

ROCKSTAR GAMES PRESENTS

# L.A. NOIR™



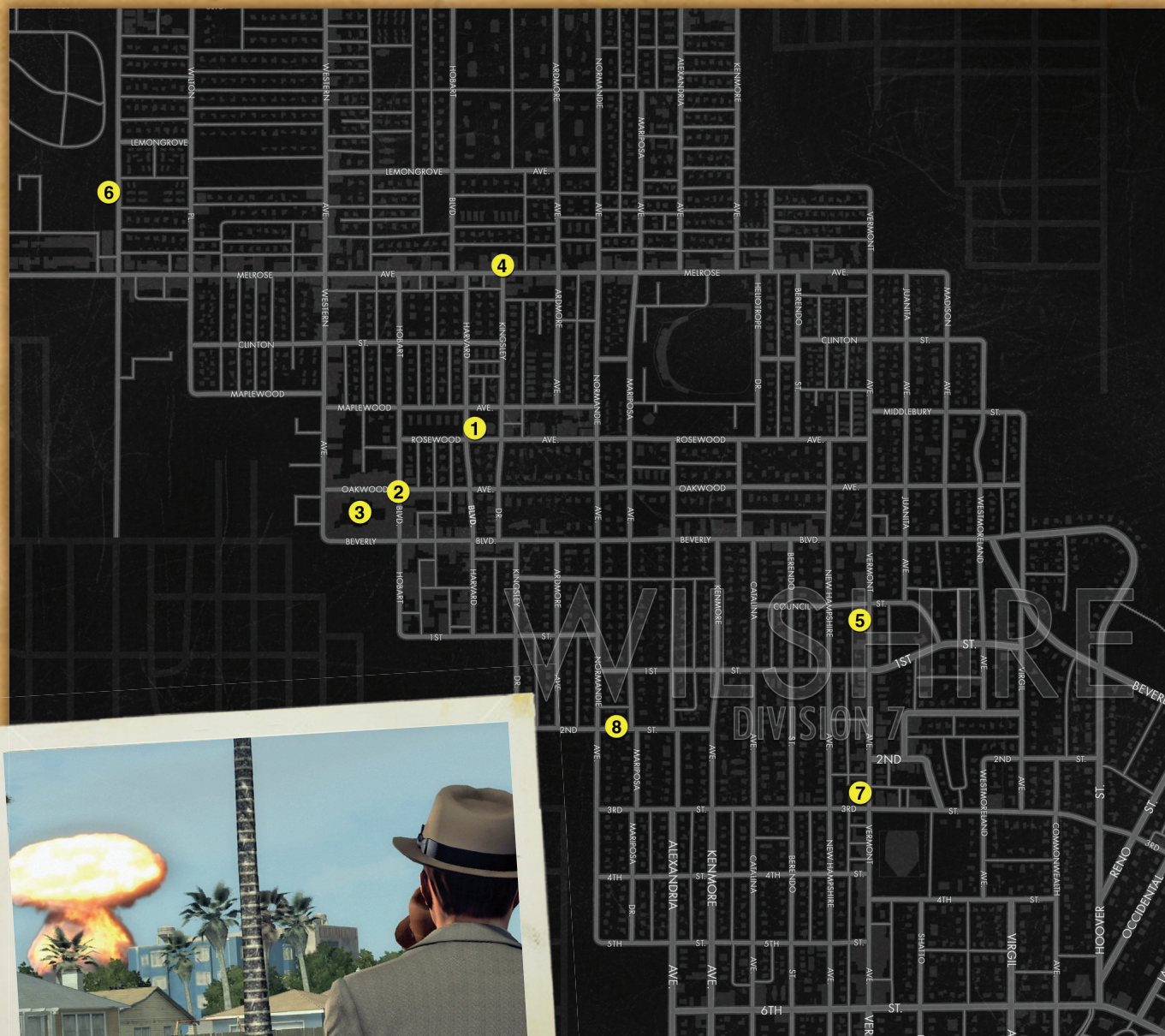
PER MICROSOFT XBOX 360® E  
PLAYSTATION® 3 COMPUTER  
ENTERTAINMENT SYSTEM

Tim Bogenn & Rick Barba





## NICHOLSON ELECTROPLATING



Questo caso della incendi dolosi si sbloccherà dopo che avrete completato "Un Cortese Invito". Alle 9:45 del mattino, una fragorosa esplosione squassa Los Angeles. Tra reazioni inconsulte e falsi rapporti di un attacco nucleare, poliziotti e pompieri corrono al sito dell'esplosione da tutta la città. I detective Phelps e Biggs dovranno setacciare l'impianto distrutto della Nicholson Electroplating e cercare di ricostruire le cause con le prove sparse fra le macerie.



