

ROCKSTAR GAMES PRESENTS

L.A. NOIR™



PER MICROSOFT XBOX 360® E
PLAYSTATION® 3 COMPUTER
ENTERTAINMENT SYSTEM

Tim Bogenn & Rick Barba



UN MARE D'ERBA



Questo è un caso della narcotici che parte dalla divisione di Hollywood del LAPD, e il vostro partner è Roy Earle. Il tenente Archibald Colmyer vi spiegherà l'ultimo caso.

Freddie Calhoun, maschio bianco di 26 anni, tossicodipendente e sporadico informatore della polizia, ha chiesto d'incontrarvi. Roy e il tenente conoscono bene il ragazzo e dubitano che le sue soffiare valgano il prezzo. Cole e Roy hanno appuntamento con Freddie al bar di Mike Lyman. Anche se non sa nulla della marijuana, Roy potrebbe aver voglia di fare quattro chiacchiere con lui.

Obiettivi

- * Guida fino al bar di Mike Lyman.
- * Parla con Freddie Calhoun.
- * Indaga alla residenza dei Cruz.
- * Sconfiggi Juan Garcia Cruz.
- * Cerca indizi nella casa dei Cruz.
- * Indaga alla fabbrica Parnell's Soup.
- * Interroga Howard Parnell.
- * Interroga Sergio Rojas.
- * Indaga al 20th Century Market.
- * Arresta il commesso dell'emporio (Sanchez).
- * Interroga Airto Sanchez.
- * Irrompi nella fabbrica della Parnell's Soup.
- * Indaga alla fabbrica Parnell's Soup.
- * Indaga alla Masangkay Metals.

RAPPORTO SUL CASO

NUMERO TOTALE DI INDIZI CHIAVE	13
NUMERO TOTALE DI DOMANDE	9

Condizioni per Fallire

- * Morte di Phelps.
- * Fuga di Sanchez.

Prerequisiti:

- ✓ Black Caesar

LUOGO: STAZIONE DI POLIZIA DI HOLLYWOOD, DE LONGPRE AVE.

RECATI AL BAR DI MIKE LYMAN.

Siete alla Stazione di polizia di Hollywood ①. La vostra destinazione è già impostata sul bar di Lyman ② tra la Hollywood e Wilcox Boulevard. Prendete la decappottabile di Roy dal parcheggio laterale della stazione. E anche se probabilmente vorreste non farlo, portate Roy con voi.



LUOGO: BAR DI LYMAN

PARLA CON FREDDIE CALHOUN, L'INFORMATORE.

Quando entrerete nel bar, Roy troverà Freddie nella stanza sul retro. Entrateci e premete il pulsante giusto per avviare una veloce sequenza in cui Freddie chiederà il pagamento di un'informazione a Roy. Questi gli offrirà meno di quanto lui si aspetta, e Cole e Roy si siederanno al suo tavolo. Cole inizierà domandando a Freddie dell'erba. Freddie risponderà che portano 25 chili alla settimana a Juan Garcia Cruz al 1452 di North Las Palmas.



Queste sono le informazioni che vi servono. Cole e Roy si alzeranno dal tavolo e getteranno all'informatore venti dollari per la soffiata. "Indaga alla residenza dei Cruz" diventerà un nuovo obiettivo. Casa di Juan Garcia Cruz diventerà un nuovo Luogo e Juan Garcia Cruz diventerà una P.O.I.

LUOGO: CASA DI JUAN GARCIA CRUZ

RECATI A CASA DI JUAN GARCIA CRUZ.

Uscite dal bar e guidate fino a casa di Juan Garcia Cruz ③ alcuni isolati a ovest della Stazione di polizia di Hollywood. Quando arriverete al 1452 di North Las Palmas, Cole e Roy percorreranno il marciapiede verso la casa. Nella sequenza d'introduzione, vedrete un tiratore puntare una mitragliatrice fuori dalla finestra



nella vostra direzione. Quando aprirà il fuoco, scendete in copertura dietro una parete di cemento. Griderete a Roy di chiamare rinforzi mentre voi cercate un altro ingresso.

nella vostra direzione. Quando aprirà il fuoco, scendete in copertura dietro una parete di cemento. Griderete a Roy di chiamare rinforzi mentre voi cercate un altro ingresso.

