



ROCKSTAR GAMES PRESENTS

L.A. NOIRE

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

Tim Bogenn & Rick Barba

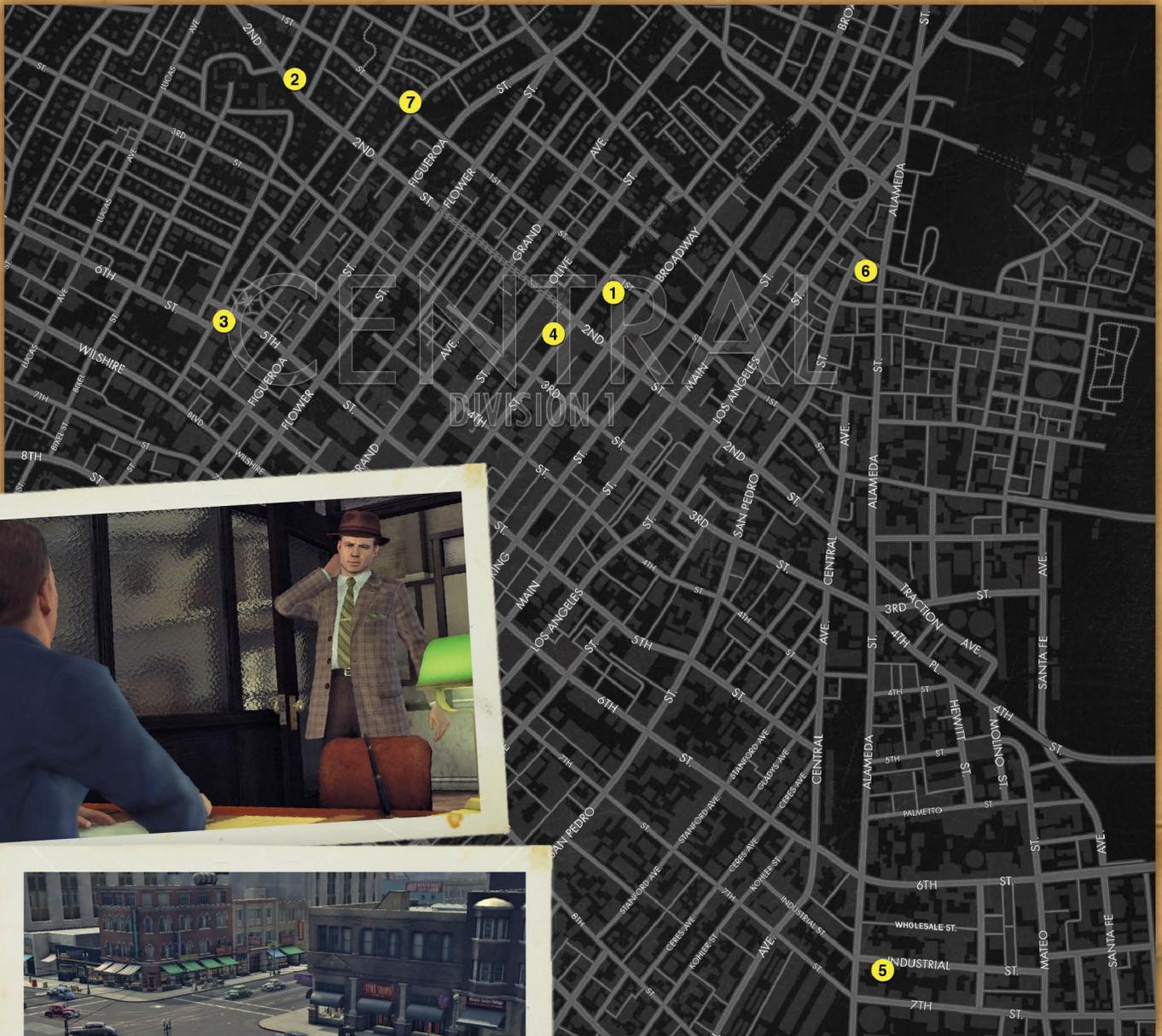


MISSIONI DLC



MISSIONI DLC

UN PICCOLO LAPSUS



Lista Indizi Chiave: Briefing alla Stazione

✓ Veicolo rubato

Questo è un caso del traffico che parte dalla divisione di Central dell'LAPD, e il vostro partner è Stefan Bekowsky. A spiegare il caso è il Capitano Gordon Leary.

È stata segnalata una Kaiser Frazer rubata al 6 di West Second Street. Il primo a trovarla parcheggiata per strada è stato un poliziotto di pattuglia. La matricola circola da tempo nell'elenco delle vetture rubate, e questo significa che il sospetto non ha cambiato targa né fatto alcun tentativo di nascondere il veicolo.

Obiettivi

- Indaga sul rapporto relativo al veicolo rubato.
- Arresta il sospetto in fuga.
- Interroga Cliff Harrison.
- Indaga alla Coombs Automobili.
- Interroga Richard Coombs.
- Dirama un ordine di cattura per Jean Archer.
- Indaga a casa di Jean Archer.
- Torna alla stazione di polizia di Central.
- Interroga James Belasco.
- Corri alla Western Union.
- Interroga Jean Archer.
- Indaga al 58 di Industrial Street.
- Interroga Steven Bigelow.
- Indaga alla Tipografia Marquee.
- Interroga Gordon Letvol.

RAPPORTO SUL CASO

NUMERO TOTALE DI INDIZI CHIAVE	/8
NUMERO TOTALE DI DOMANDE	/8

Condizioni per Fallire

- Morte di Phelps.
- Fuga del sospetto.

Prerequisiti:

- ✓ DLC scaricato

LUOGO: 6 DI WEST SECOND STREET



RECATI SULLA SCENA DEL CRIMINE.

Vi trovate alla stazione di polizia di Central ①. Aprendo il taccuino alla pagina dei Luoghi troverete il 6 di West Second Street già selezionato. Uscite dalla stazione ed entrate nella vostra Buick Super di pattuglia parcheggiata davanti all'ingresso (indicata dall'icona blu di un'auto sulla minimappa). Seguite il punto giallo sulla mappa ② fino alla scena del crimine. Strada facendo, Bekowsky parlerà della Dalia Nera.

ARRESTA IL SOSPETTO IN FUGA.

Quando arriverete alla scena del crimine, una Kaiser Frazer verde sfreccia fuori dal viale e si dà alla fuga. Inseguite il veicolo che si dirige a nord sulla 2nd Street. Svolterà a sinistra sulla Beverly Boulevard e prenderà la prima a destra per Belmont Avenue. Speronate il posteriore dell'auto a ogni occasione, o costringetela a scontrarsi con altri veicoli o oggetti per fermarla. Una volta ferma arrestate l'innervosito guidatore.



INTERROGA CLIFF HARRISON.

Una volta preso il sospetto, Cliff Harrison diventa una nuova P.O.I. Accusandolo di furto d'auto, esibirà una ricevuta e dichiarerà di aver regolarmente acquistato il veicolo in questione. La ricevuta diventerà un nuovo indizio e la Coombs Automobili sarà inserita come nuovo Luogo nel vostro taccuino.



Lista Indizi Chiave: Cliff Harrison

✓ Ricevuta

INTERROGATORIO: CLIFF HARRISON

ARGOMENTO: PRESUNTO VEICOLO RUBATO



Cole chiederà a Cliff di confermare che ha acquistato il veicolo dalla Coombs Automobili. Cliff confermerà la sua dichiarazione guardandovi diritto negli occhi. Nonostante l'aria nervosa, il ragazzo dice la verità.

REAZIONE GIUSTA: VERITÀ

Selezionate Verità e Cliff vi esibirà i documenti di proprietà. I documenti di Harrison saranno aggiunti alla vostra lista degli indizi.

Residence, County of	Code	Case
NAME Cliff Harrison		2458KJ
ADDRESS REGISTERED 6 West 2nd Street, Los Angeles		
OWNER Cliff Harrison		
Job No. 097004	Engine No. 84525624	
Registration No. 4C 85 67	Body Type Sedan 6cl 4 Dr	
Make & Cyl. Kaiser-Frazer - 6	Year 1947	
Date First Sold 01-11-47	Model 1947	
Date Issued 01-12-47	Vehicle Model Frazer Manhattan	
Serial No. 62448465	Regis. Fee \$ 1.90	License Fee \$ ELS
NEW CLUE Harrison's ownership papers		
LEGAL DRIVER ON LICENSE OR RECORD WITH DEPT.		
Division Use Only 10.01		Follow the Instructions on Reverse Side



ARGOMENTO: MOTIVO DELLA FUGA

Cole si domanda perché abbia cercato di fuggire dai poliziotti e gli chiederà se abbia precedenti penali. Harrison negherà, ma stavolta sbatterà rapidamente le palpebre, deglutirà e guarderà da una parte all'altra. Non avete prove immediate per accusarlo, quindi sarà bene selezionare Dubbio.

REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Cole alzerà la voce minacciando di usare le maniere forti. Cliff crollerà subito e ammetterà di essere fuggito perché nasconde dell'erba nello scomparto portaoggetti.

ARGOMENTO: DETTAGLI DELL'ACQUISTO DEL VEICOLO

Phelps domanderà a Cliff il nome della persona con cui ha interagito alla Coombs Automobili. Vi risponderà: "Il proprietario, Richard Coombs". Questi diventerà una nuova P.O.I. Terminerà poi la sua affermazione rivolgendovi lo stesso sguardo diretto di qualche scambio fa. Sta dicendo la verità.



REAZIONE GIUSTA: VERITÀ

Selezionate Verità e Cliff vi offrirà ulteriori informazioni. Il proprietario ha conservato una copia dei documenti per il suo archivio. Fatto questo, Cole arresterà Cliff per furto d'auto e lo tratterrà in custodia finché non potrà essere assolto dall'accusa grazie alle informazioni appena ottenute.

Lista Indizi Chiave:
Cliff Harrison (Cont.)