## Obiettivi

- \* Guida fino alla Nicholson Electroplating.
- \* Indaga sulla scena del crimine.
- \* Interroga Fred Nicholson.
- \* Usa un Gamewell per ottenere l'indirizzo della Lavanderia Superior.
- \* Indaga alla Lavanderia Superior.
- \* Usa un Gamewell.
- \* Indaga all'Appartamento di Okamoto.
- \* Indaga alla Hughes Aircraft.
- \* Interroga Vernon Mapes.
- \* Indaga all'hangar.
- \* Ritorna alla stazione di polizia di Wilshire.
- \* Indaga ai Servizi Tecnici.
- \* Indaga alla casa nella fotografia.
- \* Inseguì Vernon Mapes.
- \* Arresta Vernon Mapes.

## RAPPORTO SUL CASO

NUMERO TOTALE DI INDIZI CHIAVE	16
NUMERO TOTALE DI DOMANDE	6

## Condizioni per Fallire

- \* Morte di Phelps.
- \* Fuga di Mapes.

## Prerequisiti

- ✓ Un Cortese Invito
- ✓ DLC scaricato

## LUOGO: ANGOLO FRA LA ROSEWOOD AVE. E HARVARD BLVD.

Mentre discutete del vostro attuale caso con Biggs a una stazione di rifornimento, un'esplosione assordante si sprigiona nelle vicinanze e una nube a fungo si forma rapidamente nel cielo a sud-ovest. Biggs e Cole non attendono la chiamata; saltano in auto e partono verso la nube. Strada facendo, la posizione approssimativa viene trasmessa alla radio: a sud di Santa Monica, a Downtown.

## GUIDA FINO ALLA NICHOLSON ELECTROPLATING.

Dalla stazione di rifornimento di Wilshire ①, dove vi verrà dato il controllo di Cole dietro al volante dell'autopattuglia di Biggs, viaggiate verso sud-ovest fino all'angolo fra la Oakwood e Hobert ②. Vedrete delle auto della polizia sfrecciare verso la scena tra la polvere depositata e le macerie fin dove si stende lo sguardo. Si avvierà una sequenza d'intermezzo che mostra saccheggiatori e distruzione di massa.



## LUOGO: NICHOLSON ELECTROPLATING

### INDAGA SUL SITO DELL'ESPLOSIONE.

Quando riavrete il controllo dopo la scena del saccheggio Cole avrà la pistola sfoderata e vedrete dei saccheggiatori che corrono in lontananza. Posizionate il reticolo sui due sospetti in fuga e abbatteteli.

Esplorando più approfonditamente l'epicentro dell'esplosione alla Nicholson Electroplating ③, una sequenza mostrerà Biggs e Cole sulla scena mentre parlano con Ray Pinker. Sullo sfondo, il sindaco rilascia una dichiarazione per i notiziari dove invita i cittadini a mantenere la calma.





Mal è nei paraggi, inginocchiato accanto ad alcuni corpi coperti su delle lettighe. Al di là si trova il sindaco, che conclude il suo primo discorso alle emittenti. Seguite i vari sentieri in mezzo alla distruzione superando il sindaco. Se resterete sulla

parete sinistra arriverete a un sentiero più stretto dove si trova un agente di polizia chino su qualcosa.

### INDAGA AL SENTIERO SINISTRO DELLA BIFORCAZIONE

Chinatevi e raccogliete l'oggetto che stava esaminando l'agente. Si tratta del primo indizio, l'**etichetta della**

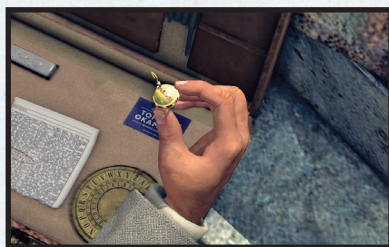


**lavanderia.** "Rintraccia l'indirizzo della Lavanderia Superior" diventerà un nuovo obiettivo e "Lavanderia Superior (?)" un nuovo luogo sul taccuino.

