. Vai al comando della porta e chiudila dentro.
3) Esci dal dialogo e avrai la stessa opportunità del n. 2.
Una volta imprigionata la receptionist vai alla porta a vetri e tenta di aprirla.
Vai dietro la consolle del bancone, inquadra i comandi del pannello e apri la porta.
Entra e, svoltato il corridoio, vedrai un uomo che armeggia con la porta e che fuggirà.
Avvicinati alla porta e cerca di aprirla.
La prigioniera ti farà cenno che c'è qualcosa in alto.
Avvicinati alla cassa grande a sinistra, inquadrala e clicca per salire poi fai altrettanto con il ripiano superiore.
Vai alla scatola centrale, aprila e gira la maniglia.
Scendi e aiuta la prigioniera ad aprire la porta.
Segui la donna nell'atrio, avvicinati ai pulsanti a sinistra dell'ascensore e quando ti dice che sono sbloccati, premili.
Parla di tutto con Helena Chang che alla fine ti darà il pacchetto.
Vai alla chiamata taxi e parti. (Strano: prima era notte, adesso è giorno).

Vai alla piazza con la fontana, a destra del Sushi-Ya c'è un vicolo.
Percorri la strada, sali le due rampe di scale, entra nella porta rossa a destra.
Guarda le cassette della posta. L'appartamento di Reza è il n. 8.
Sali e vai a destra. Un gatto esce dalla porta dell'appartamento poi salta dalla finestra.
Entra nell'appartamento e trovi una donna morta. Avrai ancora una visione sul teleschermo.
I poliziotti ti arresteranno.

CAPITOLO 2 - SMARRIMENTI

Dopo la telefonata entra in camera da letto.
Wonkers ha un messaggio da parte di Reza che dà a Zoe un altro incarico.
Esci dall'appartamento e vai al negozio di Olivia.
Parla con lei di tutto e alla fine ti fornirà il congegno per aprire l'appartamento di Reza e un software per renderti invisibile alla rete.
Esci dal negozio e vai all'appartamento di Reza.

Appartamento di Reza.

Disattivare la morsa.
Mettiti davanti alla porta in modo da evidenziare la morsa poi clicca sul tasto TAB (premendo la rotella del mouse si ha la stessa funzione) e attiva il cellulare.
Questo è un giochino a tempo e cambia sempre.
Devi selezionare i simboli illuminati in basso tra quelli che vedi in alto.
Quando hai selezionato i tre simboli la porta si apre.

Vedi un'animazione in cui il robot di guardia neutralizza la robottina di Reza, Lucia, perciò devi fare attenzione.
Premi il tasto CTRL e contemporaneamente il tasto W per proseguire con cautela.
Passa alla sinistra della robottina, vai avanti poi a sinistra tra lo sgabello e la poltrona rovesciata fino alla cucina. Girati a sinistra e prosegui verso la camera da letto quindi ancora a sinistra ed entra nel bagno.
Osserva la doccia. Forse il ragno-robot potrebbe essere imprigionato nella cabina.

Premi il pulsante del dispositivo a destra della cabina. Il rumore attirerà il ragno che entra nella cabina. Richiudila in fretta e addio ragno.

Vai dalla robottina Lucia e prendi il suo cervello, quindi osservali nell'inventario (Tasto tab, clic col tasto sinistro, seleziona la lente). Il cervello e l'alimentazione sono fuori uso.

Vai da Olivia e dalle il cervello di Lucia. Lei non può aggiustarlo però ti dà una batteria.

Vai a casa di Zoe, parla con Wonkers e digli di dormire un po' (seleziona l'icona mano) poi prendi il suo cervello.

Vai a casa di Reza, esamina Lucia, apri l'inventario e usa sul robot il cervello e la batteria.

Parla con Lucia, lei ti condurrà alla cassaforte.

Prendi gli appunti. Improvvisamente appaiono due ragazze che ti tramortiscono.

Raccogli gli appunti

Parla con Lucia (usa l'icona mano) e dille di spegnersi poi riprendi il cervello di Wonkers.

Esci dal palazzo. Il gatto ti osserva.

Vai da Olivia e dalle gli appunti. Lei li decodifica in parte e Zoe decide di andare a Newport.

Vai a casa, rimetti il cervello al Wonkers poi prendi lo zaino nell'armadio.

CAPITOLO 3 - 201

NORTHLAND

Qui agisci con April.

Lei e la sua banda stanno tendendo un agguato ad alcuno armati.

April deve lottare e vincere almeno su due nemici. Il salvataggio è in automatico. Per saltare le animazioni premi due volte sulla barra spaziatrice.

Per vincere io ho usato arretrare ed avanzare sferrando colpi a ripetizione con il tasto K.

VENEZIA - NEWPORT

Zoe è arrivata a Newport e riceve una telefonata da Olivia.

Vai nel vicolo, l'unica direzione possibile. Un intrico di strade.

Vai a sinistra e parla con il cinese dei vari argomenti.

Vai a destra, parla con l'uomo e la bambina accanto al bidone del fuoco.

Vai a destra, attraversa completamente le passerelle, passa sotto il tunnel vai avanti e se ad una porta con una targa : La Frangia.

La Frangia

Usa il citofono accanto alla porta ed entra.

Vai da Charlie dall'altra parte del bar. Supplicalo di aiutarti. Parla con lui più volte per farti raccontare della "Casa confine".

Alla fine della conversazione esci dal locale, vai dal cinese e sali le scale a destra.

Attraversa il ponte e vai alla seconda passerella a destra, in fondo gira a sinistra e vedi l'insegna al neon di un bar.

Un poco avanti volta a destra, sali i 3 gradini e vai a sinistra.

Percorri la passerella, gira a destra e sei davanti alla porta dell'albergo Vittoria. (Ricordi The longest Journey?).

Albergo Vittoria

Entrare nell'albergo

La porta è chiusa e al citofono non risponde nessuno.

Vai a sinistra, alla fine della passerella c'è un ponteggio. Salta sul ponteggio quindi nel canale asciutto.

Entra nel tunnel vicino al ponteggio e vai avanti finché vedi una scala a pioli.