SCONFIGGI JUAN GARCIA CRUZ.

Restate al riparo dietro la bassa parete davanti alla

casa di Cruz per evitare il fuoco delle mitragliatrici di due tiratori alle finestre anteriori. Cercate una copertura integra più avanti verso la staccionata sulla sinistra. Mentre camminate rannicchiati, potete fare capolino e sparare ai due tiratori nel breve istante in cui svuotano un caricatore e iniziano a ritirarsi dalla finestra per ricaricare.

Svuotate il vostro caricatore su di loro durante il breve attimo di vulnerabilità. Una volta uccisi entrambi, la proprietà verrà cordinata come scena del crimine e quando riavrete il controllo vi ritroverete all'interno della casa.

INDAGA SULLA SCENA DEL CRIMINE.

INDAGA IN SOGGIORNO

Inizierete l'indagine nel soggiorno, dove uno dei tiratori giace morto in una pozza di sangue sul pavimento in legno. Mettetevi a cavalcioni sulla vittima e ispezionate approfonditamente il suo cadavere. Nel taschino destro (sinistro, guardando il corpo) della giacca si trova un portafogli. Esaminate la falda sinistra per confermare che si tratta in realtà del cadavere di Cruz. dalle cataste di scatoloni Cole dedurrà che la casa non è la sua abitazione, ma evidentemente una copertura.



Potrete trovare una grossa moneta nella tasca sinistra di Cruz. Aggiungerete così il **dollaro d'argento di**

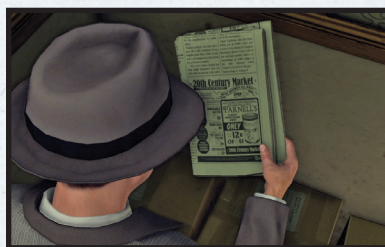


Juan come nuovo indizio. Spostatevi alla pila di scatole a sinistra del corpo di Cruz (verso la parete frontale della casa). Qui troverete un taccuino con su scritto "Masangkay". **Masangkay** diventerà l'indizio più recente.

Dirigetevi verso le scatole impilate vicino alla porta della cucina. Quando sentirete la vibrazione di un indizio, esaminate più



da vicino e scoprirete l'etichetta sulle scatole: **Parnell's Soup (?)**. Questo diventerà un nuovo Luogo. Sarà necessaria una telefonata per confermare la posizione.



INDAGA IN CAMERA DA LETTO

Trovate il quotidiano su un cumulo di scatole in camera

da letto. Raccoglietelo ed esaminatelo per ottenere un nuovo obiettivo: "Indaga al 20th Century Market". Quest'ultimo diventerà anche un nuovo Luogo nel taccuino. Cole dedurrà che Parnell mantiene Juan sempre ben fornito di zuppa. Dopo aver sfogliato l'interessante libro d'illustrazioni sul banco della cucina, uscite dalla casa dalla porta sul retro per trovare un pollaio nel cortile.

INDAGA NEL POLLAIO

Esaminate le lattine sugli scaffali nella prima stanza del pollaio. Quando raccogliete una latta, riposizionatela nella mano finché non potrete esaminarla meglio. A un esame più attento, Cole aprirà la latta e guarderà all'interno. Per la gran parte contengono viti e bulloni. Una ha al suo interno un pupazzo a molla che



solleticherà il senso dell'umorismo di Roy. La più importante, tuttavia, sblocca la porta segreta per la stanza sul retro.