### INDAGA L'ARMADIETTO ROVESCIATO

Proseguite fino al termine dello stretto sentiero per trovare un altro agente, in piedi vicino a un armadietto che giace aperto al suolo. Esaminate la valigetta all'interno dell'armadietto. Cole la aprirà e per prima cosa indicherà un oggetto nell'angolo superiore sinistro. Raccoglietelo. Lampeggia: è una telecamera molto piccola (soprattutto per il periodo). **Spionaggio** e **microcamera** diventeranno nuovi indizi. Cole menzionerà di far sviluppare il rullino per vedere se si tratta di spionaggio.

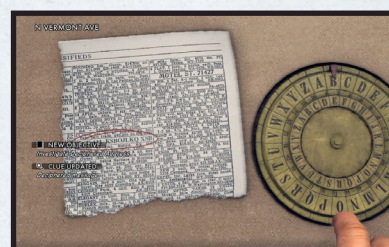
Raccogliete l'oggetto successivo sulla destra. Non avendo idea di cosa sia, Cole mette in tasca il piccolo ornamento giallo. Prendete ora l'oggetto in alto a destra. Il biglietto da visita blu offre una nuova P.O.I., "Tomako Okamoto".



Selezionate il ritaglio di giornale nell'angolo inferiore sinistro della valigetta. Questo vi darà l'indizio **messaggio non decifrato**. Cole riconosce il codice cerchiato sulla pagina come un codice di sostituzione simile a quello usato dai tedeschi durante la guerra.

A destra del ritaglio c'è un dispositivo di decifrazione munito di due ruote letterate girevoli. Ruotate quella interna (più piccola) in modo che la "K" sia allineata con la "H" in quella più grande esterna. Ora che il decifratore è impostato, non resta che spostare la ruota esterna su tutte le lettere nel codice: KBOJLKQ XSB. Ogni volta che ci si ferma, la lettera decifrata appare in cima allo schermo. Eseguendo tutto correttamente

otterrete "N VERMONT AVE". È un indirizzo stradale con l'aggiunta delle cifre "133".



Decifrare il codice aggiorna l'indizio in messaggio decifrato e vi dà un nuovo obiettivo: "Indaga all'indirizzo decifrato". Percorrete a ritroso il sentiero fino alla radura, poi andate a sinistra per imboccare l'altro stretto sentiero alla biforcazione.

### INDAGA AL SENTIERO DESTRO DELLA BIFORCAZIONE

Seguite il sentiero destro alla biforcazione.

Inoltrandovi nel sentiero, una sequenza mostra un braccio che sporge da sotto le macerie. Seguite il

sentiero a sinistra del braccio fino a un agente di pattuglia. Quest'ultimo si trova vicino a un altro indizio.



Esaminate le macerie vicino all'agente per trovare un oggetto a forma di scodella. Girate l'anello esterno per allineare le scritte sul bordo interno con quelle sul bordo dell'anello interno. Quando le lettere saranno allineate, si leggerà P&W WASP MAJOR R-4360.

**Parte di aeroplano** diventerà un nuovo indizio.



Lista Indizi Chiave: Nicholson Electroplating

- ✓ Etichetta della lavanderia
- ✓ Messaggio non decifrato
- ✓ Parte di aeroplano

## PARLA CON FRED NICHOLSON.

Uscite dalla scena del crimine andando verso il vostro veicolo. Vicino alla strada incontrerete Fred Nicholson, che diventerà l'ultima aggiunta alle vostre P.O.I.



## INTERROGATORIO: FRED NICHOLSON



### ARGOMENTO: ESPLOSIONE ALLA FABBRICA NICHOLSON

Cole domanda a Fred cos'è successo alla fabbrica. Nicholson risponde che il capo chimico, Harold McLellan, stava usando la zona per testare un nuovo processo. Harold McLellan diventerà una nuova P.O.I. Quando lo incalzerete per avere maggiori dettagli su questo nuovo "processo", Nicholson non dirà altro, sostenendo che sia top secret. Nicholson è un uomo d'affari sveglio e smaliziato; è difficile capire se stia mentendo.

### REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Cole ricorda a Fred che molte persone sono morte qui oggi e che la stampa non chiede di meglio che poter puntare il dito contro qualcosa. Nicholson risponde che il nuovo processo è un metodo per lucidare l'alluminio chimicamente.

### ARGOMENTO: UBICAZIONE DI OKAMOTO

Cole chiede dettagli su Tomako Okamoto a Nicholson. Questi risponde che si tratta dell'assistente personale del dottor McLellan. "È stata caldamente raccomandata".