✓ Documenti di Harrison

RECATI ALLA COOMBS AUTOMOBILI.

Seguite il punto giallo sulla minimappa fino alla Coombs Automobili ③ sulla 5th Street. Per strada, Phelps dirà a Bekowsky che crede che il ragazzo abbia detto la verità. Il resto della conversazione verterà sulle loro diverse definizioni di comunismo.



LUOGO: COOMBS AUTOMOBILI

Quando arriverete alla Coombs Automobili il proprietario, Richard Coombs, noterà subito i detective e si presenterà. Cole gli chiederà se può confermare che Cliff Harrison abbia acquistato un'auto da lui. Dopo qualche battuta di spirito, vi condurrà nel suo ufficio per mostrarvi l'atto di vendita.

INDAGA NELL'UFFICIO DI RICHARD COOMBS.

Sedetevi di fronte alla scrivania di Richard. Quando lo farete, vi porrà davanti un certificato di proprietà e una ricevuta. Raccogliete la striscia per ottenere l'indizio **documenti di Archer**. "146 di North Fremont Avenue" sarà aggiunto ai Luoghi sul vostro taccuino e otterrete un nuovo obiettivo: Indaga a casa di Jean Archer. Quest'ultima diventerà inoltre una nuova P.O.I.

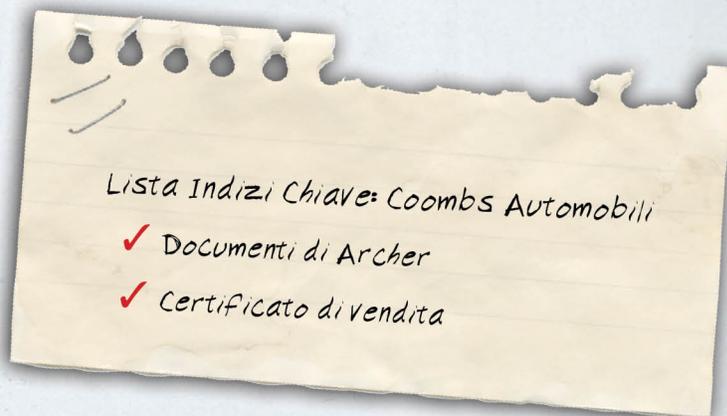


Esaminate meglio il certificato ribaltandolo per

leggerne il rovescio. Scorrendo fino in fondo il testo la "Tipografia Marquee" diventerà un nuovo Luogo, e riceverete l'obiettivo "Rintraccia l'indirizzo della Tipografia Marquee".

Posate sul tavolo il foglio e raccogliete la ricevuta a destra. Si tratta del **certificato di vendita**.

Quest'ultimo sarà aggiunto al taccuino esaminando il dettaglio relativo.



INTERROGATORIO: RICHARD COOMBS

ARGOMENTO: DETTAGLI DELLA TRANSAZIONE

Cole chiederà a Richard come abbia acquistato l'auto. Vi risponderà che Jean Archer è semplicemente entrata. Guarderà Cole negli occhi senza segno di volerlo ingannare.

REAZIONE GIUSTA: VERITÀ

Cole domanderà se nell'auto c'era qualcosa d'insolito. Coombs risponderà: "Non è il tipo di veicolo che tratto di solito, ma il prezzo era buono". Ha pagato con un assegno; la ragazza non voleva, ma lui ha insistito. L'assegno diventerà un nuovo indizio.

ARGOMENTO: DESCRIZIONE DEL SOSPETTO

Cole chiederà a Richard di descrivergli Jean Archer. Lui risponderà: "Bruna. Forse 25, 26 anni?" e: "Un po' grassottella, ma non brutta". Richard non ha motivo di mentire circa il suo aspetto.

REAZIONE GIUSTA: VERITÀ

Cole domanderà che impressione gli abbia fatto. Richard dirà: "Tormentata e perseguitata" e: "Aveva fretta di andare via, ma non sapeva dove". Il profilo di Jean Archer nelle P.O.I. sarà aggiornato.

ARGOMENTO: ASSOCIAZIONE CON MARQUEE

Cole domanderà se sa qualcosa della compagnia che stampa i certificati di proprietà. Richard risponderà negativamente.



REAZIONE GIUSTA: VERITÀ

Coombs aggiungerà che la Marquee stampa tutti i moduli governativi, oltre ai certificati di proprietà, e vi dirà dove trovarla. "Indaga alla Tipografia Marquee" diventerà un nuovo obiettivo.

ARGOMENTO: DETTAGLI DEL PAGAMENTO DELL'ASSEGNO

Phelps domanderà a Richard quando abbia effettivamente consegnato l'assegno a Jean Archer e lui risponderà: "Venerdì sera". A questa risposta sposterà lo sguardo e incrocerà le braccia. Non avete prove per dimostrare che stia mentendo.



REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Dubitate di Richard, e Cole domanderà perché non abbia pagato in contanti, suggerendo che sapesse che la macchina era sospetta. Coombs dirà che in effetti lo aveva pensato, ma che quando la gente è di fretta conviene pagare sempre con un assegno. In questo modo, si hanno un paio di giorni per fare marcia indietro.

ARGOMENTO: TRANSAZIONE SOSPETTA

Phelps domanderà a Richard Coombs se è stato tutto dichiarato. Coombs dirà: "Certo, naturalmente". Vi rivolgerà lo stesso sguardo della scorsa volta.

REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Cole incalzerà: "Questo le sembra un affare pulito, Coombs?" Coombs risponderà: "... a caval donato non si guarda in bocca".



Lista Indizi Chiave:
Coombs Automobili (Cont.)

✓ Assegno

USA IL GAMEWELL.

Lasciando l'ufficio di Coombs, noterete che l'icona blu del Gamewell è apparsa sulla minimappa vicino alla vostra auto di pattuglia. Usate il telefono per emanare un ordine di cattura per Jean Archer e controllare eventuali messaggi.

Mentre siete al Gamewell, riceverete il messaggio che James Belasco è in custodia presso la stazione di Central per sospetto furto d'auto e che si tratta di un possibile legame con il caso Harrison. Belasco attende il vostro interrogatorio in stazione.

Verrà così aggiunto il nuovo obiettivo "Interroga James Belasco" assieme alla stazione di polizia di Central come Luogo e a James Belasco come P.O.I.

Prima di far visita alla stazione di Central per interrogare Belasco è una buona idea recarvi al 146 di North Fremont Avenue, la casa di Jean Archer 7 per ottenere più informazioni sull'organizzazione dei ladri di automobili e sul nuovo indizio "indirizzo falso".

LUOGO: STAZIONE DI POLIZIA DI CENTRAL

Selezionate la stazione come Luogo di destinazione e seguite il punto giallo fin lì 1. All'ingresso nella stazione, il comandante di turno alla reception vi dirà che Belasco è pronto nella Sala interrogatori 2. Procedete in avanti e svoltate a sinistra nel corridoio. Svoltate a destra poco dopo per trovare la Sala interrogatori 2 a sinistra in un breve corridoio senza uscita. All'esterno della porta chiusa c'è un piantone.



INTERROGA JAMES BELASCO.

Troverete James Belasco seduto dietro il tavolo entrando nella Sala interrogatori 2. Non appena vi sedete, Belasco sosterrà imperturbabile di essere il proprietario del veicolo e vi porgerà la prova: i **documenti di Belasco**, che diventeranno un altro indizio. Dopo averli esaminati, gli direte che il documento potrebbe essere vero, ma che l'auto non è sua. Quel certificato è stato falsificato.

Lista Indizi Chiave: Stazione di Polizia di Central

✓ Documenti di Belasco

INTERROGATORIO: JAMES BELASCO

ARGOMENTO: CORRIERE DI AUTO RUBATE

Cole chiederà a James dove stava portando il veicolo. Vi dirà, senza nessun riguardo, che da lui non otterrete nulla, poi vi rivolgerà un sorrisetto. Conoscendo Cole, si può dubitare tranquillamente che ciò sia vero.



REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Scegliete Dubbio e Cole inizierà dagli insulti per poi minacciarlo di fargli passare dieci anni al fresco. Belasco chiederà un accordo. Bekowsky risponderà che dipende dal valore delle informazioni che possiede. James dirà che il suo compito è portare le auto fuori dallo Stato... in Nevada, Arizona, talvolta New Mexico. Questo aggiungerà **organizzazione criminale e corriere di auto rubate** agli indizi.



ARGOMENTO:
LEGAMI CON ARCHER

Cole domanderà a James se conosca il nome "Jean Archer". Lui negherà, deglutirà, guarderà di lato e si agiterà a disagio.

REAZIONE GIUSTA: MENZOGNA

PROVA: DOCUMENTI DI ARCHER

Usate i documenti della Archer per supportare la vostra accusa di menzogna. In questo modo Phelps farà notare che sia lui che la Archer hanno lo stesso indirizzo stampato sui certificati. "Lei è un corriere che sposta i veicoli rubati... proprio come te", dirà Cole. James confesserà di conoscerla e che è la ragazza più stupida che abbia mai visto.



ARGOMENTO: ORGANIZZAZIONE DEDITA AL FURTO D'AUTO

Phelps domanderà a Blasco cosa succeda alle auto una volta passati i confini. Vi risponderà: "Non lo so. Le consegno e basta".

REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Cole minaccerà James di sbatterlo in cella e di spargere la voce tra i detenuti che sia un molestatore di bambini. Questo spaventerà il sospetto a sufficienza da fargli vuotare il sacco. Le auto vengono vendute a Chicago o ancora più a est. A volte riporta anche delle auto che provengono da là.