Entrate nella stanza

sul fondo del pollaio e usate l'apricatole per aprire le lattine di zuppa vicine. All'interno di entrambe è conservata della marijuana. "Qualcuno allo stabilimento dovrà darci delle spiegazioni", dirà Cole. "Indaga alla fabbrica Parnell's Soup" diventerà un nuovo obiettivo, e **lattine di zuppa** un nuovo indizio.

Esaminate il tavolo sul fondo della piccola stanza del pollaio e troverete un registro intitolato "Registro delle consegne della Parnell's Soup". Il ritrovamento del registro aggiungerà la fabbrica ai Luoghi nel vostro taccuino.

Dovrete trovare uno schema nelle consegne. Facendo scorrere il dito sulle varie voci troverete che "E.J." è il nome ripetutamente associato alla persona che consegna il prodotto proveniente da Tijuana. **Spedizioni di droga da Tijuana** diventerà un nuovo indizio e "E.J.?" una nuova P.O.I.

PARNELL'S SOUP COMPANY			
WEIGHT	PRICE	ORIGIN	INSTRUCTIONS
50 lbs	\$2000	Tijuana	E.J.
8 lbs	\$300	Puerto Escondido	R.N.
50 lbs	\$2000	Tijuana	E.J.
14 lbs	\$550	Guadalupe	S.M.
50 lbs	\$2000	Tijuana	E.J.
50 lbs	\$2000	Tijuana	E.J.
50 lbs	\$2000	Tijuana	E.J.
50 lbs	\$2000	Tijuana	E.J.
50 lbs	\$2000	Tijuana	E.J.
50 lbs	\$2000	Tijuana	E.J.
50 lbs	\$2000	Tijuana	E.J.

Lista Indizi Chiave:
Casa di Juan Garcia Cruz

- ✓ Dollaro d'argento di Juan
- ✓ "Masangkay"
- ✓ Spedizioni di droga da Tijuana
- ✓ Lattine di zuppa

GUIDA FINO ALLA FABBRICA PARNELL'S SOUP.

Uscite da casa di Cruz ed entrate nell'autopattuglia decapottabile di Roy. Impostate la Fabbrica Parnell's Soup come prossima destinazione ④. Quando raggiungerete il luogo avrete il controllo di Cole con Roy al suo fianco ad alcuni metri di distanza dall'entrata della fabbrica.



LUOGO: FABBRICA PARNELL'S SOUP

Entrate nella Parnell's e parlate con la receptionist al banco di accoglienza. Cole le chiederà il nome del proprietario della fabbrica. "Howard Parnell", risponderà lei. Quando tenterà di lasciare la stanza per annunciare il vostro arrivo, Cole insisterà che lui e il suo partner l'accompagnino in modo che non vi sia possibilità di fuga. Howard Parnell diventerà la vostra ultima P.O.I.



Seguite la receptionist su per le scale del secondo piano, dove vi lascerà alle cure della segretaria personale di Parnell, Doris. Seguite Doris nell'ufficio di Parnell sulla sinistra. Il vostro ingresso andrà come pianificato: Howard Parnell sarà colto impreparato. È sorpreso di trovare voi e il vostro partner nel suo ufficio.



PARLA CON HOWARD PARNELL.

Sedetevi davanti a Howard Parnell alla sua scrivania. Cole gli domanderà perché abbiano trovato sacchetti di marijuana da cinque dollari in scatole sigillate di zuppa Parnell's. Lui negherà di saperne qualcosa, dunque Cole gli chiederà una lista dei dipendenti. la sua segretaria ve la porterà.

ISPEZIONA L'UFFICIO DI PARNELL

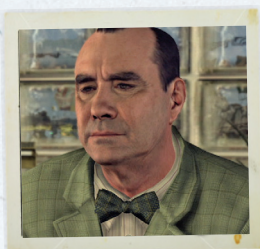
Doris metterà il registro dei dipendenti sulla scrivania davanti a Cole. Apritelo e scorrete col dito fino a metà della seconda pagina. Indicate il nome "Jorge Garcia Cruz" per renderlo una nuova P.O.I. Il suo indirizzo verrà inoltre confermato.