### REAZIONE GIUSTA: MENZOGNA

#### PROVA: MICROCAMERA

Cole sa che questa è una menzogna, dato che le prove indicano che si trattava di una sorta di spia industriale. Selezionate la "microcamera" dalle prove per dimostrare la vostra affermazione. Fred appare sorpreso dalla notizia. Presume che i clienti del processo potrebbero essere dei sospetti, come Lockheed, Boeing, Hughes, North American...



### ARGOMENTO: UBICAZIONE DI MCLELLAN

Cole richiede dettagli su McLellan a Nicholson, che gli dà poco materiale e rende così scettico Cole.

### REAZIONE GIUSTA: DUBBIO

Cole chiede a Nicholson se non fosse un rischio assumere questo chimico che si diletta in tecniche poco ortodosse. Ma è evidente che l'uomo d'affari stava solo tentando di assaltare il mercato con questa nuova tecnologia mettendo a rischio centinaia di vite. Prima della fine della conversazione, Cole chiede a Nicholson i registri personali del dottor McLellan e della signorina Okamoto.

### USA UN GAMEWELL

Entrate nel vostro veicolo e recatevi al più vicino Gamewell per ottenere l'indirizzo della Lavanderia Superior.

## LUOGO: LAVANDERIA SUPERIOR

### INDAGA ALLA LAVANDERIA SUPERIOR.

Selezionate "Lavanderia Superior" nella lista dei Luoghi e recatevi a quest'attività 4 fra Melrose Avenue e Kingsley Drive. Al vostro arrivo, procedete all'interno e diritto verso l'uomo al banco di servizio in fondo alla lavanderia. Durante una sequenza, Cole dice al proprietario di avere un'etichetta della sua lavanderia. Chiede poi all'uomo se possa risalire a chi appartenga. L'uomo, indaffarato, vi consegna il registro dei clienti e vi suggerisce di trovarlo da soli.





### ESAMINA IL REGISTRO DEI CLIENTI

Aprirete il libro che il titolare della lavanderia vi mette davanti. Biggs ricorderà a Cole il numero sull'etichetta: J2620. Localizzate il numero, scendendo col dito lungo la prima colonna. Fermatevi

ORDER	TICKET #	CLIENT NAME	CLIENT ADDRESS	ITEM
	J2412	A. REED	245 LARCHMONT BLVD, WILSHIRE	1X DRES
	J2413	MRS. WAINLEY	1840 47TH ST, LOS ANGELES	1X DRES
	J2414	M. MALLS	PICKUP	1X DRES
	J2415	MARCIA LINNENBERG	PICKUP	1X DRES
	J2416	J. FLANAGAN	PICKUP	1X VELA
	J2417	W. COOK	48 BANCROFT AVE	1X DRES
	J2418	K. BUCHANAN	PICKUP	1X DRES
	J2419	S. VANDERBILT	144 S. PLYMOUTH BLVD, WILSHIRE	1X DRES
	J2420	OSCAR HANGSTROM	PICKUP	1X DRES
	J2421	P. BRETHERTON	PICKUP	1X DRES
	J2422	J. HEWITT	1840 47TH ST, LOS ANGELES	1X DRES
	J2423	MRS. ELLYAN	1840 47TH ST, LOS ANGELES	1X DRES
	J2424	E. PERDUE	PICKUP	1X DRES

alla quinta riga dal fondo. Toccate il nome o qualunque voce su quella riga per ottenere Oscar Hangstrom come nuova P.O.I.

### USA IL TELEFONO NELLA LAVANDERIA

Usate il telefono nella Lavanderia o il Gamewell all'altro lato della strada per ottenere l'indirizzo di tal Oscar Hangstrom. L'archivio si farà risentire a breve, non essendoci un indirizzo registrato a quel nome.

## LUOGO: INDIRIZZO DECIFRATO (133 DI N VERMONT AVE.)

Selezionate "Indirizzo decifrato" come prossima destinazione ⑤. Quando arriverete, sarete di fronte a una rampa di scale esterna in uno stretto vicolo tra un negozio di liquori e una libreria. Esaminate le cassette della posta sulla parete destra all'entrata della scalinata. La prima unità è l'appartamento di Okamoto.



Salite le scale. Il primo appartamento sulla destra una volta arrivati in cima sembra quello che cercate... e la porta è spalancata.