ARGOMENTO: AUTO RUBATE NASCOSTE IN UN MAGAZZINO

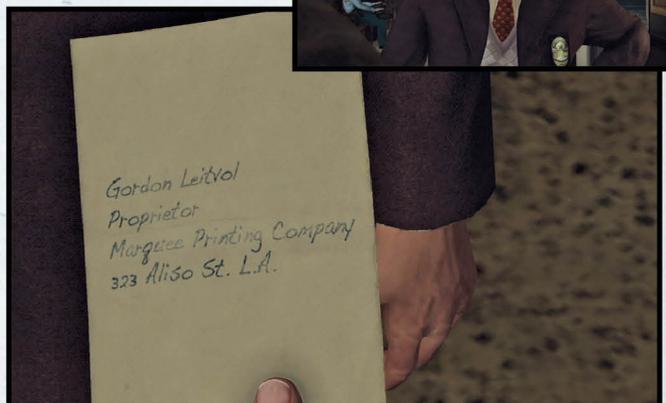
Cole domanderà a James da dove prenda le auto. "Magazzini. Più che altro a East Downtown", risponderà lui.

REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Dubitate della risposta e Cole lo incalzerà per avere un indirizzo. Belasco dirà che è da qualche parte sulla Industrial Street. "Industrial Street (?)" diventerà un nuovo luogo. Dovrete fare una chiamata per ottenere l'indirizzo esatto. **CONVERSAZIONE CON RAY PINKER**

Uscendo dalla Sala interrogatori, Ray Pinker dei Servizi tecnici vi fermerà in corridoio per informarvi che i certificati sono tutti veri. La Tipografia Marquee è l'unica compagnia che li stampi in tutta la California e ha confermato che i numeri sono regolari. Vi porgerà un foglio con il nome del contatto e l'indirizzo della tipografia. I **certificati di proprietà** e la **nota di Ray Pinker** diventeranno nuovi indizi, e "Gordon Leitvol" diventerà un'altra P.O.I.

Uscendo dalla stazione, il comandante di turno dirà ad alta voce: "La tua ladra d'auto, Jean Archer, è stata avvistata da una pattuglia". "Ufficio della Western Union" diventerà un nuovo Luogo e "Arresta Jean Archer" l'ultimo obiettivo.



Lista Indizi Chiave: Stazione di Polizia di Central

- ✓ Organizzazione criminale
- ✓ Corriere di auto rubate
- ✓ Certificati di proprietà
- ✓ Nota di RAY Pinker

CORRI ALLA WESTERN UNION.

Avrete 45 secondi per raggiungere l'Ufficio della Western Union ④, un isolato a sud dalla stazione, prima di mancare l'opportunità d'interrogare Jean Archer. Se arriverete tardi, non la troverete.



INTERROGATORIO: JEAN ARCHER

ARGOMENTO: KAISER FRAZER RUBATA

Cole dirà a Jean che l'auto venduta a Coombs era rubata. Lei risponderà: "Quando l'ho venduta ho consegnato tutte le carte".

REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Scegliete la risposta corretta, "Dubbio", e Cole la accuserà di aver fatto saltare tutta l'operazione perché è stata abbastanza stupida da vendere una delle macchine. Lei affermerà di aver solo fatto quello che facevano loro. Le danno 50 dollari per guidare le macchine.

ARGOMENTO:
ASSOCIAZIONE CON
BELASCO

Cole domanderà a Jean da quanto tempo lei e Belasco consegnano veicoli. Nella sua risposta sosterrà di non conoscere James Belasco, usando il suo nome completo nonostante voi non abbiate mai rivelato come si chiami. Vi guarderà dritto negli occhi, ma con un'aria nervosa, deglutendo e leccandosi le labbra.

REAZIONE GIUSTA: MENZOGNA
PROVA: DOCUMENTI DI BELASCO

Scegliete "Menzogna" e Cole preciserà di non aver mai usato il nome proprio di Belasco. Lei insisterà sulla sua menzogna finché non sceglierete l'indizio giusto: i documenti di Belasco. Fatto questo, le farete notare che entrambi hanno lo stesso indirizzo su entrambi i certificati. Lei confesserà che i certificati sono veri, ma gli indirizzi sono sempre di appartamenti vuoti. Nello spiegarlo farà il nome di "Bigelow", che sarà aggiunto alle P.O.I. Otterrete anche un nuovo indizio: **complici noti della Archer.**



LUOGO: UFFICIO DELLA WESTERN UNION

Quando arriverete alla Western Union troverete Jean Archer che litiga a uno sportello dei prelievi. Quando si volterà e vedrà voi e il vostro partner, manterrà la calma e si comporterà con freddezza, chiedendovi di lasciare in pace una povera ragazza.



ARGOMENTO: CORRIERE DI AUTO RUBATE

Cole chiederà a Jean di dirgli dove abbia preso l'auto, ma lei sosterrà di non ricordare. Vi rivolgerà uno sguardo simile a quello di cui avete già dubitato.

REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Cole ribatterà: "Farò arrivare i reporter e metterò la sua foto su tutti i giornali. Non avrà nessun posto dove scappare". Lei crollerà: prende le auto da Bigelow al 58 di Industrial Street. "Indaga al 58 di Industrial Street" diventerà un nuovo obiettivo. Vi consigliamo d'impostarlo come vostra prossima destinazione.

Lista Indizi Chiave: Ufficio della Western Union

- ✓ Complici noti della Archer



RECATI AL 58 DI INDUSTRIAL STREET.

Uscite dalla Western Union ed entrate nell'autopattuglia. Impostate la destinazione al 58 di Industrial Street 5. Lungo la strada, Bekowsky scherzerà con Cole dicendo che le astuzie femminili di Jean non sono servite a nulla contro l'impenetrabile Cole Phelps. Questi farà notare che è sposato, e quando incalzato ammetterà di avere un debole per le bionde.

LUOGO: MAGAZZINO AL 58 DI INDUSTRIAL STREET

Quando arriverete al magazzino sulla Industrial Street, Phelps e Bekowsky si avvicineranno all'entrata con le pistole sfoderate. Sugerirete di aspettare i rinforzi, ma Bekowsky farà leva sul vostro ego di eroe di guerra convincendovi a entrare senza supporto né paura. Voi coprirete l'ingresso vicino mentre lui va verso il retro.

Assumerete il controllo da Cole mentre è in copertura a fianco di una porta aperta che dà sul magazzino. Vi annuncerete e avviserete i dipendenti che dovranno venire in città con voi. Tre punti rossi appariranno sulla minimappa dentro il magazzino.

Attendete qualche istante sulla porta e un criminale sul fondo della stanza, dietro la finestra di un ufficio, si mostrerà per sparare alcuni colpi. Questo sarà il vostro primo bersaglio. Eliminatelo, poi entrate con cautela nel magazzino usando impalcature e altri oggetti sulla destra per ripararvi dagli attacchi dei tiratori rimasti.



Selezionate un bersaglio per volta e cercate di limitare la vostra esposizione quando ne scegliete uno. Sulla minimappa appariranno altri quattro punti rossi man mano che vi fate strada nel magazzino. Nella stanza potrete trovare alcuni contenitori di esplosivi: colpiteli per uccidere chiunque si ripari nelle vicinanze.



Fatevi strada fino in fondo alla stanza ed eliminate tutti i bersagli, tenendo per ultimo quello che si trova al secondo piano. Salite le scale nell'angolo in fondo a destra e unitevi a Bekowsky nella sparatoria con i due bersagli restanti alla fine della balaustra del secondo piano. Una volta sconfitti gli ultimi due bersagli sulla minimappa, entrate nella stanza in fondo alla balaustra per trovare Bigelow a mani alzate.

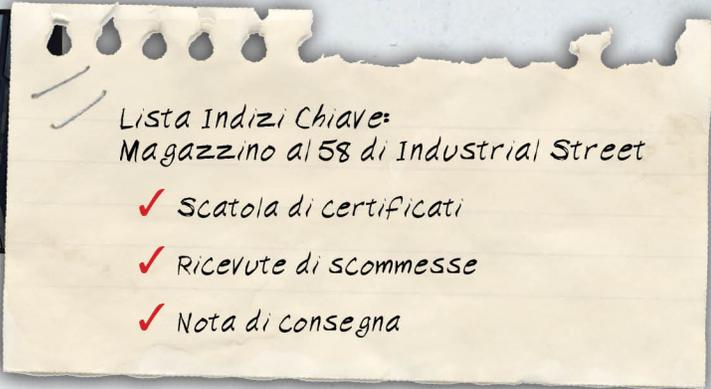
INDAGA SULLA SCENA DEL CRIMINE.

Iniziate a perquisire l'ufficio mentre Bekowsky tiene d'occhio Bigelow. Il vostro obiettivo è trovare documenti, archivi o qualsiasi altro tipo di prove a carico. Troverete una scatola di certificati sulla scrivania dietro Bigelow. Aggiungerete così la **scatola di certificati di proprietà** alla lista degli indizi.

Perquisite lo stretto tavolo di legno accanto a Bekowsky, dove troverete un altro paio di oggetti. Sulla destra ci sono le **ricevute di scommesse** (un nuovo indizio), e sulla destra una **nota di consegna** (altro nuovo indizio), su cui compare il nome di Gordon Leitvol come mittente e quello di Steven Bigelow come destinatario. Vi avvicinerete automaticamente a Bigelow una volta ottenuti tutti e tre gli indizi.



Direte a Bigelow di avere una pista di certificati di proprietà e di macchine rubate che punta diritto alla sua porta, ma che non credete che il capo sia lui. Bigelow sarà una tomba prima dell'interrogatorio.



Lista Indizi Chiave:
Magazzino al 58 di Industrial Street

- ✓ Scatola di certificati
- ✓ Ricevute di scommesse
- ✓ Nota di consegna

INTERROGATORIO: STEVEN BIGELOW

ARGOMENTO: CERTIFICATI DI PROPRIETÀ

Cole dirà a Bigelow che sanno della Tipografia Marquee e che potrà rendere le cose più semplici facendo il nome della persona ai piani alti. Steven Bigelow affermerà di avere i certificati di proprietà solo per poter rivendere i veicoli dopo averli riparati. Poi vi guarderà come se sentisse puzza di bruciato.



REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Scegliete "Dubbio" e Cole lo ignorerà minacciando la sua vita per ottenere una risposta chiara. Bigelow punterà il dito contro Leitvol, il direttore della Marquee: è lui il pezzo grosso col vizio delle scommesse. Aggiungerete così debiti di gioco alla lista degli indizi.

La scena si conclude all'esterno, con Bigelow che viene gettato nel furgone cellulare e portato in prigione. Riceverete un nuovo obiettivo: "Arresta Gordon Leitvol".



ARGOMENTO: ASSOCIAZIONE CON LEITVOL

Cole richiederà altre informazioni su Leitvol. Bigelow indicherà l'esterno dell'ufficio e dirà: "È uno dei tizi sdraiati laggiù".

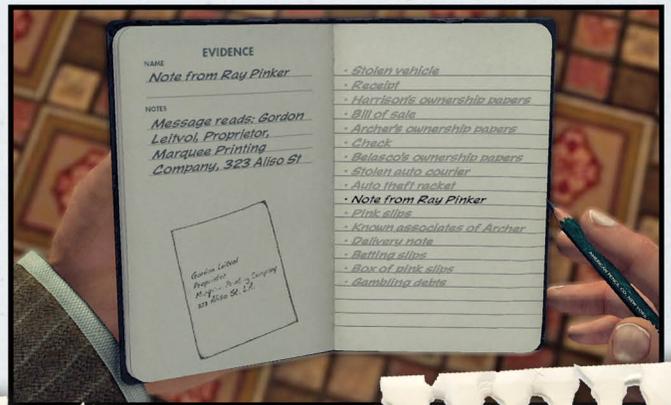
Completata la frase, inizierà a

strizzare gli occhi e a dondolarsi avanti e indietro. Sta mentendo.

REAZIONE GIUSTA: MENZOGNA

PROVA: NOTA DI RAY PINKER

Scegliete "Menzogna" e poi la "nota di Ray Pinker" a suffragio dell'accusa. Gli comunicherete con orgoglio che sapete che Gordon Leitvol è il proprietario della Tipografia e che punta forte alle corse. Bigelow ammetterà che Leitvol ha accumulato un debito di ventimila dollari e che i suoi contratti governativi sono a rischio in caso di coinvolgimento dell'FBI.



Lista Indizi Chiave: Steven Bigelow

- ✓ Debiti di gioco

RECATI ALLA TIPOGRAFIA MARQUEE.

Al vostro ingresso nella Tipografia Marquee ⑥, Cole chiederà a Gordon Leitvol della stampa dei certificati di proprietà dei veicoli della California. Gordon affermerà di avere un contratto governativo per la stampa dei certificati. Buona risposta: Cole domanderà se si sia verificato il furto di strumentazione o merce, perché la polizia sta imbattendosi in auto rubate con documenti legittimi. Gordon suggerirà che la causa possa essere la falsificazione.



INTERROGATORIO: GORDON LEITVOL

ARGOMENTO: CONSEGNE IN INDUSTRIAL STREET

Cole dirà a Gordon di aver trovato una scatola di certificati di proprietà in un magazzino pieno di auto sospette. C'è anche la prova che Leitvol abbia firmato la spedizione. Questi spiegherà semplicemente che lui firma tutti gli ordini e le spedizioni e che Cole dovrà fare meglio di così.

REAZIONE GIUSTA: MENZOGNA

PROVA: RICEVUTE DI SCOMMESSE

Selezionate le "ricevute di scommesse" per suffragare l'accusa. Cole dirà a Gordon che sanno dei suoi debiti. Detto questo, Gordon inizierà a cantare. Dirà che farà dei nomi pur di tenere nascosta questa storia. Cole gli dirà di chiudere il becco mentre effettua l'arresto per cospirazione e frode.

Guardate poi la cut scene in cui il Capitano Gordon Leary vi loderà per il lavoro svolto mentre legge il rapporto.

ALTRE POSSIBILITÀ

Di seguito trovate le risposte corrette ad altre domande che è possibile porre a seconda degli indizi scoperti fin qui.

ARGOMENTO: CONOSCENZA ORGANIZZAZIONE CRIMINALE

Cole dirà a Gordon che stanno lavorando a un paio di casi di furto d'auto e chiederà se lui sappia qualcosa di un'organizzazione che si occupa di cose del genere. Gordon negherà prontamente qualsiasi conoscenza di simili fenomeni. Il suo strano sorriso potrebbe non essere sufficiente a smascherarlo, ma tutte le prove che puntano a lui bastano a dubitare della sua risposta.

REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Cole menzionerà i certificati stampati presso la compagnia di Gordon e minaccerà di mettergli alle costole l'intero dipartimento. Gordon tenterà di spiegarsi comparando la cosa a una situazione simile verificata un paio di anni prima. Dei rivenditori di auto usate passavano certificati in bianco alle organizzazioni criminali.

ARGOMENTO: CONSEGNA ALLA COOMBS AUTOMOBILI

Cole chiederà a Leitvol un registro delle consegne per ricontrollare se abbia dato qualcosa alla Coombs Automobili. Gordon rifiuterà di mostrarlo.

REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Scegliete "Dubbio" e Cole esigerà di vedere il registro. Gordon lo esibirà e l'interrogatorio terminerà temporaneamente. Dirigetevi al banco dov'è posato il registro. Apritelo e raggiungete l'ultima pagina. Indicate e selezionate "S. Bigelow" per il 4 gennaio 1947 con un ordine di due scatole al 58 di Industrial Street, firmato da Bigelow. Creerete così "S. Bigelow" come P.O.I. e riceverete l'obiettivo "Indaga al 58 di Industrial Street", che dovrete aver già completato. Infine, il **registro delle consegne** diventerà un indizio. Tornate all'interrogatorio.

ARGOMENTO: CERTIFICATI DI PROPRIETÀ

Cole domanderà a Gordon se i nomi "Cliff Harrison" e "James Belasco" gli dicano qualcosa. Gordon risponderà: "No, per nulla".

REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Scegliete "Dubbio" e Cole chiederà a Gordon di confermare che Harrison abbia acquistato la sua auto da Coombs, ripetendo che i certificati di proprietà sembrano regolari e puntano alla sua tipografia. Gordon affermerà che Coombs è già stato coinvolto nel furto di documenti in passato.

LA CITTÀ NUDA



Questo è un caso della narcotici che parte dalla divisione di Hollywood dell'LAPD, e il vostro partner è Roy Earle. A spiegare il caso è il Tenente Archibald Colmyer.

C'è un cadavere in un appartamento al 5810 di Mirada Avenue. Sulla scena del crimine c'è Carruthers, che ha una teoria: crede che la donna sia stata assassinata con una fiala di morfina dell'Esercito.

Lista Indizi Chiave: Briefing

✓ Morfina

Obiettivi

- Indaga all'appartamento di Julia Randall.
- Interroga la domestica, Virginia Reynoldson.
- Guida fino allo studio del dr. Stoneman.
- Interroga il Dottor Stoneman.
- Indaga alla boutique D'Assine.
- Interroga la proprietaria.
- Interroga Heather Swanson.
- Usa un Gamewell.
- Parla con Mal al Pronto Soccorso di Hollywood.
- Interroga Henry Arnett alla stazione di polizia di Hollywood.
- Pedina Henry Arnett.
- Aiuta l'Agente Wallis sul percorso di pattuglia 9.
- Usa un Gamewell.
- Torna alla stazione di polizia di Hollywood.
- Esamina la lista degli oggetti rubati.
- Interroga Mrs. Evestrom.
- Arresta il sospetto in fuga dall'appartamento di Arnett.
- Indaga a casa di Arnett.
- Interroga Henry Arnett.
- Torna allo studio del Dr. Stoneman.
- Arresta Wilson Reade all'appartamento di Willy.

RAPPORTO SUL CASO

NUMERO TOTALE DI INDIZI CHIAVE	16
NUMERO TOTALE DI DOMANDE	16

Condizioni per Fallire

- Morte di Phelps..
- Individuazione..
- Perdita delle tracce di Reade.

Prerequisiti:

- ✓ DLC scaricato

LUOGO: DIPARTIMENTO DI POLIZIA DI HOLLYWOOD INDAGA SULLA SCENA DEL CRIMINE.

Ricevuti gli ordini alla stazione di Hollywood, uscite dall'edificio ed entrate nell'autopattuglia di Roy nel



parcheggio. La scena del crimine è già selezionata come destinazione. Guidate o fatevi accompagnare fin lì.

LUOGO: APPARTAMENTO DI JULIA RANDALL INDAGA SULLA SCENA DEL CRIMINE.

L'agente in uniforme all'ingresso della scena del crimine ② v'indicherà l'appartamento numero 6 sul retro. Entrate e salite le scale alla fine del corridoio fino al secondo piano. Entrate nella porta aperta alla fine del corridoio del secondo piano.

Bekowsky, appena entrato nella Omicidi, è qui ad accogliervi. Identificherà la vittima come una modella di 27 anni, trovata nella vasca dalla donna delle pulizie, Mrs. Reynoldson. Mal Carruthers è certo che si tratti di omicidio.



Quando entrerete in soggiorno per iniziare le indagini, Mrs. Reynoldson diventerà una P.O.I. Il nuovo indizio è possibile suicidio.

INDAGA IN SOGGIORNO.

Avvicinatevi alle foto a destra del giradischi. Raccoglietele tutte e tre per ricevere un aggiornamento sul Luogo per l'appartamento di Julia e l'indizio **lavoro da indossatrice**. Per trovare tutte le prove nell'appartamento, accertatevi di esaminare tutte le foto. Prendete quella nel mezzo ed esaminatela meglio per girarla. Cole rimuoverà il fondo della cornice per trovare un messaggio: "D'Assine, 6582 Hollywood Boulevard. Lavoro martedì. 11-4pm... Vieni a tenermi compagnia? Chiedi della signorina Randall xxx Julia". Sbloccherete così il nuovo obiettivo "Indaga alla boutique D'Assine".