Sali e osserva il cancello. C'è un lucchetto elettronico. Vedrai anche un'animazione con l'impronta di una mano insanguinata sulla porta.

Usa il telefono per chiamare Olivia. Ti serve un "grimaldello elettronico".

Torna dal cinese. Lui ti darà il grimaldello in cambio di un software di protezione.

Telefona ad Olivia che te ne manderà una copia. Parla ancora con il cinese e l'affare è fatto.

Torna al cancello ed evidenzia il lucchetto elettronico poi usa il grimaldello.

Per questo enigma non ci sono soluzioni perché è casuale.

Devi girare i simboli ciccando al centro delle sfere in modo da accoppiare simboli uguali in alto e in basso.

Consiglio di iniziare dall'ultima sfera.

Quando è fatto clicca sul cancello ed entra.

C'è un cane addormentato. Zoe nota che è abituato ai rumori del treno.

Usa i tasti CTRL +W per strisciare fino alla porta ma solo quando c'è il rumore del treno altrimenti il cane si sveglia e muori.

Osserva la porta e tenta di aprirla. Niente da fare.

Sempre strisciando, quando il treno fa rumore, vai al capannone, apri la porta, prendi l'ascia e torna al

cancello.

Scendi la scala a pioli e vai a destra. Zoe vedrà una luce uscire dalla finestra sprangata.

Lì accanto c'è un cassonetto dell'immondizia. Guarda in basso e vedrai una sbarra metallica.

Vai dalla parte opposta del cassonetto, osservalo da vicino e spingilo 4 volte finché sta sotto la finestra illuminata.

Arrampicati sul cassonetto e usa l'ascia sulle assi di legno.

Passa dalla finestra e raccogli l'ascia.

Dentro l'albergo

Sei nella sala caldaia. Dai un'occhiata sul bancone.

Prendi gli stracci e annusa i contenitori. Ce n'è uno che contiene benzina.

Nell'inventario seleziona il manico dell'ascia e scegli l'icona "unisci" (chiave inglese).

Apparirà l'icona manico con un +. Scegli l'icona straccio ed avrai lo straccio avvolto nel manico.

Usalo nel contenitore della benzina.

Avvicinati alla caldaia, accendila e usa il manico infiammabile nella fiammella per avere una torcia.

Avviati fuori del locale caldaia e prosegui fin dove vedi la luce. Noterai delle striature di sangue sul pavimento.

Segui le tracce di sangue, entra nella porta e sei nella sala controllo.

Zoe raccoglie l'accendino di Reza.

Osserva il monitor. Avrai un'altra visione di April che ti indica la stanza 201. Usa il cellulare sul controllo monitor e avrai un enigma simile a quello della porta di Reza.

L'enigma è casuale e c'è un tempo limitato per risolverlo.

Devi cliccare sull'icona uguale a quella illuminata in basso.

Alla fine il sistema monitor è disattivato.

Esci dalla sala monitor e sali i gradini. Avanza qualche passo e vedrai nella stanza a sinistra un uomo.

Adesso devi fare attenzione.

Sul tavolo numerosi incarti di pizza e uno scaldapizza.

Qui puoi scegliere diversi modi per sfuggire al guardiano, ma non puoi evitare la lotta.

A - vai nella stanza e parla con l'uomo usando il dialogo: cerco una stanza - bugia - voglio parlare con il direttore. In questo caso potrai andare al piano di sopra ma avrai un tempo limitato poi dovrai combattere.

B - Fai suonare il timer della pizza, nasconditi all'ingresso della cantina poi striscia dietro l'uomo e sali al piano di sopra. Avrai un po' più di tempo, ma se ci metterai più del dovuto dovrai combattere.

C - Vai nella stanza accanto, affronta l'uomo e digli che cerchi un lavoro.

Combatti subito, hai più tempo per esplorare i piani superiori, ma se ti attardi troppo, più tardi lui può raggiungerci e devi combattere di nuovo. Se lo atterri avrai poi campo libero.

Io ho scelto l'opzione C.

N.B. L'attacco del guardiano può avvenire in qualunque momento ti trovi ai piani superiori.

Sali al piano di sopra e vedrai una ragazza stesa su un materasso nella stanza 202. Osserva l'attrezzatura medica.

Vai avanti e prova ad aprire la stanza 201. Chiusa.

Vai ancora avanti ed entra nel bagno. Prendi la maniglia della finestra.

Se compare la ragazza, non badarle.

Sali al piano superiore e trovi una porta chiusa.

Scendi e vai nel corridoio sotto la scala. Vai nella stanza, apri la finestra ed esci.

Sali sulla scala a pioli a sinistra, entra nella stanza, esci dalla stanza.

Vedrai una specie di zombi in mutande e Zoe si nasconderà.

Vai nel bagno e prendi l'asciugamano.

Esci dal bagno vai in corridoio ed entra nella camera dello zombi. Sveglialo.

Lui ti attaccherà ma lo stordirai facilmente. Prendi il lenzuolo.

Prosegui nel corridoio fino a trovare una finestra. Aprila. Guarda dalla finestra e vedrai l'interno della stanza 201.

Osserva la valvola del calorifero sotto la finestra.

Nell'inventario unisci l'asciugamano e il lenzuolo per formare una corda poi usala sulla valvola del calorifero. Esci dalla finestra e calati.

Percorri la pedana di ferro fino all'altra finestra ed entra.

Sei nella vecchia camera di April.

Apri l'armadio e prendi la foto. Entrerà Marcus.

Parla con lui come vuoi, il risultato sarà lo stesso: ti aiuterà a trovare Reza in cambio di soldi.

Seguilo fino alla porta d'ingresso ed esci.

La Frangia

Parla con Charlie e insisti per sapere tutto su April.

Alla fine iscriverà Marcus nella lista degli invitati e chiamerà Emma.

Segue un'animazione in cui Zoe parla con gli altri due.

Alla fine Zoe chiederà di fare una telefonata in privato.

Vai vicino al bancone e sali la scala a chiocciola.

Vai nell'ultima stanza e usa il cellulare: arriverà Marcus con le due fanciulle che hai già conosciuto e che ti metteranno KO.