INTERROGATORIO: HAROLD PARNELL

ARGOMENTO: AZIENDA
PARNELL'S SOUP

Cole domanda a Parnell delle sue vendite. Parnell risponde che vanno benone. La sua espressione passa poi da un sorriso a uno sguardo vacuo.



REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Cole osserva che Parnell si è cacciato in un guaio ed esige che dica loro tutto ciò che sa. Parnell ammette che gli affari non vanno bene. Per via della fine dei contratti con l'esercito, stanno pensando di ridurre la produzione.

ARGOMENTO: LATTINE DI ZUPPA SIGILLATE

Cole dice a Parnell che le lattine sono state sigillate in modo impeccabile. Parnell resta sulla sua posizione. Continua a negare il coinvolgimento con la stessa espressione sospetta vista in precedenza.

REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Cole minaccia Parnell dicendogli che manderà metà LAPD a tirare giù il posto. Sentito questo, Parnell ammette d'impiegare moltissimi clandestini.

ARGOMENTO: CONOSCENZA DEI FRATELLI CRUZ

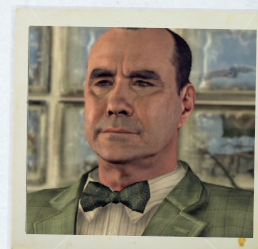
Cole domanda a Parnell se conosca Juan Garcia Cruz. Parnell risponde "no". Cole osserva che Juan ha un fratello dipendente nella fabbrica. Parnell continua a negare di conoscere i Cruz, assumendo nuovamente la sua espressione turbata.

REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Cole osserva che i fratelli abitano allo stesso indirizzo e che Juan è stato colpito a morte meno di un'ora fa. Parnell tenta di cambiare argomento.

ARGOMENTO: JORGE GARCIA, DIPENDENTE
DISONESTO

Cole chiede a Parnell di dirgli ciò che sa di Jorge Garcia Cruz. Parnell sostiene di non conoscere neppure il suo cognome. Con un'espressione molto schietta, Parnell dice che la squadra di Jorge si occupa della manutenzione dei nastri trasportatori e delle macchine.



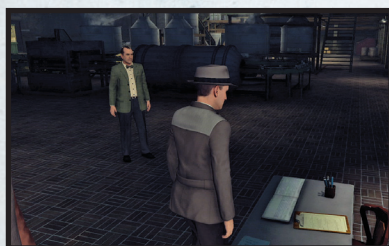
REAZIONE GIUSTA: VERITÀ

Parnell rivela i turni di notte di Jorge a Cole. Questi gli dice che vorrebbe dare un'occhiata alla fabbrica.

SEGUI PARNELL IN FABBRICA.

Seguite Parnell fuori dal suo ufficio, lungo il corridoio oltre la segretaria, attraverso una porta e giù per una scalinata per raggiungere la fabbrica. Prima di tutto vi mostrerà dove le verdure vengono caricate sul nastro trasportatore. Seguitelo poi mentre sale alcuni gradini e si ferma accanto a una seconda scalinata. Vi mostrerà il contenitore in cui la verdura bolle e viene ridotta in puré.

Seguitelo giù per le scale e fino alla zona di misurazione. Cole chiederà di vedere la zona di confezionamento e distribuzione. Seguite Parnell ancora per qualche metro. Vi presenterà Sergio Rojas, che diventerà una nuova P.O.I. È uno degli spedizionieri della fabbrica: registra tutte le spedizioni in un libro sul tavolo vicino.



INDAGA ALLA FABBRICA.

Aprirete il registro sulla scrivania dello spedizioniere. Roy vi ricorderà che dovete cercare spedizioni ingenti e ripetute. Indicate il 20th Century Market e Cole dirà a Parnell che lì viene spedita ogni giorno abbastanza

zuppa da nutrire un battaglione di marine. Il registro non svela alcun indizio.