INDAGA IN BAGNO.

In bagno troverete Carruthers al lavoro sul corpo. Mal dirà che se la vittima era viva quando è entrata nella vasca dovrebbe avere dell'acqua nei polmoni. Non ci sono segni di annegamento. Quando riacquisirete il controllo, esaminate il cadavere di Julia Randall. Spostate la sua testa su un lato per rivelare un livido sul collo, poi esaminate il braccio sinistro. Guardate da vicino: c'è un anello sul suo anulare. L'**anello con zaffiro nero** diventerà un indizio.



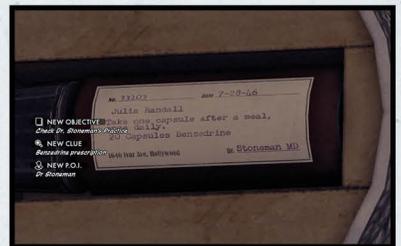
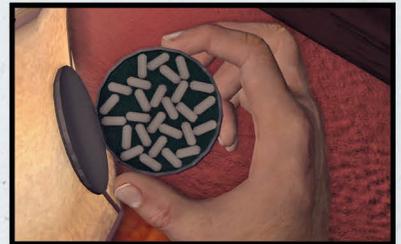
Guardate poi da vicino la mano e il braccio destri. Notate i lividi sugli avambracci. Cole li identificherà come segni di morsi; Carruthers aggiungerà che gli occhi vitrei sono un chiaro segnale di uso di morfina e anche i lividi la dicono lunga. Crede che un uomo l'abbia tenuta mentre un secondo le iniettava la morfina e poi tentava di farlo sembrare un annegamento. L'indizio **due sospetti** sarà aggiunto al taccuino.

INDAGA IN CAMERA DA LETTO.

La stanza dopo il bagno nel corridoio è una camera da letto. Trovate una **giacca da camera da uomo** appesa all'angolo di un paravento e diventerà un indizio. Esaminate i farmaci a terra vicino al piede del letto. Cole li identificherà come barbiturici, ma non saranno aggiunti come indizi. Raccogliete il piccolo contenitore rotondo sul comodino per trovare qualcosa di più consistente: **sonniferi**. Accertatevi d'indagare la confezione più da vicino per trovare un deposito segreto: una **ricetta per benzedrina**. Sulla ricetta c'è il nome del dottore. "Indaga allo studio del dottor Stoneman" diventerà un nuovo obiettivo, e il dottor Stoneman una nuova P.O.I.

PARLA CON LA CAMERIERA.

Dopo aver raccolto tutte le prove nell'appartamento, avvicinatevi alla domestica seduta al tavolo nel soggiorno dell'appartamento. Prima d'iniziare, Virginia v'informerà che Julia non aveva parenti in città. Menzionerà che Mr. Henderson potrebbe essere di aiuto per le sue faccende personali. Questi diventerà una nuova P.O.I..



Lista Indizi Chiave: Appartamento di Julia Randall

- ✓ Possibile suicidio
- ✓ Lavoro da indossatrice
- ✓ Anello con zaffiro nero
- ✓ Due sospetti
- ✓ Giacca da camera da uomo
- ✓ Sonniferi
- ✓ Ricetta per benzedrina

INTERROGATORIO: VIRGINIA REYNOLDSON

ARGOMENTO: STATO D'ANIMO DELLA VITTIMA

Cole domanderà se Miss Randall fosse depressa per qualcosa. La Reynoldson risponderà che non lo era più del solito, ma avrà l'aria di star mentendo.



REAZIONE GIUSTA:

MENZOGNA

PROVA: SONNIFERI

Cole non capisce perché la domestica voglia nascondergli qualcosa. Selezionate i sonniferi per argomentare la vostra asserzione. La donna si accorgerà che avete trovato la confezione di sonniferi. Aggiungerà che viveva come una principessa o una diva del cinema e che non riesce a capire come un'indossatrice potesse essere così ben pagata da permettersi quel lusso.



ARGOMENTO: VITA PRIVATA DELLA VITTIMA

Phelps domanderà alla domestica se Julia avesse molti amici. La donna risponderà che lei viene solo due volte a settimana, quindi non può saperlo. Dopo averlo detto evitando il contatto visivo. Sta

mentendo.

REAZIONE GIUSTA: MENZOGNA

PROVA: GIACCA DA CAMERA DA UOMO

Cole ritiene che la donna stia mentendo, ma lei afferma che non potete provarlo. Selezionate la giacca da camera da uomo dall'elenco degli indizi: la domestica ammetterà che appartiene a Mr. Henderson. Aggiungerà che l'uomo sembrava innamorato della vittima. Le **dichiarazioni della governante** saranno aggiunte alla lista degli indizi.

ARGOMENTO: RELAZIONE CON LA VITTIMA

Cole domanderà alla governante com'era lavorare per Miss Randall. Lei risponderà che tutto andava benissimo, ma guarderà per la stanza con un'aria leggermente nervosa.



REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Cole incalzerà la donna con maggior forza fino a farle ammettere che Julia era davvero molto volubile. "Voleva tutto e non aveva la pazienza di aspettare", affermerà.

GUIDA FINO ALLO STUDIO DEL DOTTOR STONEMAN.

Uscendo dall'appartamento direte a Stefan e Rusty che darete un'occhiata fuori e poi seguirete le nuove piste; chiederete loro d'informarsi sulla giacca da camera. Scendete dabbasso e trovate l'indizio **fiala di morfina** nella piccola pattumiera sulla destra appena prima dell'uscita. Selezionate lo Studio del dottor Stoneman ③ come prossima destinazione.



✓ Lista Indizi Chiave:
Indagine sulla scena del crimine

✓ Dichiarazioni della governante

✓ Fiala di morfina

LUOGO: STUDIO DEL DOTTOR STONEMAN

Quando entrerete nella clinica del dottore ③, leggete la guida dei piani sulla parete destra per capire quale sia la stanza del dottor Stoneman. Lo troverete al quinto piano, interno 505. Prendete l'ascensore, che si ferma solo al quinto.

Appena usciti vedrete un'altra guida del piano su una parete vicino, con cui potrete confermare dove andare per lo studio di Stoneman.



Entrate nell'ultimo studio sulla sinistra e parlate con la segretaria dietro la reception. Roy annuncerà il vostro arrivo e la segretaria comunicherà il messaggio al suo capo all'interfono.

PARLA COL DOTTOR STONEMAN.

Cole dirà al dottore che sta indagando sulla morte di una sua paziente, Julia Randall. Il dottore acconsentirà a collaborare purché le domande non violino il segreto professionale.



INTERROGATORIO: DOTTOR STONEMAN

ARGOMENTO: RELAZIONE CON LA VITTIMA

Cole domanderà al dottore quanto conoscesse Miss Randall. Lui risponderà: "La conoscevo appena". Pare sia sua paziente da soli sei mesi. Si guarderà attorno deglutendo nervosamente.



REAZIONE GIUSTA: MENZOGNA PROVA: RICETTA PER BENZEDRINA

Cole accuserà il dottore di mentire, perché sa che è stata sua paziente per quasi un anno e può dimostrarlo. Selezionate "ricetta per benzedrina" per suffragare la vostra affermazione. Continuerete poi dicendo: "Le ricette la contraddicono, dottore". Il dottore ammetterà che di giorno si tirava su con la benzedrina e di notte si stordiva con i narcotici. Aggiungerà che non è illegale e che molte la usano per dimagrire.

ARGOMENTO: FARMACI AGGIUNTIVI



Cole chiederà al dottore di spiegare la ricetta per la benzedrina. Lui spiegherà che le serviva per controllare il peso, poi guarderà di traverso e si agiterà nervosamente.

REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Cole farà al dottore delle domande circa l'assuefazione che la benzedrina causa come effetto collaterale, e lui risponderà di averla avvertita. È chiaro che Stoneman conosceva bene Julia.

GUIDA FINO ALLA BOUTIQUE D'ASSINE.

Dopo aver interrogato il dottor Stoneman, Cole deciderà che è ora di andare alla boutique D'Assine ④. Scendete con l'ascensore fino al primo piano e uscite dall'edificio. Entrate



nella decappottabile di Roy, selezionate D'Assine come Luogo di destinazione e seguite il punto giallo fino al negozio.

LUOGO: BOUTIQUE DI ABBIGLIAMENTO D'ASSINE

Entrate nel negozio di abbigliamento e parlate con la donna alla scrivania sulla sinistra. Aggiungerete così una nuova P.O.I. al taccuino, ovvero la proprietaria del negozio. Le spiegherete che vorreste rivolgerle alcune domande in merito a Julia Randall. La donna vi dirà che ha dovuto mandarla via. Prima dell'inizio dell'interrogatorio, le direte che Julia è stata trovata morta quella mattina.



INTERROGATORIO: PROPRIETARIA DI D'ASSINE

ARGOMENTO: IMPIEGHI PRECEDENTI DELLA VITTIMA

Cole domanderà alla proprietaria per quanto tempo Julia abbia lavorato come indossatrice, e questa risponderà che Julia lavorava a New York prima di trasferirsi lì. Vi guarderà dritto negli occhi senza vacillare.

REAZIONE GIUSTA: VERITÀ



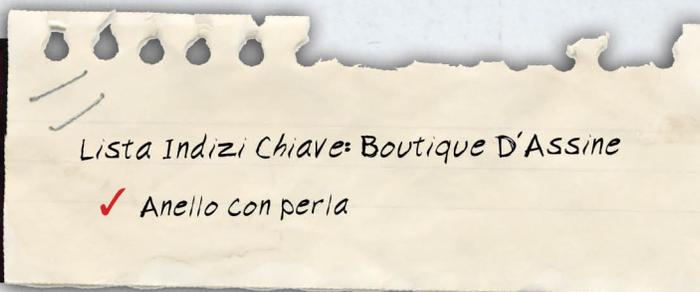
Cole domanderà poi perché abbia mandato via Miss Randall. La proprietaria dirà che era così bella che i mariti venuti a far compere con le mogli dedicavano più attenzioni a lei che alle consorti, e lei non gradiva la cosa.