CAPITOLO 4 - INVERNO

Mondo dei sogni

Ti ritrovi in mutande in una landa ghiacciata. Brutta situazione.

E il luogo visto nelle visioni di Zoe.

Vai verso la casa e vedrai ancora la bambina. Zoe verrà precipitata nella città sotterranea.

LA CITTA' SOTTERRANEA

Zoe ha cambiato look.

Guardati intorno. Intanto raccogli un sasso dietro di te (appare come un punto luminoso). Vai avanti qualche metro e prendi un altro sasso.

Il lontananza vedi 2 gargoyles di guardia.

Modi per superare i gargoyles:

1) Quando il primo è girato verso l'acqua, striscia (CTRL+W) avanti fino alla piattaforma elevata e sali.

Quando il secondo si immerge nell'acqua, striscia fino al bastone con l'uovo luminoso in cima, prendilo poi affrettati su per la rampa.

2) Affrontali e lotta con entrambi, non è difficile vincere (W+K alternati e continui).

3) Seleziona il sasso nell'inventario e gettalo nell'acqua sia con il primo che con il secondo gargoyle.

Preso l'uovo luminoso sali su per la rampa finché trovi una scalinata che scende. Scendi in basso, vai avanti e sali l'altra scala.

Sulla piattaforma vedrai un macchinario. Prova a girare il volante e dalla cima usciranno scintille.

Usa l'uovo brillante sulla cima del macchinario poi gira il volante.

La macchina emette 4 suoni che devi ricordare.

Il mulino ora funziona.

Scendi in basso e aggrappati ad una sporgenza del mulino per salire in alto.

Vai avanti sulla passerella che ad un certo punto si rompe; fai un salto per raggiungere l'altra parte.

Vai avanti fino alla scala a pioli e sali.

Percorri tutto il tragitto finché arrivi ad una grotta con dei segni luminosi.

Prova a premerli e sentirai i suoni già uditi al macchinario.

Premi i simboli in questo ordine, da sinistra a destra:

1-2-1-3

Si apre un passaggio. Vai oltre.

MERCURIA

La locanda - Zoe

Sei in una grotta con una porta. Prova ad aprirla. E' chiusa. Osserva la porta.

Non è molto robusta.

Usa ancora l'icona "mano" per sferrare 2 calci alla porta.

Osserva la macchina nuova di zecca e il cibo.

Esci e ti troverai in una locanda.

Parla con Benrime.

Vin brûlé

Esci dalla locanda e parla con "Bob il cieco in potenza".

Per aiutarti vuole un "vin brûlé" con le spezie miste della signora Mullins.

Rientra nella locanda e parla con Benrime. Lei ti darà il vino ma devi andare a prendere le spezie.

Esci dalla locanda, vai a sinistra. Quando arrivi al viale costeggiato da tende dell'accampamento, prosegui fino alla prima a destra. Sempre avanti arrivi al mercato.

Parla con l'uomo della prima bancarella, quella senza merce. Accetta di recuperare per lui le spezie.

Torna alla Locanda del viaggiatore. Strada facendo osserva la macchina uguale a quella che hai visto nella cantina della locanda.

Quando sei sulla grande piazza vedrai un filmato con due guardie che arrestano un tipo.

Supera la locanda e vai fin dove c'è un carro che blocca la strada.

Parla con Ary Kynryn, l'uomo barbuto. Dopo una lunga conversazione ti darà le spezie.
Torna alla locanda e parla con Benrime.
Vai in cucina e usa le spezie nel calderone, prendi una bottiglia vuota sul tavolo e usala sul calderone per riempirla di vino speziato.
Esci, vai da Bob il cieco e dagli la bottiglia. Ti dirà di chiedere informazioni a Crazy Clara, al ponte dell'impiccato.

Crazy Clara

Vai al mercato, supera il mercante di spezie poi svolta a sinistra sotto l'arco.
Vai sempre avanti fino al ponte e parla con Clara. Devi ritrovare il suo "bambino".
Vai alla piazza del mercato. Vedrai un bestione attaccato alla ruota.
A destra c'è un vicolo. Prova ad entrare ma sarai fermato dalla guardia.
Aspetta che il bestione copra completamente la guardia poi sguscia nel vicolo.
Apri la gabbia e l'animaletto scappando spaventerà il bestione inseguito dalla guardia.
Torna da Clara che ti dirà che Magda si trova alla mensa dei poveri.

Ministrum Magda

Vai alla piazza del mercato e parla con la donna accanto al banco delle spezie.
Parla con lei di tutto anche se spesso si ripete.
Alla fine Brynn ti farà segno di seguirlo. Vagli dietro e sarai fatta prigioniera.

Locanda

Ora sei con April. Segue un lungo filmato alla fine del quale Zoe scompare nel nulla.

Kian

Kian l'Apostolo si addestra con i 3 allenatori. Parla con loro e poi con il maestro Garmon.
La bambina Ena dice a Kian che è atteso dalle Sei.
Segui Ena ed entra nella porta a destra. Le Sei ti daranno una missione: devi trovare e convertire lo Scorpione, il capo dei ribelli.
Esci e vai a parlare con Garmon.

CAPITOLO 5 - ALCHERA

La Frangia - Zoe

Parla con Charlie.
Una volta fuori della Frangia vai avanti e riceverai una chiamata da Olivia. Zoe va in Giappone.

MERCURIA - April

La Torre

Dopo il dialogo osserva lo zaino sul letto e le spade accanto alla porta.
Esci dalla stanza ed hai un dialogo con Brynn.
Vai in corridoio e parla con Na'ane.
Scendi ed esci dalla locanda.
Vai a sinistra fino alla piazza dell'accampamento. Vedi il ponteggio e alla sua destra il basamento della torre.
Vai nello spazio buio a destra della torre poi usando i tasti CTRL+W striscia rasente il basamento fin dietro i ponteggi.
Vai fino in fondo e vedrai una guardia di spalle.
Striscia dietro di lei finché hai la possibilità di azione poi scegli l'icona pugno per atterrarla.
Arrampicati sull'impalcatura e ti trovi su una terrazza.
Cammina lungo la vetrata finché vedi il riquadro verde attivo. La porta è socchiusa e due persone stanno parlando.
Con il tasto destro del mouse usa l'icona orecchio per ascoltare ciò che dicono. Alla fine ti ritrovi alla base dell'impalcatura.
Vai davanti al tempio e vedrai il misterioso "Profeta". Seguilo fino alla locanda, entra e parla con Benrime.
Scendi in cantina, vai oltre la porta chiusa e vedrai il Profeta passare oltre il portale. April lo seguirà prima che si richiuda.