Dirigetevi allo scaffale di lattine di zuppa dietro la scrivania e usate l'apriscatole per aprirne un paio. Troverete solo della zuppa. Parnell dirà arrogante: "Che cosa s'aspettava?" Cole gli assicurerà che tornerà durante il turno di notte.

PARLA CON SERGIO ROJAS.

Avvicinatevi ora allo spedizioniere poggiato alla parete e Cole gli chiederà di mostrargli la moneta che si rigira tra le dita. Scoprirete che è simile a quella trovata sul cadavere di Cruz. **Dollaro d'argento di Sergio** diventerà un nuovo indizio. Sergio dirà che gli porta fortuna.

Lista Indizi Chiave:
Fabbrica Parnell's Soup

✓ Dollaro d'argento di Sergio

INTERROGATORIO: SERGIO ROJAS

ARGOMENTO: LATTINE DI ZUPPA SIGILLATE

Cole domanda allo spedizioniere se abbia accesso all'area d'inscatolamento. Il sospetto risponde di sì, ma che resta al suo posto, caricando e scaricando. Vi rivolge una strana occhiata dopo aver terminato la frase.



REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Cole minaccia l'uomo di farlo espellere. Sergio spiega allora che ricevono la roba ogni due settimane. Ernesto è quello che guida. Non conosce il nome completo dell'uomo. La consegnano di notte e Jorge la mette nelle scatole; da lì la spediscono in tutto il Paese.

ARGOMENTO: 20TH CENTURY MARKET

Cole domanda a Sergio cosa sappia del 20th Century Market. Sergio sostiene di non saper nulla e di ricevere gli ordini dal piano di sopra. Cole continua: "E non conosci Juan Garcia Cruz?" L'uomo nega di conoscerlo, poi guarda in tralice e sbatte le palpebre. Sta mentendo e ne avete la prova.



REAZIONE GIUSTA: MENZOGNA

PROVA: DOLLARO D'ARGENTO DI SERGIO

Cole accusa Sergio di mentire: per suffragare l'affermazione, scegliete "dollaro d'argento di Sergio" dalle prove. Cole dice a Sergio che hanno ritrovato un dollaro identico su Juan Garcia. Sergio afferma che Juan e Jorge non sono fratelli, ma in realtà cugini. Lavorano per lo stesso cattivo gabacho, che è quello che dà via i dollari d'argento. Inoltre, la 20th Century è sempre sulla lista delle consegne.

Cole chiede a Sergio di tenere chiusa la bocca per un giorno, così non lo porterà dentro. Sergio acconsente.

Uscendo dalla fabbrica, Cole annuncerà che è basilare che tutto continui a svolgersi come sempre in modo che il blitz vada secondo i piani. Parnell si rilasserà leggermente e starà al gioco pur di continuare ad

avere immigrati nella sua fabbrica.



RECATI AL 20TH CENTURY MARKET.

Impostando la vostra destinazione

sul 20th Century Market 5, Roy vi domanderà se sapete chi gestisca l'operazione. Una cosa è certa: non si tratta di nessuno di quelli che lavorano in fabbrica.

LUOGO: 20TH CENTURY MARKET

Quando arriverete al negozio, Roy dirà a Cole di star fermo e di appostarsi nei pressi della struttura per qualche tempo in modo da rendersi conto di cosa stia succedendo. Roy chiederà rinforzi poco dopo aver visto alcuni clienti sospetti entrare e uscire dall'esercizio. Quando i poliziotti si posizioneranno, Roy e Cole entreranno in azione. Cole intimerà a tutti di non muoversi, e a quel punto un commesso si darà alla fuga dalla porta sul retro.



ARRESTA IL COMMESSE DELL'EMPORIO.

Inseguite il commesso mentre sfreccia fuori dal negozio attraverso la porta sul retro. Svoltate a sinistra uscendo dalla stessa porta e seguitelo verso sud-est aggirando una stazione di rifornimento. Il sospetto salirà una scaletta verso il tetto di un vicino edificio dietro la stazione.