### INDAGA ALL'APPARTAMENTO DI OKAMOTO.

#### ESAMINA IL SOGGIORNO

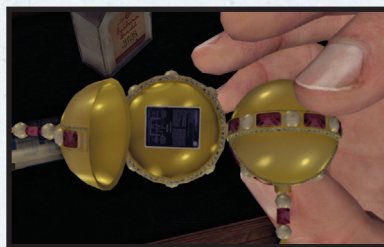
Trovate l'indizio **fermacravatta** sul pavimento piastrellato vicino al camino. Girate il davanti della spilla verso di voi per ingrandire la scritta:

"In pensione, polizia di Los Angeles". Biggs dirà che il dipartimento ne regala una quando si va in pensione.



#### ESAMINA LA SECONDA STANZA

Entrate nella prossima stanza da letto e cercate l'indizio **microfilm**; si trova sulla cassetta vicino al lavandino, sul lato sinistro della stanza. Sì, stranamente qui dentro c'è un lavandino, ma in compenso non ci sono bagni in questo



appartamento. Cole estrarrà l'oggetto trovato sul sito dell'esplosione dalla tasca e lo affiancherà a quest'altro: sono identici.

#### ESAMINA LA CUCINA

Ispezionate il frigorifero e sul pavimento cadrà un cadavere. Sovrastatelo ed esaminate la testa. Scoprirete un colpo sparato a bruciapelo al cranio e uno al cuore, e John Doe diventerà una nuova P.O.I. Sollevate ed esaminate il polso destro della vittima. L'**orologio da polso** diventerà un nuovo indizio. Cole riconoscerà l'orologio come appartenente a una delle marche preferite dai piloti. Esaminate la mano destra per trovare l'indizio **anello**.

#### USA IL TELEFONO

Seguite il segnale sulla mappa fino al telefono nell'appartamento e usatelo per chiamare la centrale. Ray Pinker vi comunicherà un messaggio da Lindbergh Field riguardante la parte di aeroplano identificata. Si tratta dello spinner dell'elica di un Corsair o di un B50. Inoltre, lo "Spruce Goose", l'aereo dei record di Howard Hughes, monta otto Wasp R 4360s che utilizzano quel componente. "Indaga alla Hughes Aircraft" diventerà un nuovo obiettivo non appena riaggancerete. Inoltre, l'indizio parte di aeroplano sarà aggiornato in "spinner dell'elica".



### Lista Indizi Chiave: Appartamento di Okamoto

- ✓ Fermacravatta
- ✓ Microfilm
- ✓ Orologio da polso
- ✓ Anello

## LUOGO: HUGHES AIRCRAFT

Selezionate la Hughes Aircraft come prossima destinazione e guidate fino alla bandierina ⑥ sulla minimappa. Quando arriverete all'installazione ad alta sicurezza, al cancello sarete accolti dalla polizia militare che vi chiederà di dichiarare perché siete lì. Spiegherete che state indagando sull'esplosione e potrebbero esserci dei collegamenti con la Hughes Aircraft, ma sarà inutile. la polizia militare vi dirà che non possono farvi passare senza l'autorizzazione del QG.



Vernon Mapes, conoscente di Biggs che sembra essere a capo della sicurezza, vi affiancherà con l'auto e otterrà i permessi necessari a procedere oltre il cancello. Vernon Mapes diventerà la vostra ultima P.O.I. Seguite la sua auto fino al grande magazzino; strada facendo, Biggs vi dirà che lo conosce perché il bastardo lavorava alla Narcotici.

### Sbloccare la Tucker Torpedo

Se uscite dal vostro veicolo ed entrerete in quello di Mapes, potrete sbloccare rapidamente la Tucker Torpedo nello showroom dei veicoli.

Seguite Mapes nel piccolo ufficio nel capanno, collegato al grande hangar dove si trova lo Spruce Goose, la "papera". Nella sequenza apprenderete che Howard odia il nomignolo che la gente ha affibbiato al suo aereo: "Per voi è l'H-4 Hercules".

## INTERROGATORIO: VERNON MAPES

**ARGOMENTO:** ESPLOSIONE ALLA FABBRICA NICHOLSON

Phelps domanda a Vernon se sappia qualcosa dell'esplosione alla fabbrica. Lui vi risponde che non ne sa più di chiunque altro, ma poi incrocia le braccia, deglutisce e guarda in tralice.



**REAZIONE GIUSTA:** DUBBIO

Cole dubita dell'affermazione di Vernon. Mapes continua: "La produzione non mi riguarda direttamente".

**ARGOMENTO:** CONOSCENZA DI OKAMOTO

Cole domanda a Mapes se conosca Tomako Okamoto. Mapes sostiene di non averla mai sentita nominare. Alla sua risposta segue lo stesso sguardo sospetto.