GIAPPONE - Zoe

Olivia ti chiama.
Osserva la macchina che distribuisce gomme da masticare.
Vai verso la scala che scende e parla con la ragazza.
Scendi e vai alle porte girevoli che sono bloccate.
Risali e vai ancora al piano superiore.

Osserva il cestino incenerisce i rifiuti ogni 10 minuti.
Parla con l'uomo in attesa. Parla della fidanzata. Lui finirà per gettare il biglietto strappato nel cestino.
Affrettati a raccogliere i due pezzi prima che li incenerisca.
Vai al distributore di gomme, usa il cellulare per comprarne una.
Usa la gomma in inventario per avere l'adesivo.
Usa l'adesivo per incollare le due parti di biglietto.

Puoi ottenere il biglietto anche parlando con altri passeggeri.

Sali alla cabina, usa il biglietto sul lettore ed entra. All'arrivo ricevi una chiamata da Olivia.

Museo

Osserva la scenetta con il bambino.
Vai in giro e guarda tutte le vetrine con i vari robot.
In fondo alla sala c'è una porta riservata al personale.
Prova a premere il pulsante rosso a destra e il guardiano arriverà a rimproverarti.
Automaticamente manderai un messaggio ad Olivia.
Apri il cellulare e premi "M" per vedere un messaggio di Olivia che ti ha mandato il software necessario per aprire la porta.
Vai dal bambino e dagli la gomma. Tocca la vetrina. Accorre il guardiano.
Parla con il bambino e chiedigli il favore di distrarre il guardiano.
Vai alla porta, evidenzia il pulsante rosso e usa il cellulare.
E' il solito giochino casuale in cui devi trovare i simboli illuminati in basso.
Entra dalla porta.

WATI corp.

Entra nella stanza degli armadietti, apri quello al centro e vesti la divisa.
Esci e guarda dove va a finire il piccolo robot. Seguilo nel condotto.
Percorri la galleria a vetri e parla con la donna. Dille che sei nuova.
Entra nell'ascensore. Imbarazzo da ascensore.
All'arrivo prova ad andare avanti. Un robot volante ti spingerà oltre la linea.

Il robot volante

Appena il robot ha svoltato l'angolo (non prima) vai avanti poi gira a sinistra.
Vedrai un distributore. Inquadralo e nasconditi dietro il lato sinistro. Aspetta qualche secondo che il robot svolti l'angolo poi esci dal nascondiglio.



Tu devi andare nel corridoio a sinistra ed aprire la porta in fondo, ma appena ti avvii, sbucca fuori il robot che ti uccide e non ci sono nascondigli.
Entra nel corridoio a sinistra e appena vedi aprire la porta in fondo, gira l'angolo a sinistra e vai a nasconderti nel lato destro del secondo distributore.



Aspetta che il robot faccia le sue verifiche e quando scompare vai in fondo al corridoio di prima. La porta si aprirà automaticamente.

Damien

Vai al centro dei box e troverai Damien. Parlaci di tutto.
Alla fine Damien ti accompagnerà all'interno della WATI.
Hai solo mezz'ora per operare.

Il cuore della WATI

Scendi le scale fino al sottolivello 58.

Aspetta che la luce della porta sia verde ed aprila. Vedrai subito il ragno-robot.

La tattica migliore per non farsi prendere è di seguire il ragno quando va a destra e stargli dietro, ma tenerlo a lunga distanza perché se ti avvicini troppo può accorgersi della tua presenza e fulminarti.

Svolta a sinistra 1,2,3,4 volte.

A metà del corridoio a destra, dopo la quarta svolta, c'è uno sportello che si vede poco.



Aprilo e usa il cellulare per trasferire il software.

Sentirai una porta che si apre.

Ora il ragno dovrebbe quasi aver finito il suo percorso.

Appena puoi prendere l'azione, rapidamente, girati a destra ed entra nella prima porta a destra.

Se sei abbastanza veloce riesci ad entrare.

Se non riesci in questo modo, vai a sinistra, fai tutto il giro dei corridoi stando dietro al ragno ed entra nella porta a sinistra che precede lo sportellino aperto.

Il virus

Osserva la scena animata.

Prendi una capsula. Nell'inventario unisci il verme alla capsula.

Esci e vai due volte a destra. Se vedi il ragno da lontano entra in una delle rientranze con i ventilatori che

stanno sul muro e clicca per nasconderti.

Quando il ragno è passato entra nella porta con due M verdi.

Metti la capsula nello scanner e fallo analizzare.

Esci e vai a sinistra per 4 angoli. Entra nella porta con i simboli arancione.

Qui c'è un sistema di sicurezza che va disattivato.

Vai a sinistra per 2 angoli ed entra nella porta con un simbolo rosso.

Posizionati davanti ai tre ragni a sinistra ed usa il cellulare per comandarne uno.

Ora agisci come ragno.

Esci e vai a destra. Cammina finché incontri l'altro ragno e con la barra spaziatrice fallo secco.

Entra nella stanza della sicurezza e manda il ragno sul riquadro a destra poi clicca con il tasto sinistro del mouse. L'allarme è disattivato.

Ora riprendi il controllo di Zoe.

Vai nella sala controllo e perquisisci il camice sulla sedia.

Troverai una chiave elettronica.

Esci e vai a destra per un angolo. Usa il cubo tra le due parentesi rosse. Vai avanti sulla passerella e vedrai un'animazione che ti permetterà di individuare dove si trovano i due scienziati.