Alla domanda sugli amici, la proprietaria parlerà a Cole dell'amica di Julia, Heather Swanson. Aggiungerete così "Heather Swanson" alla lista delle P.O.I. Anche lei è impiegata presso la boutique, quindi Cole chiederà alla proprietaria di non parlarle della morte di Julia.

PARLA CON HEATHER SWANSON.

La proprietaria vi presenterà l'amica di Julia, Heather. Dirà che Julia l'aveva aiutata a ottenere il posto, e Heather inizierà a temere che Julia si trovi nei guai. Cole noterà l'anello di fidanzamento della donna, e lei dirà che gliel'ha dato Henry. Cole esaminerà l'anello di

perle notando che probabilmente è molto caro. L'anello con perla sarà aggiunto all'elenco degli indizi.



INTERVISTA: HEATHER SWANSON

ARGOMENTO: RELAZIONE CON LA VITTIMA

Cole domanderà a Heather come abbia conosciuto Julia, e lei risponderà che è successo tramite il suo fidanzato, Henry Arnett. Quest'ultimo diventerà una nuova P.O.I.



REAZIONE GIUSTA: VERITÀ

Cole domanderà a Heather maggiori informazioni su Henry; lei gli racconterà che Henry ha un negozio di moda, e che lui e Julia sono amici da anni.

ARGOMENTO: INFORMATA SUL "SIGNOR HENDERSON"

Cole domanderà a Heather se Miss Randall e il signor Henderson fossero fidanzati. Lei assumerà un'aria perplessa e domanderà: "E chi sarebbe?"

REAZIONE GIUSTA: VERITÀ

Cole menzionerà l'anello di fidanzamento con zaffiro che lei indossava: qualcuno deve averglielo dato. Dopo l'interrogatorio, Cole chiederà che il suo fidanzato si rechi alla stazione di polizia di Hollywood e dirà poi a Heather che Julia è stata trovata morta. Heather non prenderà bene la notizia.



USA IL GAMEWELL.

Uscite dal negozio e usate il Gamewell per farvi aggiornare sullo stato della scena del crimine. La centralinista collegherà direttamente Cole a Mal, il coroner. Mal vi chiederà d'incontrarlo al pronto soccorso. "Pronto soccorso di Hollywood" diventerà un nuovo Luogo, e "Indaga all'obitorio di Hollywood" un nuovo obiettivo.

GUIDA FINO AL PRONTO SOCCORSO DI HOLLYWOOD.

Impostate il Pronto soccorso di Hollywood come prossima destinazione: Strada facendo Roy vi loderà per come avete affrontato gli interrogatori al negozio di moda, non rivelando a Heather la morte dell'amica fino a poco prima di uscire.

LUOGO: PRONTO SOCCORSO DI HOLLYWOOD

Entrate nell'ospedale ① accanto alla stazione di polizia di Hollywood e parlate con l'infermiera alla reception. Vi dirà che Mal vi aspetta nella sala accanto. Percorrete il corridoio a destra dal banco dell'amministrazione. Entrate nella prima stanza aperta sulla sinistra per trovare l'obitorio.

PARLA CON MAL.

Qui Mal vi dirà che i lividi confermano l'intervento di quattro mani, e quindi due assassini. La morte è stata causata da arresto cardiaco dovuto a un'overdose di morfina, e tutti concorderanno che si sia trattato di omicidio. **Omicidio** diventerà un nuovo indizio. Mal vi mostrerà il corpo di Jimmy Leblanc sulla seconda lettiga, dicendo che gli hanno sfondato la testa con un pezzo di legno. "Jimmy Leblanc" diventerà una nuova P.O.I.: Mal gli ha trovato due fiale nella tasca della



giacca, ma non c'è traccia di morfina nel suo sangue. È morto un'ora o due dopo la Randall; Leblanc potrebbe essere uno dei due assassini.

Potrete ispezionare entrambi i cadaveri abbastanza da vicino, ma la cosa più importante da fare è raccogliere l'armonica a bocca dal bordo destro del

banco vicino ai lavandini. Mal ha detto che tutto ciò che Leblanc aveva con sé era quell'armonica, la morfina e un portafogli vuoto. Raccogliere l'armonica avvierà una sequenza d'intermezzo in cui Mal passerà a Cole un messaggio dal telefono dell'ufficio. Henry Arnett si trova nella Sala interrogatori 2 pronto per essere interrogato. La stazione di polizia di Hollywood è la vostra nuova destinazione, e "Interroga Henry Arnett" il prossimo obiettivo.

Lista Indizi Chiave: Pronto Soccorso di Hollywood

✓ Omicidio

LUOGO: STAZIONE DI POLIZIA DI HOLLYWOOD

Uscite dall'ospedale e attraversate il parcheggio per entrare nella stazione di polizia di Hollywood. Parlate col comandante di turno, che vi farà sapere che Arnett si trova nella Sala interrogatori 2: è la prima porta a destra della reception.

INTERROGATORIO: HENRY ARNETT

ARGOMENTO: RELAZIONE CON LA VITTIMA

Cole domanderà ad Arnett quanto conoscesse la vittima, Julia Randall. Henry dirà che è nel settore della moda e che Julia ha lavorato occasionalmente come indossatrice per lui. Pur guardando dritto negli occhi Phelps, Arnett deglutirà muovendo nervosamente la mandibola.

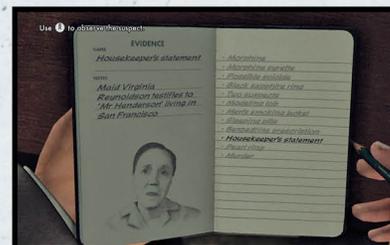


REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Negherà di aver avuto una relazione con lei, essendo fidanzato e in procinto di sposarsi. Ma quando gli assicurerete che la sua fidanzata non verrà a saperlo, finalmente lo ammetterà.

ARGOMENTO: INFORMATO DEL "SIGNOR HENDERSON"

Phelps dirà che la governante di Miss Randall gli ha detto che frequentava un uomo più anziano di lei. Henry osserverà che non era al corrente di tutti i dettagli della vita privata di Julia. Assumerà un'aria ancor più nervosa dell'ultima volta che avete dubitato della sua affermazione.



REAZIONE GIUSTA: MENZOGNA

PROVA: DICHIARAZIONI DELLA GOVERNANTE

Cole farà riferimento a quanto non gli piaccia che la gente gli racconti delle frottole. Gli direte che Julia frequentava un uomo di nome Henderson. Henry ammetterà di conoscere il cognome, ma non il nome. Selezionate “dichiarazioni della



governante” per provare che sta mentendo. Julia aveva detto alla domestica che viveva a San Francisco. Henry ammetterà che Julia voleva soldi e che pensava di poterli prendere da quel tipo. Presumerete entrambi che le abbia regalato l'anello.

ARGOMENTO: LEBLANC, SOSPETTO DI FURTO CON SCASSO

Phelps domanderà a Henry se abbia mai sentito il nome Jimmy Leblanc. Lui cadrà dalle nuvole, ma sembra che menta di nuovo.

REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Scegliete “Dubbio” e Cole domanderà a Henry se abbia una ragione per non credere che Leblanc sia coinvolto nell'omicidio di Julia Randall. Henry ammetterà che, se l'uomo è un criminale, potrebbe essere coinvolto. Ma continuerà a insistere di non aver mai sentito parlare di questo Leblanc.

Dopo l'interrogatorio, Cole dirà a Henry che, se ha capito bene, lavora nel campo della moda. Henry gli porgerà un biglietto da visita: Direttore dell'Arnett Clothing Emporium. Gli racconterà la sua storia iniziando dal Corpo dei Marines e destando così la curiosità di Cole. Proseguirà con i dettagli del suo periodo di servizio. Cole dubiterà dell'accuratezza del resoconto del suo servizio militare e terminerà l'interrogatorio. Quando Henry se ne andrà, Cole dirà a Roy di aver chiuso un occhio su quella storia perché stanno per pedinarlo.



Cole porgerà il biglietto da visita di Henry al comandante di turno alla reception, chiedendo che venga dato a Bekowsky affinché faccia visita al luogo e legga gli archivi di Arnett. Cole chiederà inoltre agli archivi della polizia di cercare i precedenti di Jimmy Leblanc e di scoprire chi è stato l'ultimo agente ad arrestarlo.

PEDINA HENRY ARNETT.

Al termine della sequenza dell'uscita dalla stazione di polizia, vi ritroverete con Roy nella sua autopattuglia per iniziare il pedinamento di Arnett. Seguite il sospetto da una distanza di sicurezza. Il veicolo apparirà come l'icona di un'auto rossa sulla minimappa. Seguite il percorso giallo finché Henry non si fermerà su Santa Monica Boulevard 5, fra la Bronson e Van Ness Avenue. Sfreccerà fuori dal veicolo per entrare in un negozio di prestiti. Pare che abbia bisogno di soldi in fretta.

LUOGO: SANTA MONICA BOULEVARD TRA LA BRONSON E VAN NESS

SEGUI HENRY A PIEDI.

Uscite dalla vettura e iniziate a seguire Henry a piedi mentre si dirige a est sul marciapiede della Santa Monica Boulevard. Il “Monte dei pegni” diventerà un nuovo Luogo, ma non è ancora il momento di visitarlo. Usate gli angoli degli edifici, panchine e cartelli per entrare in incognito e non farvi scoprire da Henry quando si guarda le spalle.

Henry attraverserà la strada a Van Ness ed entrerà nell'agenzia di viaggi Ao-Kuewa 6. Avvicinatevi furtivamente all'agenzia riparandovi dietro il cancello metallico. Quando sarete abbastanza vicini, una sequenza mostrerà Henry mentre entra e acquista un biglietto di sola andata per Città del Messico.