Seguite il sospetto sul tetto. Quando lo perderete di vista su un patio, Cole sarà colpito alla testa dal commesso dietro l'angolo. Ora l'inseguimento si trasformerà in uno scontro a pugni. Sconfiggete il commesso in questa sfida e una sequenza vi riporterà al negozio, con il commesso nella vostra custodia.

Cole intimerà al commesso di consegnare tutto ciò che ha. Questi vi porgerà un sacchetto di marijuana. Quando gli sarà richiesto di vuotare le tasche, il commesso estrarrà un dollaro d'argento. **Dollaro d'argento del negoziante** diventerà un nuovo indizio.



Quando gli sarà richiesto d'identificarsi, il negoziante porgerà il portafogli a Cole. Esaminate il lato



sinistro per ottenere l'indizio **dollaro d'argento di Airtó** e Airtó Sanchez come nuova P.O.I. La carta d'identità prova che Airtó è un cittadino messicano. Cole esigerà delle informazioni e minaccerà di consegnarlo all'ufficio immigrazione se non ottempererà.

Lista Indizi Chiave: 20th Century Market

- ✓ Dollaro d'argento del negoziante
- ✓ Dollaro d'argento di Airtó

INTERROGATORIO: AIRTO SANCHEZ

ARGOMENTO: CONOSCENZA DI UN CERTO "E.J."

Cole chiede che Airtò gli consegna E.J., il guidatore che porta le spedizioni. Airtò dice che tutto ciò che fa è gestire il negozio e poi guarda Roy e Cole come se avesse appena inghiottito un peperoncino.



REAZIONE GIUSTA: MENZOGNA

PROVA: DOLLARO D'ARGENTO DI AIRTO

Scegliete "Menzogna" e Cole intimerà ad Airtò di ammettere di essere d'accordo con gli altri sospetti. Airtò domanda cosa lo renda parte della banda. Selezionate "dollaro d'argento di Airtò" per supportare la vostra accusa. Airtò sostiene che i dollari d'argento siano il marchio di Ernesto Juarez. Continua poi dicendovi dove e quando trovarlo. Juarez diventerà una nuova P.O.I.



ARGOMENTO: SPEDIZIONI DELLA PARNELL'S SOUP

Domandate ad Airtò della zuppa e risponderà semplicemente che è molto popolare. Ha chiaramente l'aria di star mentendo, ma non

avete prove per dimostrarlo.

REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Scegliete "Dubbio" e Roy minaccerà Airtò di fargli saltare i denti. A questo punto, Airtò vuota il sacco. Gli arriva un carico alle 7:30 ogni due giorni dalla fabbrica. Jorge organizza tutto.

ARGOMENTO: CONOSCENZA DEI FRATELLI CRUZ

Cole dice ad Airtò che Juan è morto e gli domanda come mai conosca i Cruz. Airtò continua: "Ernesto ha messo in piedi tutto. Lui ha portato dentro Juan, e Juan ha portato Jorge".

REAZIONE GIUSTA: VERITÀ

Airtò dice che lui c'era già. Ernesto sa che è un clandestino e ha minacciato di denunciarlo se non li avesse aiutati. Cole arresta Airtò, ma lo rassicura che parlerà col procuratore per convincerlo a non portargli via tutto o a rimpatriarlo.

LUOGO: FABBRICA PARNELL'S SOUP

Dopo l'arresto di Airtò, una sequenza d'intermezzo mostrerà Roy e Cole appostati alla Parnell's ④. Roy pensa che si tratti di un'operazione che spazia in tutto il Paese. Improvvisamente, un camion si avvicina alla fabbrica. Roy suggerirà di muoversi dopo che avranno scaricato la merce. Quando sarà tempo, un'intera squadra di poliziotti si riverserà nella fabbrica.