Dalla parte opposta a dove ti trovi c'è una scala che scende. Devi raggiungerla senza farti vedere.

Puoi salvare il gioco qui, ma se muori potrai sempre ricaricare da questo punto, perciò è inutile.

Vedi la scienziata che cammina in senso orario verso destra.

Questa è la tattica che ho usato io.

Usando i tasti "striscia (CTRL+W) valle dietro tenendoti a distanza ma attenzione perché lo scienziato di sotto salirà la scala e ti verrà incontro camminando verso di te, quindi in senso antiorario.

Fai in modo di non vederlo mai direttamente, magari retrocedendo un po' perché ad un certo punto cambierà direzione e andrà anche lui in senso orario.

Se lo vedi attraverso la vetrata non succede niente. Appena puoi, scendi rapidamente la scala, fai un paio di passi avanti ed inserisci la capsula nel supporto a destra.

Segue una lunga sequenza filmata.

CITTA' SOTTERRANEA - April

Scendi le scale e vai avanti fino al promontorio con le ringhiere. Vedrai il Profeta che traghetta all'altra riva.

Vai alla piattaforma. Vedrai un gargoyle che apre la porta emettendo dei suoni.

Tu puoi approfittare della porta aperta per infilarti dietro di lui ma devi usare qualche accortezza.

Se resti vicino alla piattaforma il gargoyle ti vede e scappa. Anche se ti nascondi sotto la piattaforma sente il tuo odore e scappa.

Devi andare sul sentiero e nasconderti dietro la sporgenza della roccia in modo da tenere d'occhio la piattaforma.

Quando il gargoyle va alla porta aspetta qualche secondo, diciamo tre o quattro, poi corri verso la porta e se è aperta infilati dentro altrimenti riprova.

Una volta dentro vedrai un gargoyle a destra che apre una porta.

Nasconditi dietro l'altare.

Usa il tasto destro del mouse per inquadrare la porta mentre il gargoyle preme i tasti e premi la barra spazio per zoomare sulla combinazione (3-1-2).

Vai alla porta e userai automaticamente la stessa combinazione.

Scendi i gradini e vedrai una statua con 4 rune.

Chiameremo questa STATUA N. 1.

Necropoli

In questo luogo devi trovare altre tre statue con le rune ed un cancello con 4 rune che indica come girare le rune delle statue.

Attenzione. C'è in giro un gargoyle. Se ti vede scapperà a chiamare papà, uno scimmione contro cui non ci sono combattimenti che tengano e ti stenderà in un batter d'occhio.

Puoi nasconderti alla vista del gargoyle o dello scimmione celandoti dietro i pilastri, ma con lo scimmione non sempre funziona.

Puoi nasconderti nelle stanze illuminate badando di metterti ai lati della porta, nel cunicolo che mette in comunicazione due livelli, comunque appena senti un grugnito in lontananza scappa nella direzione opposta e trova un nascondiglio.

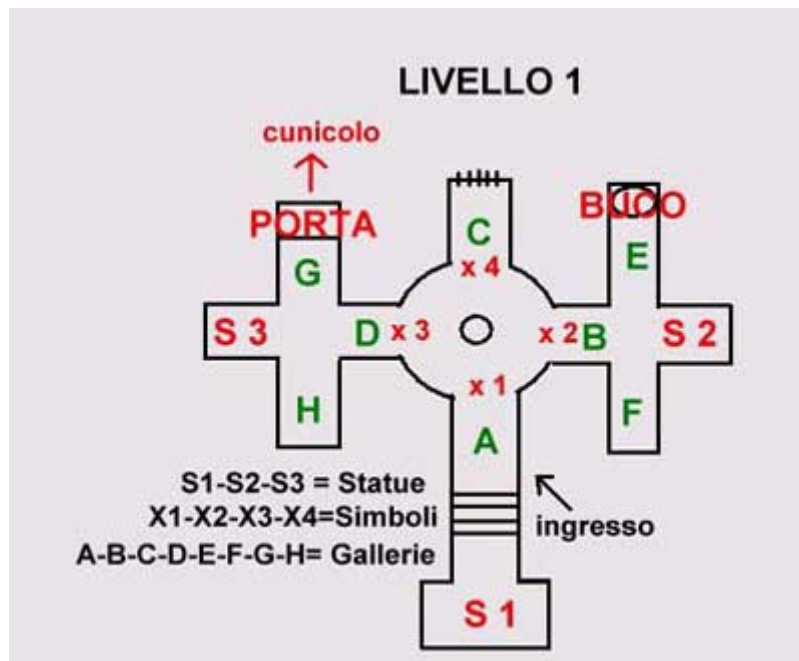
Prima di uscire dal nascondiglio accertati bene che lo scimmione scompaia in lontananza.

Se muori il gioco si ricarica dall'ultimo salvataggio automatico o effettuato da te.

LIVELLO 1

Questa fase del gioco è piuttosto difficile da spiegare perciò il mio consiglio è: visita tutta la locazione

anche se muori più volte, per capire le indicazioni e renderti conto dei luoghi.
Per comodità inserisco una piantina del livello 1 e del livello 2.



Da come ti trovi inizialmente, dopo aver visto la STATUA N. 1.

Scendi i gradini e sei nella necropoli.

Vai avanti e ti trovi in una rotonda con una colonna al centro.

In terra dei simboli luminosi che devi osservare perché identificano le statue delle rispettive gallerie.

DX (galleria B), scendi i gradini e trovi la STATUA N. 2.

Stando di faccia alla statua, alla tua dx (galleria F) una galleria che non porta a nulla.

In fondo alla galleria alla tua sn (Galleria E) trovi un muro fragile. Dagli 3 spallate e si forma un buco. Per ora non andare dentro ma torna alla statua n. 2 e vai sempre avanti alla galleria C. Un cancello chiuso.