Quando Henry se ne andrà, Cole entrerà e interrogherà l'agente che ha venduto il biglietto a Henry; otterrà le informazioni sul viaggio e dirà all'uomo di non far menzione della sua visita.



Cole incontrerà Roy all'esterno e riceverà da lui un nuovo indizio: un portasigarette di Fabergé. In questo momento sarà aggiunto anche l'indizio **biglietto del treno** dall'agenzia di viaggi. L'“Agenzia di viaggi Ao-Kuewa” verrà inoltre riportato come Luogo sul taccuino.



L'addetto del monte dei pegni non è stato contento di aver dovuto consegnare alla polizia il portasigarette, che aveva valutato diecimila dollari. Dopo aver esaminato il portasigarette usate un Gamewell, altrimenti Cole e Roy riceveranno una telefonata dagli archivi della polizia alla radio. Gli archivi riferiscono che l'ultimo ad aver arrestato Jimmy Leblanc è stato l'agente di pattuglia Fred Wallis. Al momento è di turno a Hollywood, sulla Sunset Boulevard, tra Gordon e Wilcox.

GUIDA FINO AL PERCORSO DI PATTUGLIA 9.

Il "Percorso di pattuglia 9" diventerà un nuovo Luogo, e "Incontra l'agente Wallis" il vostro prossimo obiettivo. Recatevi all'angolo fra la Sunset e Gordon Street 9 per avviare una sequenza in cui vedrete l'Agente Wallis inseguire due delinquenti a piedi per le strade cittadine.

LUOGO: PERCORSO DI PATTUGLIA 9 ASSISTI L'AGENTE WALLIS.

Seguite l'agente o Roy, dal momento che si divideranno al primo vicolo, andando verso sud su Gordon Street. Entrambi corrono verso la stessa destinazione: un cantiere edile 8 dietro una recinzione ad anelli. Procedete attraverso l'apertura nella rete e copritevi dietro il cumulo di assi di legno.

Nella zona dello scheletro dell'edificio appariranno quattro nemici, tutti riparati dietro vario materiale da costruzione. Sparate ai due nemici più vicini dietro l'ingresso di compensato che dà sulle fondamenta. Avvicinatevi poi alla porta per abbattere i bersagli rimanenti. Usando le coperture fatevi strada nel



campo di battaglia, eliminando i nemici quando potete farlo in sicurezza.

Una volta morti tutti, l'Agente Wallis dirà

che la banda si era appena fatta una farmacia poco lontana. Cole approfitterà dell'occasione per rivolgere a Wallis delle domande su Jimmy Leblanc. Wallis dirà di averlo arrestato per furto con scasso un paio di anni prima. Aveva sfondato il muro di un negozio di musica per entrare in una gioielleria, prendendosi quattro anni. Wallis dirà anche che il suo socio gli è sfuggito, suscitando l'interesse di Cole. Sa che Leblanc lo ha chiamato "Willy" e che doveva essere un forzuto, un lottatore, un pugile o qualcosa del genere. Willy(?) diventerà una nuova P.O.I.

Lista Indizi Chiave: Banco dei Pegni

- ✓ Portasigarette di Fabergé
- ✓ Biglietto del treno



USA IL GAMEWELL.

Al termine della sequenza, occupatevi delle informazioni di Bekowsky e tornate alla stazione di polizia. Ci sono delle novità sul caso. "Torna alla stazione di polizia" diventerà il nuovo obiettivo.



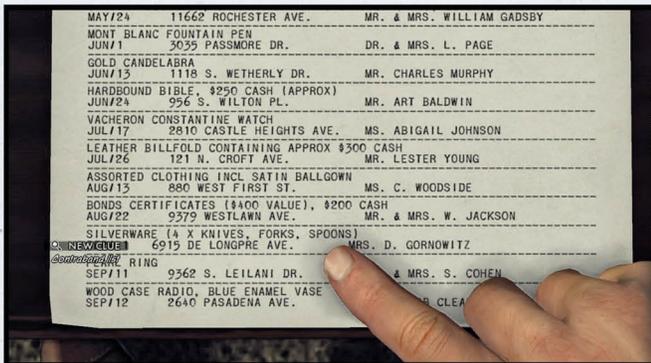
LUOGO: STAZIONE DI POLIZIA DI HOLLYWOOD

All'ingresso nella stazione, Cole e Roy discuteranno del caso con Bekowsky e Galloway. Cole domanderà a Bekowsky d'informarsi su palestre di pugilato, YMCA, agenti e simili. Dirà che nel mentre lui chiederà a Lacey una lista dei furti con scasso commessi di recente, ed è qui che entra in gioco Arnett. Cole chiederà poi al comandante di turno una lista degli oggetti rubati.



ESAMINA LA LISTA DEI FURTI RECENTI.

Il comandante di turno vi consegnerà la lista degli oggetti rubati di recente. Fate scorrere il dito sull'elenco, fermatevi e toccate la seconda e la terza voce: "portasigarette Fabergé" e "anello con zaffiro nero", rubati a Mrs. Beverly Everstrom. L'indirizzo è incluso. Otterrete così un nuovo obiettivo, "Indaga a casa Everstrom", una nuova P.O.I., Mrs. Everstrom, e un nuovo indizio: **lista di oggetti rubati**. Sull'elenco noterete anche un portapillole di argento e un anello con perla, facendo scaturire dei commenti da Cole quando premerete sulle relative voci.



MAY/24	11662 ROCHESTER AVE.	MR. & MRS. WILLIAM GADSBY
MONT BLANC FOUNTAIN PEN		
JUN/1	3039 PASSMORE DR.	DR. & MRS. L. PAGE
GOLD CANDELABRA		
JUN/13	1118 S. WETHERLY DR.	MR. CHARLES MURPHY
HARDBOUND BIBLE, \$250 CASH (APPROX)		
JUN/24	956 S. WILTON PL.	MR. ART BALDWIN
VACHERON CONSTANTINE WATCH		
JUL/17	2810 CASTLE HEIGHTS AVE.	MS. ABIGAIL JOHNSON
LEATHER BILLFOLD CONTAINING APPROX \$300 CASH		
JUL/26	121 N. CROFT AVE.	MR. LESTER YOUNG
ASSORTED CLOTHING INCL SATIN BALLGOWN		
AUG/13	880 WEST FIRST ST.	MS. C. WOODSIDE
BONDS CERTIFICATES (\$400 VALUE), \$200 CASH		
AUG/22	9379 WESTLAWN AVE.	MR. & MRS. W. JACKSON
SILVERWARE (4 X KNIVES, FORKS, SPOONS)		
ONLINE PURCHASE RING		
SEP/11	9562 S. LEILANI DR.	MR. & MRS. S. COHEN
WOOD CASE RADIO, BLUE ENAMEL VASE		
SEP/12	2640 PASADENA AVE.	MR. & MRS. J. CLEAR

LUOGO: CASA EVESTROM

Selezionate Casa Everstrom 9 come prossima destinazione e guidate fin lì con la decappottabile di Roy. Nella sequenza di arrivo, la domestica vi accoglierà e vi presenterà all'anziana signora Everstrom, che si trova in una grande stanza a suonare il pianoforte. Cole le parlerà degli oggetti rubati e ritrovati che le appartengono.



Lista Indizi Chiave: Stazione di Polizia di Hollywood

✓ Lista di oggetti rubati

INTERVISTA: SIGNORA EVESTROM

ARGOMENTO: LISTA DI OGGETTI RUBATI

Cole domanderà alla signora Everstrom di descrivere gli oggetti che le sono stati rubati. Lei risponderà: "Una tiara inestimabile... un portasigarette di Fabergé del valore di venticinquemila dollari". Sembra che la signora stia mentendo. Si leccherà le labbra e si muoverà a disagio, distogliendo lo sguardo da Cole.

REAZIONE GIUSTA: MENZOGNA

PROVA: PORTASIGARETTE DI FABERGÉ

Cole conosce la valutazione del monte dei pegni per il portasigarette e quindi sa anche che la donna sta mentendo. Selezionate "portasigarette di Fabergé" dalla lista delle prove per smascherare la menzogna. Mrs. Everstrom ammetterà di aver gonfiato il prezzo per ricevere un rimborso più alto dalla compagnia di assicurazioni. Aggiungerà che il fidanzato della figlia adorava quel portasigarette.

ARGOMENTO: RAPPORTO SUL FURTO CON SCASSO

Cole domanderà alla signora Everstrom ulteriori dettagli sul furto subito. La donna dirà che si era verificato di notte, circa un anno prima. Si fermerà, non desiderando parlarne oltre. Cambierà argomento domandandovi cosa è stato ritrovato.



REAZIONE GIUSTA: VERITÀ

Il modo in cui la donna ha cambiato argomento può sembrare strano, eppure sta dicendo la verità. Cole chiederà alla Everstrom se si trovava in casa quando il furto era avvenuto. "Santo cielo, no!", risponderà. Dirà che era a un evento sociale organizzato dal dottor Harold Stoneman e dalla sua splendida moglie.

Dopo l'interrogatorio, nella stanza entrerà la figlia della signora Everstrom. Si tratta di Heather Swanson, la stessa donna che avete interrogato alla boutique D'Assine. Vi spiegherà di aver assunto il cognome del padre dopo il divorzio. Cole dirà a Heather che la polizia ha ritrovato un anello di fidanzamento con zaffiro sul cadavere di Julia Randall: era parte della refurtiva di un furto con scasso. Cole suggerirà a Heather di accompagnarli a casa di Henry Amett per fare ordine nella faccenda.

La sequenza terminerà con i tre (Roy, Cole e Heather) nell'autopattuglia. Riceverete un nuovo obiettivo, "Interroga Henry Arnett", e una nuova destinazione, Casa di Arnett.



GUIDA FINO ALL'APPARTAMENTO DI ARNETT.