IRROMPI NELLA FABBRICA DELLA PARNELL'S SOUP.

Guidate fino alla facciata dell'edificio dove siete entrati in precedenza. Prendete un'arma più potente dal cofano dell'auto di servizio vicino alla porta. Entrate dall'ingresso principale e troverete un paio di agenti che coprono l'entrata della fabbrica al primo piano. Date un calcio alla porta e sparate a tutti i nemici non in copertura che



troverete mentre tirate dritto verso il riparo più vicino. Sulla minimappa appariranno otto nemici. Uccidetevi quelli che vi si affiancano prima di addentrarvi nella fabbrica: sarà meglio non avanzare troppo in fretta se non vorrete essere circondati dai nemici.

Cercate di coprirvi dietro il primo tavolo che raggiungerete, poi sparate all'uomo alla finestra sulla vostra sinistra. Introducetevi nella stanza delle riparazioni alla vostra sinistra.

Prendete il fucile del morto. Tutti gli altri nemici sono troppo lontani perché l'arma sia efficace, quindi uscite dalla stanza e cercate riparo dietro le casse e i sacchi a sinistra. Usate il fucile per abbattere i tre nemici in copertura fra le casse e le scatole attorno al nastro trasportatore. Il nemico più lontano in questa sezione è quello che si ripara dietro il nastro. Uccideteli tutti e tre da questa posizione.



Copritevi dietro l'alto cumulo di casse dove si trovava il nemico più a destra. Usate questa copertura per prendere di mira

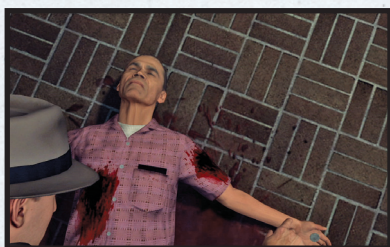
altri due bersagli al primo piano sotto la passerella. Fatevi lentamente strada su per le scale in questa zona in cerca dei due bersagli restanti al secondo piano. Una volta uccisi questi ultimi due uomini, una sequenza vi riporterà al primo piano dove ha inizio l'indagine.

INDAGA ALLA FABBRICA PARNELL'S SOUP.

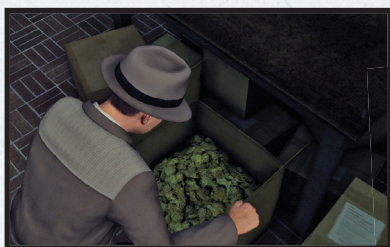
ESAMINA IL CORPO DI ERNESTO JUAREZ

Seguite il poliziotto in uniforme nella stanza delle riparazioni a sinistra. Perquisite il cadavere di Ernesto sul pavimento. Prendete il portafogli dalla camicia dell'uomo ed esaminate il lato sinistro. Qui troverete una carta d'identità e un indirizzo sicuro.

Anche lui ha la residenza a Tijuana.



Nella mano sinistra di Ernesto potrete trovare un dollaro d'argento. Aggiungerete così **dollaro d'argento di Ernesto** all'elenco degli indizi.



ESAMINA LE CASSE VICINO A ROY

Uscite dalla stanza delle riparazioni e andate verso Roy. Esaminate le scatole alle sue spalle. All'interno di quella più grossa c'è una gran quantità di marijuana. Aggiungerete così **spedizione di marijuana** alla lista degli indizi.

ESAMINA IL PIANO DI SOPRA

Dirigetevi al piano superiore e perquisite il cadavere che si trova qui; cercate l'agente in uniforme e troverete il cadavere da quelle parti. Infilate una mano nel taschino sulla camicia dell'uomo per trovare l'indizio **dollaro d'argento di Jorge**. Nella sua mano sinistra troverete un grosso rotolo di banconote.