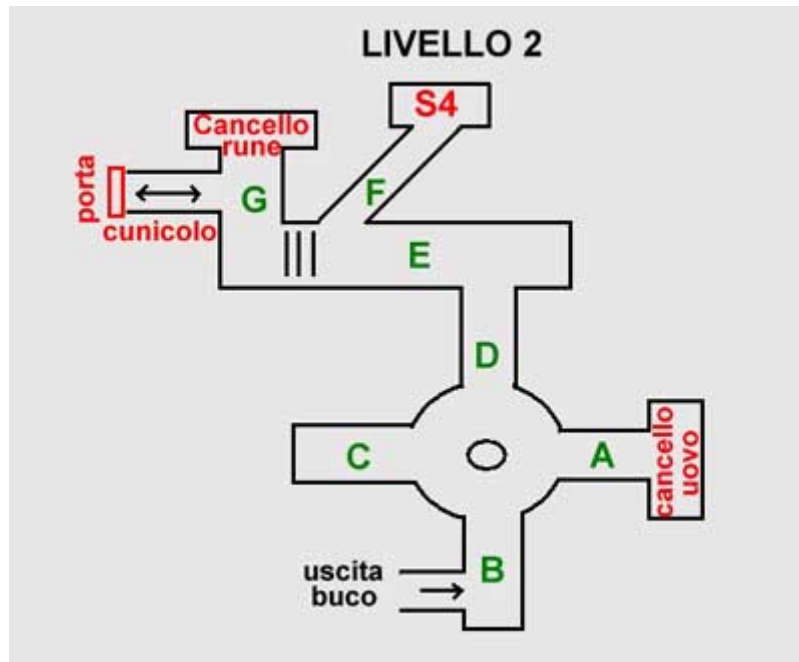
Vai alla galleria D, in fondo c'è la STATUA N. 3.

Stando di faccia alla statua, a sn (galleria H) non porta a niente.

In fondo a dx (galleria G) un muro che nasconde una porta.

Vai alla galleria E e scendi nel buco.

LIVELLO 2



B indica il buco da cui sei caduto e il relativo corridoio.
 Nella galleria A trovi un cancello con una serratura circondata da luci che chiameremo CANCELLO DELL'UOVO.. Osservalo.
 Nella galleria C non c'è nulla.
 Sali alla galleria D e vai a sn lungo la galleria E.
 Nella galleria F trovi la statua n. 4.
 Torna indietro e vai nella galleria G.
 In fondo trovi il cancello con le rune che ti indica come devi settare le rune delle statue.



A sn un cunicolo che ti conduce alla porta nascosta nel muro della galleria G del LIVELLO 1.
 Passando dal cunicolo ora potrai passare anche dall'altra parte. E' un rifugio sicuro dallo scimmione.
 Dopo questa lunga descrizione cominciamo a lavorare per uscire da queste catacombe.
 Vai alla statua 1 (sulle scale d'ingresso). Clicca sulle rune fino ad avere questo simbolo in alto

Enigma n. 1

Vai alla statua sulle scale (S1) e ruota i simboli fino a selezionare questo in alto.



Vai alla statua del corridoio B primo livello (S2) e seleziona questo simbolo



Vai alla statua n. 3 del corridoio D primo livello (S3) e seleziona questo simbolo



Vai alla porta nella galleria G ed esci alla galleria G del secondo livello.
Vai alla galleria F fino alla statua (S4) e seleziona questo simbolo.



Se tutto è fatto bene, vedrai un'animazione in cui si apre il cancello delle rune.
Vai alla galleria G del secondo livello e passa dal cancello.
Avvicinati al sarcofago, aprilo, osserva l'interno e prendi l'uovo brillante.
Vai nella galleria A di questo stesso livello e avvicinati al "Cancello dell'uovo".
Seleziona l'uovo nell'inventario e usalo sulla serratura.
Vai avanti fino alla rotonda e gira a destra.

Mondo sotterraneo

Sali tutte le scale e passa dalla porta.

Ora sei su un balcone. Avvicinati alla balaustra e vedrai un'animazione con il Profeta e due bestioni.

A destra e sinistra del balcone 2 scale. Non puoi sfuggire in alcun modo ai bestioni che fanno la guardia, perciò devi agire d'astuzia.

Avendo di faccia il balcone, vai in cima alle scale di sinistra e aspetta finché un bestione ti vede (non farlo avvicinare o muori).

Girati rapidamente e corri alle scale a destra poi sali sulla scalinata diroccata che crollerà impedendo al

bestione di seguirti.

Sali in alto finché puoi e vedrai una balaustra con due crepe.

Vai alla crepa a destra e salta sulla colonna.

Dalla colonna salta a terra e sarai alle spalle del bestione.

Girati e striscia (CTRL+W) verso il fondo poi vai a sinistra o a destra ed entra nella nebbia.

Segue animazione e l'azione passa a Zoe.

WATlcorp - Zoe

Avevamo lasciato Zoe in una situazione critica.

Quando il dialogo finisce sali rapidamente la scala e vai verso l'uscita. La prima porta si apre, aspetta che si apra la seconda ed esci nel corridoio.

Intanto alcune guardie sono salite con l'ascensore e decidono di dividersi due a destra, due a sinistra.

La tattica migliore è prendere una delle due direzioni del corridoio (io ho preso a sinistra) , andare avanti confidando di non trovare le guardie dietro l'angolo, nascondersi in un anfratto per la ventilazione e aspettare che le guardie passino.

Quando sono passate prosegui nel corridoio finché arrivi ai due ascensori.

Entra nell'ascensore a sinistra.

Segue un'animazione in cui avrai ancora una visione.

CAPITOLO 6 - MORPHEUS

Alla fine arrivi in una serra.

Attraversala tutta e vedrai un essere mostruoso che ti parla.

Esaurisci tutti gli argomenti con lui. Scoprirai che è il ladro di sogni.

Fuga dalla WATlcorp.

Appena puoi prendere l'azione, scappa a sinistra, gira ancora a sinistra, scendi la scala, vai fino alla casa ed entra poi entra nel vano di fronte, apri la porta e sei all'esterno ma non ancora in salvo dalle 2 gemelle.

Prendi la scopa a destra e andrà automaticamente a sbarrare la porta. Hai qualche secondo in più.

Corri in fondo lungo il muro, salta sopra il cassonetto e sopra il muro poi aggrappati allo strano aggeggio volante e ti troverai in un cassonetto.