Seguite il punto giallo sulla minimappa fino a Hollywood nord e trovate la casa di Arnett 10 su Yucca Street fra Las Palmas e Whitley. Durante il viaggio, Cole ipotizzerà che Arnett, il fidanzato di Heather, organizzasse le rapine e che la Randall fosse sua socia. Probabilmente, Leblanc e Willy erano coloro che s'introducevano fisicamente negli appartamenti. Leblanc è morto, quindi il sospetto è Willy.

LUOGO: CASA DI ARNETT

Entrate nel palazzo residenziale con Heather e Roy. Il portiere vi chiederà se siete inquilini; voi vi presenterete come agenti della polizia dicendo che siete lì per parlare



con Henry Arnett. Il portiere vi dirà che si trova nell'interno 30, raggiungibile con l'ascensore.



Troverete l'ascensore a sinistra del portiere. Premete il pulsante accanto per aprire le porte, salite e raggiungete il terzo piano. Cole aprirà automaticamente

la porta di Arnett con un calcio ed entrerà a pistola puntata. Arnett giace privo di conoscenza sul pavimento e un uomo corre attraverso l'appartamento, fuggendo da una finestra aperta.

ARRESTA IL SOSPETTO.

Strisciate fuori dalla finestra che il sospetto ha usato per uscire. Sulle scale antincendio premete giù sul control stick sinistro per scendere le scale a ogni piano fino a raggiungere un basso tetto.

Arrampicatevi sulla grondaia sull'edificio verde adiacente; al tetto successivo vedrete il sospetto attraversare un'asse che collega l'edificio dove vi trovate e il successivo.



Attraversate la tavola,

mantenendovi in

equilibrio inclinando il control stick sinistro verso sinistra o destra. Spostatelo in avanti o indietro per avanzare o indietreggiare. Non c'è motivo di tornare indietro o anche di rallentare a patto di compensare la direzione in cui Cole s'inclina spostando il control stick in quella opposta. Potete contare solo su due recuperi da eventuali cadute (aggrappandovi all'ultimo istante per tirarvi di nuovo su). Alla terza caduta dovrete ricominciare dall'appartamento, prima della sequenza d'inseguimento.

Una volta superata l'asse, oltrepassate la scalinata di accesso al tetto sulla destra. Il sospetto vi aggredirà di sorpresa, mandandovi al tappeto con una mazza da baseball. Perderete conoscenza, ma la sequenza successiva vi vedrà di nuovo nell'appartamento. Roy vi dirà che siete miracolosamente riusciti a tornare indietro. Al termine della sequenza, Cole perquisisce la valigia di Arnett.



INDAGA A CASA DI ARNETT.

Con le mani di Cole nella valigia di Arnett, raccogliete l'oggetto più a destra. È il biglietto del treno per Città del Messico. Cole domanderà ad Arnett se abbia detto a Heather che partiva in luna di miele senza di lei. Raccogliete poi l'orologio accanto al biglietto. Esaminatelo da vicino per scoprire un nuovo indizio: **orologio Vacheron Constantin**. Henry dirà che è stato



un costoso regalo dei genitori. Cole chiuderà la valigia e l'interrogatorio avrà inizio.

Lista Indizi Chiave: Casa di Arnett
✓ Orologio Vacheron Constantin

INTERROGATORIO: HENRY ARNETT

ARGOMENTO: GIRO DI LADRI PROFESSIONISTI

Cole dirà a Henry che sanno del giro di ladri di gioielli e procederà a fare i nomi. Henry insisterà di essere nel giro della moda. Lo sguardo gli cadrà in grembo, lontano dalla fidanzata.



REAZIONE GIUSTA: MENZOGNA
PROVA: PORTASIGARETTE DI FABERGÉ

Selezionate di nuovo il portasigarette di Fabergé per provare che sta mentendo. Gli direte che si trova su un elenco di oggetti rubati. Henry darà la colpa a Julia, dicendo che era stata un'idea sua. Il progetto era compilare una lista di eventi di società, scoprire gli appuntamenti e i partecipanti e rapinare le case vuote. Henry affermerà che non importava quanti soldi facevano, Julia ne voleva sempre di più.

ARGOMENTO: MOVENTE PER L'OMICIDIO DI JULIA RANDALL

Cole domanderà: "Perché Reade e Leblanc hanno ucciso Julia?" Henry risponderà che Julia aveva detto agli altri che erano fuori, che avrebbe creato una nuova banda. Terminerà con la stessa espressione menzognera che avete già visto. Insisterà di essere stato coinvolto solo nei furti, non nella sua morte.



REAZIONE GIUSTA: MENZOGNA
PROVA: BIGLIETTO DEL TRENO

Selezionate il "biglietto del treno" dall'elenco degli indizi e Cole domanderà se Henry aveva informato Heather che sarebbe partito per Città del Messico la notte seguente con un biglietto di sola andata. Heather supplicherà Henry di dirle che non è vero. Henry continuerà: "Ho detto a Julia che volevo smettere e lei mi ha riso in faccia". Henry ha dovuto pagare una fortuna a Willy e Jimmy per ucciderla e ora è completamente al verde.

ARGOMENTO: IDENTITÀ DEL "SIGNOR HENDERSON"

Cole domanderà a Henry del ruolo di Henderson in tutto ciò. Heather dirà a Henry che sarà al suo fianco se dirà la verità. Henry ammetterà che non esiste nessun Henderson. Sta mentendo di nuovo: peccato, dovrà dire addio alla sua relazione con Heather.

REAZIONE GIUSTA: MENZOGNA
PROVA: LISTA DI OGGETTI RUBATI

Selezionate la "lista di oggetti rubati" dalla lista delle prove per dimostrare che Henry mente ancora una volta. Cole farà notare che la prima rapina di Henry è stata dal dottor Harold Stoneman, e gli darà un'occasione per spiegarsi. Henry ammetterà che Henderson è Stoneman e che era pazzo di Julia. Lui dava le feste e la banda organizzava le rapine, mentre Julia lo teneva costantemente sulla corda portandolo quasi a impazzire.

Cole arresterà Arnett sul posto e le informazioni su Henderson nelle P.O.I saranno aggiornate. Il nuovo obiettivo è interrogare il dottor Stoneman.

LUOGO: STUDIO DEL DOTTOR STONEMAN

Impostate manualmente la destinazione. Entrate in vettura e tornate allo studio del dottor Stoneman ③. Entrate, salite con l'ascensore fino al quinto piano ed entrate nello studio. La segretaria inizierà ad annunciare il vostro arrivo all'interfono, ma Roy le dirà di fare invece il nome "Henry Arnett".

Quando entrerete nello studio, il dottore inizierà dicendovi di non tornare più, convinto che siate Arnett. In realtà sarà sollevato di vedere voi al suo posto, visto che l'angoscia stava iniziando a farlo impazzire. Ammetterà di aver amato Julia. Voi chiederete al dottore se intenda testimoniare in tribunale che Arnett e Randall commettevano i furti. Stoneman ammetterà che era Julia a raccogliere i nomi degli ospiti che la moglie invitava alle feste. Dopo aver detto al dottore che è in arresto, il peso della colpa si farà insostenibile per lui e si ucciderà gettandosi dalla finestra.

Mentre annunciate il suicidio del dottore al telefono del suo studio, Cole riceverà un messaggio da Bekowsky su Wilson "Willy il Lupo" Reade. L'ex-lottatore di wrestling è il sospetto che state cercando. Bekowsky vuole che lo incontriate all'ultimo indirizzo noto del sospetto, all'angolo fra la Hollywood e Vine.

Riceverete un nuovo obiettivo: "Rintraccia 'Willy'". Wilson Reade diventerà una nuova P.O.I. e l'"Appartamento di Willy" sarà aggiunto alla lista dei Luoghi.

LUOGO: APPARTAMENTO DI WILLY

Guidate un isolato a est, seguendo il punto giallo sulla minimappa, fino all'appartamento di Willy ⑪ al The Broadway Hollywood sull'angolo fra la Hollywood e Vine. Quando arriverete a destinazione, incontrerete Bekowsky

all'esterno durante una sequenza d'intermezzo. Vi dirà che Willy si trova da qualche parte nei paraggi. I vicini dicono che indossi sempre delle scarpe da basket e una giacca color crema.



RINTRACCIA WILLY.

Dopo la sequenza, andate a nord su Vine Street e svoltate a sinistra all'edificio all'angolo di Hollywood Boulevard. Percorrete per metà la strada fino a un vicolo e una sequenza mostrerà un assembramento di persone attorno a un musicista di strada che suona un'armonica a bocca. È il vostro bersaglio: Roy e Cole estrarranno le armi e grideranno a Wilson Reade di arrendersi.

ARRESTA WILSON READE.

Non appena riavrete il controllo, puntate la vostra arma su Wilson Reade mentre si arrampica su una grondaia che risale il muro alla vostra sinistra. Non c'è tempo di sparare un colpo di avvertimento. Seguitelo su per la grondaia.

Arrivati al tetto, vedrete che il sospetto sta salendo una scaletta verso il prossimo edificio. Questa conduce a una passerella che attraversa un cartellone pubblicitario. Seguite il suo stesso percorso.

Al termine della passerella entrate nella finestra per ritrovarvi in una tromba di scale. Salite rapidamente.

Correte all'ultimo piano, uscite dalla porta aperta e svoltate a destra per ritrovarvi all'esterno. Trovate un'altra grondaia su cui arrampicarvi sulla parete alla vostra destra.



Una volta raggiunto l'ultimo tetto con l'insegna al neon, vedrete una rapida sequenza. Il sospetto si arrampicherà su una torre dietro altre lettere al neon. Quando riavrete il controllo, prendete la mira e cominciate a sparare. Dopo aver colpito alcune lettere al neon, il sospetto raggiungerà una piattaforma vicino alla A di Broadway, dove finalmente otterrete una linea di tiro chiara. Uccidetelo per concludere il caso.