ESAMINA LE MONETE TROVATE

Dopo aver scoperto tutti gli indizi, Carruthers e Roy

v'incontreranno al primo piano per mostrarvi altre prove. Roy vi chiederà di guardare le monete trovate. Su ciascuna sono incise delle lettere. Disponete le monete in modo che le scritte siano leggibili con continuità da sinistra a destra. Una volta fatto, le monete dovrebbero formare la scritta "Mas-ang-kay Met-als". Una volta completato l'enigma delle monete, **dollari d'argento trovati** diventerà il vostro ultimo indizio.



"Masangkay Metals(?)" sarà aggiunto ai Luoghi. Per caso Roy conosce l'indirizzo e vi risparmierà così di cercare un Gamewell. "Indaga alla Masangkay Metals" diventerà il prossimo obiettivo. Uscite dalla fabbrica e recatevi subito lì.

Lista Indizi Chiave: Fabbrica Parnell's Soup

- ✓ Dollaro d'argento di Ernesto
- ✓ Spedizione di marijuana
- ✓ Dollaro d'argento di Jorge
- ✓ Dollari d'argento trovati

GUIDA FINO AL MAGAZZINO DELLA MASANGKAY METALS.

La Masangkay Metals ⑥ è già selezionata come destinazione. Guidate o fatevi accompagnare fino alla fonderia: si trova ad alcuni isolati a sud della Parnells' al 1034 di Vine Street, a Hollywood.

LUOGO: MAGAZZINO DELLA MASANGKAY METALS

Quando Roy e Cole arriveranno al magazzino, troveranno il grande ingresso frontale serrato. Rientrate nel veicolo e



andate a destra (sud) girando attorno all'edificio. Svoltate a sinistra su Romaine Avenue e cercate il vicolo che si apre sulla sinistra dietro la Masangkay (potrete anche trovare un buco nella recinzione del parcheggio accanto al magazzino, se voleste un percorso più diretto).



Seguite il vicolo fino alla fine e arrampicatevi sulla tubatura nell'angolo a sinistra. Raggiunto il tetto, girate a destra e trovate una tubatura sopra il bordo destro; scendete per raggiungere la proprietà della Masangkay. Una volta messo piede sull'asfalto, andate a sinistra girando attorno al retro dell'edificio per coprire l'ingresso posteriore.

Copritevi dietro le grosse porte aperte sul retro. Vedrete un gruppo di uomini seduti che giocano a carte in fondo a destra nel magazzino. Non attendete che attacchino per primi. Sparate a uno dei nemici prima che si alzino dal tavolo. Se ne avete la possibilità, abbattete uno degli altri due uomini mentre corrono al riparo. Entrate nel magazzino e trovate una copertura. Andate verso il fondo, sempre coprendovi o mettendovi a una pressione di pulsante di distanza da una copertura.



Raccogliete l'arma caduta al nemico più distante. Salite le scale in fondo a destra per raggiungere il secondo piano. Quest'ultimo è una rete di piccoli uffici uniti da un corridoio centrale. Spostatevi attraverso gli uffici o il corridoio lentamente. State pronti a ripararvi e a sparare ai nemici che compaiono negli uffici e sulla minimappa all'ultimo istante.



Una volta sconfitti tre tiratori al secondo piano, raggiungete Roy per aiutarlo a sconfiggere i



restanti quattro avversari. Usate il mobilio alle pareti come copertura, oppure sfruttate le zone recintate sul bordo della passerella esterna.

Dopo aver eliminato i criminali, unitevi a Roy presso la porta chiusa di un ufficio all'estremità ovest del magazzino, sempre al secondo piano. Date un calcio alla porta e avrà inizio una sequenza. Roy e Cole s'introdurranno nella stanza e grideranno a Victor Sanders di alzare le mani.

Diventerà subito chiaro che Roy e Sanders si conoscono. Hanno "un accordo", dice Sanders. Questi continuerà poi dicendo che non si ritroveranno nulla tra le mani, grazie alla sua lista di clienti. Ciò nonostante, verrà arrestato e il caso sarà completo.