Zoe chiamerà Adrien e questo capitolo si chiude.

MERCURIA - April

Dopo il colloquio con Na'ane scendi nella locanda e parla con Benrime.

Ad un certo punto entrerà Brian Westhouse. Io ho condotto un dialogo prudente e sospettoso ma non so se altri tipi di dialogo abbiano conseguenze diverse.

Ascolta ciò che si dicono Brian e Benrime poi parla di tutto con quest'ultima.

Esci dalla locanda e vai a destra, al Ghetto.

Ghetto

Scendi fino alla piazza, parla con i mercanti e specialmente con quello nella tenda blu a strisce.

E' Roper Klacks, una vecchia conoscenza di April. Parla con lui di tutti gli argomenti.

Voltati e vai avanti dritto fino al porto.

Porto

Parla con capitano Uncino poi vai sulla banchina e parla con l'accappatoio vuoto.

Puoi fargli varie proposte per salire sulla sua nave ma funzionerà solo "paga" (come sempre). Ti porterà in cambio di un libro.

Torna dal mercante Klacs e chiedigli il libro poi vai dall'accappatoio parlante e daglielo.

WATI - Zoe

Avrai un lungo dialogo con Adrien.

MERCURIA - Kian

Sali al tempio e parla con l'Emissario.

Arriverà il comandante Varnon e il dialogo proseguirà tra questi e l'Emissario.

CAPITOLO 7 - DESTINO

Città delle ombre - April

Segui l'ombra nel lungo tragitto fino alla biblioteca poi parla con lui.

Alla fine vai verso l'ingresso più avanti e arriverà il corvo.

Anche lui è una vecchia conoscenza di April.

Mentre parli con il corvo arriverà il... Dragone bianco che ha preso una forma umana molto sexy.
Dopo il dialogo con il Dragone bianco passerai per il portale tornando a Mercuria insieme al fedele corvo.

WATI - Zoe
Dialogo tra Zoe e Adrien.

Regno del Guardiano - April
Vai avanti sulla passerella e sali tutti i gradini della torre.
In cima potrai parlare con Gordon, il Guardiano.
Scendi dalla torre, torna dal corvo e attraversa il portale.

WATI - Zoe
Zoe si prepara a ricevere la droga.
Zoe sogna ancora la bambina nella distesa di ghiaccio.
Corri verso la casa e sprofonderai nel ghiaccio.

CAPITOLO 8 CONVERGENZA

MERCURIA - Kian
Sei attaccato da due sicari. Difenditi usando i tasti W+K ed uccidili poi parla con l'uomo d'affari nel vicolo cieco.
Arriverà un messo a dirti che è stata catturata una strega e portata nella prigione dei Frati.
Risali fino al mercato e vai nel vicolo a destra del mercante Klacs. Nella piazza verrai urtato da un ragazzo che corre.

Locanda
April ha un colloquio con i suoi amici.

Prigione dei Frati - Kian
Chiede di interrogare la strega. Zoe è stata arrestata.
Colloquio tra Kian e Zoe.
Esci dalla prigione e prosegui giù per il sentiero innevato, oltre il ponte e incontrerai April.
Kian ferma April per parlare.
Dopo la filippica agirai come April.

Prigione dei Frati - April
Sali fino alla porta della prigione e passa nella breccia sul muro a destra.
Parla con il corvo.

Prigione dei Frati - Zoe
Il corvo trasmette il messaggio di April.
Vai alla porta e osservalo poi bussa per chiamare il guardiano.
Parla con lui che lascerà lo sportello aperto se poi gli canterai una canzone.
Osserva ancora la porta per vedere il chiavistello.
Parla con il corvo che andrà da April.

Prigione dei Frati - April
Parla con il corvo. Ora devi procurare le pozioni.
Vai al Ghetto attraverso tutta la città oltre la locanda, vai dal mercante Klacks e chiedigli le pozioni.
Torna alla prigione e dai le due pozioni al corvo che le porterà a Zoe.

Prigione dei Frati - Zoe
Usa la pozione per sciogliere i metalli sulla serratura.
Esci e fai qualche passo avanti. Vedrai un filmato con la guardia che parla allo spioncino di un prigioniero.
Striscia lungo il muro per arrivare alle sue spalle e quando vedi il riquadro verde apri l'inventario e usa la bomba fumogena.
Prendi le chiavi dal corpo della guardia poi vai al cancello di ferro ed aprilo.
Passa oltre e scendi le scale a sinistra.
Ad un certo punto sentirai il secondo carceriere che reclama il pranzo.
Risali nella cella e parla con il corvo che a suo volta parlerà con April.

Prigione dei Frati - April
Vai alla locanda e parla con Brnrime per chiederle un panino.
Vai dal solito mercante Klacks al Ghetto e chiedigli una pozione per dormire.
Nell'inventario usa il panino con la pozione per avere il sandwich drogato.

Torna alla prigione, vai alla porta e parla con l'interfono a destra.
Dopo aver parlato con il responsabile sali in alto, gira intorno alla cancellata per trovare l'ingresso, entra dove vedi una grande stufa e vai al montavivande a destra.
Tira la leva, inserisci il panino nel portavivande, tira la leva.

Prigione dei Frati - Zoe
Scendi e apri il cancello con le chiavi. Il guardiano dorme.
Scendi ancora per due piani aprendo i cancelli e ti incontrerai con April.

Prigione dei Frati - April
Vai alla porta a sinistra della porta di ingresso, entra e sei in cucina.
Entra nella porta a sinistra e spingi la cassa insieme a zoe.

Prigione dei Frati - Zoe
Prendi la corda dietro la porta.
Sali sulla cassa e usa la corda con il gancio sotto la finestra poi scendete entrambe dalla finestra. Segui April e vi ritroverete alla locanda.

Locanda
April e Zoe hanno una discussione e Corvo segue Zoe.
Parla con Corvo.
Scendi verso il mercato e parla con Westhouse.
Volerete verso la biblioteca.

Locanda
Kian è alla locanda.
Vai verso le scale e combatti contro i due ribelli.
Sali le scale e vai nell'ultima porta a destra.
Parla con Na'ani.

Aeronave - Zoe
Siamo in navigazione. Zoe parla con Brian.
Alla fine del colloquio esci.

Capitolo 9

Città delle ombre - Zoe
Segui l'ombra fino alla biblioteca e parla con il Drago bianco.
La donna prova una strana sensazione davanti a Brian.
Il Drago bianco riporterà a casa Zoe.

CAPITOLO 10: INCROCI

Zona delle paludi - Zoe
Vai lungo la passerella fino al relitto della nave. Qualcuno lancerà un razzo.
Vai oltre il relitto e prosegui lungo tutta la passerella. Zoe vedrà da lontano April.

Zona delle paludi - April
April parla con il capitano Uncino.
Alla fine del dialogo vai avanti, sali la scala sull'albero, avanti a sinistra, passerella, gira a sinistra della casetta e trovi una scala che scende.
Vai giù e vai a parlare con Kara.
April avrà un chiarimento con Kara.
Sali la rampa, dietro Kara, avanti, sinistra, scendi la rampa, vai a destra, parla con Na'ane.
Vai oltre Na'ane poi a sinistra sempre avanti sulla banchina. Un altro razzo.
Prosegui sempre avanti fino al termine della banchina e vedrai qualcuno.

Zona delle paludi - Kian
Vai avanti dritto poi a destra.
Scendi i gradini dietro la casetta poi segui il percorso che ha fatto April per incontrare Na'ane. Verrà sparato un altro razzo.
Parla con Na'ane.
Segui il percorso che ha fatto April fino al termine della banchina e Kian si incontrerà con lei.
Segue un lungo filmato pieno di avvenimenti.

CAPITOLO 11: FEDE

Casa di Damien - Zoe.

Usa il computer per vedere il messaggio di Damien.

Messaggio di papà.

Vai alla porta vicino al frigo ed entra per cambiarti.

Esci dall'appartamento.

RUSSIA - SAN PIETROBURGO - Zoe

Esterno fabbrica

Hai di fronte la fabbrica.

Avvicinati al cancello e prova a toccarlo: è elettrificato.

Il lettore elettronico a destra del cancello è inutilizzabile.

Vai a destra ed entra nella recinzione.

Ci sono delle casse a sinistra. Sali e prova a toccare la rete.

Da qui puoi vedere (ma Zoe non lo dice) una scala antincendio.

Più avanti c'è un'automobile parcheggiata vicino al muro.

Osserva il parafango anteriore. C'è uno sportellino.

Usa il grimaldello per aprirlo.

Usa il cellulare sul meccanismo e avrai il solito giochino in cui devi riconoscere i simboli in basso.

Fatto il giochino, la macchina andrà a spostarsi a sinistra.

Sali sulle casse, sulla macchina e arrampicati sulla scala antincendio.

Gira l'angolo e sali lungo la scala a pioli.

Fai attenzione al robot volante che troverai sulla terrazza.

Una volta su, gira l'angolo, vai in fondo e trovi un'altra scala.

Sali in cima e vai in fondo. Vedrai una lettera al neon caduta e una che sta per cadere. Basta una spintarella.

La lettera al neon precipitando romperà il vetro del solaio.

Scendi, se passa il robot nasconditi dietro la grande presa d'aria vicino alla scala poi quando il robot si avvia dall'altra parte corri al solaio rotto e scendi.

Interno fabbrica

Osserva i macchinari. E' una vecchia linea di produzione.

Vai lungo i macchinari. A sinistra troverai un box con pannelli di controllo non attivi e una porta per la piattaforma di carico chiusa.

Gira intorno al macchinario.

Verso la metà, a sinistra, vedi un pannello sormontato da una luce verde. E' il pannello elettrico.

Aprilo e aziona la leva in modo che la luce rossa diventi verde.

Ora hai dato elettricità all'impianto.

Prosegui fino in fondo all'altra luce verde. Zoe dirà che sotto di lei sente l'energia attiva o qualcosa del genere.

Osserva la grata sul pavimento. Un condotto di ventilazione che non puoi sollevare.

Vai ai pannelli di controllo nel box ora attivi.

Pannello destro. Per mezzo delle frecce (devi cliccare sullo schermo per farle apparire) sposta l'argano tutto in fondo a sinistra sopra la grata.

Per mezzo del pannello a sinistra fai calare l'argano sulla grata (a me le frecce non sono apparse ma cliccando sullo schermo si vede la catena che scende fino alla grata).

Vai alla grata, aggancia il gancio, torna al pannello e tira su la grata.

Vai alla grata e calati.

Stanza di Faith

Guardati intorno. C'è un monitor con un datacube che sembra ancora funzionante.

Vai alla scrivania, apri il cassetto, prendi la chiave.

Vai all'armadietto, aprilo con la chiave, prendi la chiave d'accesso.

Vai al lettore sulla porta grande e usa la chiave d'accesso per entrare.

Usa ancora la scheda d'accesso sul lettore per entrare nella camera da letto.

Osserva la casa delle bambole e prendi il cubo dati.

Osserva il letto. Qui un bambino era tenuto sotto costante osservazione.

Torna nella stanza accanto e usa il datacube sul lettore per vedere un messaggio della dottoressa Jainine Park sugli esperimenti fatti dalla WATI su Faith, la bambina dei sogni di Zoe.

Vai alla porta a vetri all'angolo e usa la scheda per uscire. Sali e fai lo stesso alla prossima porta.

Vai all'angolo opposto della fabbrica e sali alla porta di carico. Usa la scheda poi esci all'esterno.

Vai al cancello principale, usa la scheda e monta sul taxi. CAPITOLO 12: CAPOVOLGIMENTI

Casablanca - Zoe

Vai al Moka Loco e parla con Karen, la barista.

Vai a casa e appena entri Zoe parlerà al telefono con papà.

CAPITOLO 13 - IL VIAGGIO PIÙ LUNGO

Quando Zoe torna nel mondo di Faith, vai verso la casa.

Segue un lungo filmato conclusivo.

Soluzione tratta dal sito: <http://www.puntaelicca.it>