**REAZIONE GIUSTA:** DUBBIO

Cole domanda a Mapes se indossi ancora i suoi fermacravatta del pensionamento dal LAPD. Lui ammette di averne un paio e che talvolta li indossa.

**ARGOMENTO:** CONOSCENZA DI MCLELLAN

Cole domanda se Mapes conosca il capo chimico alla Nicholson Electroplating, Harold McLellan. Vernon ammette di aver sentito quel nome e di sapere che è l'uomo che stava cercando di vendere un nuovo processo alla compagnia di Hughes.

**REAZIONE GIUSTA:** MENZOGNA

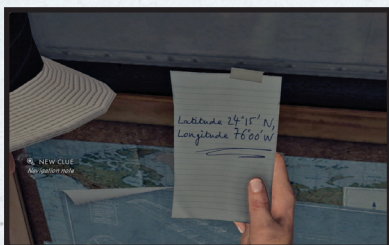
**PROVA:** SPINNER DELL'ELICA

Cole sa che Mapes sta mentendo e usa lo spinner dell'elica fra le sue prove per dimostrarlo. Dice che sanno che Hughes stava inviando alla Nicholson delle parti per dei test. La domanda è se passassero per Nicholson o volessero trattare direttamente con McLellan. Mapes ammette di aver mandato parti in alluminio da testare perché interessati alle teorie di McLellan. Dice che, se McLellan stava tagliando fuori Nicholson, non è un problema loro.



## INDAGA ALL'HANGAR DELLA HUGHES

Ponetevi di fronte allo Spruce Goose ed esaminate la catasta di barili vicino alle scale che conducono al muso dell'aereo. Otterrete così l'indizio **olio di lino**.



### INTERNO AEREO

Salite le scale per entrare nel muso. Salite la scaletta nell'angolo in fondo a destra. Al secondo livello trovate una piccola nota con coordinate scritte a mano: è affissa a una lavagnetta di sughero sulla parete destra accanto alla scaletta. La **nota di**

**navigazione** diventerà un nuovo indizio: latitudine  $24^{\circ} 15'$  nord, longitudine  $76^{\circ} 00'$  ovest.

### RISOLVI L'ENIGMA DI NAVIGAZIONE

Usate la macchina di navigazione sul lato destro della cabina. Inclinate il control stick sinistro verso destra o sinistra per immettere la latitudine in base ai numeri trovati sull'indizio: 75 gradi a ovest. Inclinate il control stick in alto o in basso per immettere la longitudine, sempre in base all'indizio: 24 gradi, 15 primi nord. Mentre lo fate, vedrete cambiare i numeri sugli indicatori in cima alla macchina. Immettete i valori corretti dell'indizio per risolvere l'enigma.

La soluzione, nonché l'ultimo indizio, è "**Bahamas**". Il volo inaugurale dello Spruce Goose è previsto per le Bahamas. Ridiscendete la scaletta e uscite dall'aereo.



## UFFICIO AL SECONDO LIVELLO

Salite le scale vicino a dove siete entrati nell'hangar, sulla parete ovest, fino a un piccolo ufficio al secondo piano. Qui troverete una foto su una scrivania al lato destro della stanza, vicino a un'altra porta. Raccoglietela ed esaminatela da vicino per ottenere l'indizio **fotografia**.

Biggs identifica Marie

"Il Corpo" McDonald fra le persone che compaiono in foto. Uscite dall'ufficio dalla porta vicino alla scrivania su cui avete trovato la foto.



### HANGAR: ESTREMITÀ NORD

Uscendo dall'ufficio con la seconda porta vi ritroverete su una balaustra. Una scalinata conduce ai motori dell'aereo sul lato nord dell'hangar. Esaminate la zona attorno ai motori per trovare un operaio. Cole gli domanderà di esaminare lo spinner dell'elica, poi svisiterà la copertura e troverà olio di lino sul metallo.



L'operaio dice che è per proteggerlo dalla ruggine. Dopo questa scoperta, riceverete un nuovo obiettivo: "Ritorna alla stazione di polizia di Wilshire".

## LUOGO: STAZIONE DI WILSHIRE

Uscite dall'hangar e fate ritorno al veicolo. La stazione di polizia di Wilshire ⑦ è già selezionata come prossima destinazione. Al vostro ingresso nella stazione, Cole si farà strada fra le occhiate degli agenti che sanno dei suoi panni sporchi. Il comandante di turno vi dirà che Pinker vi vuole ai Servizi Tecnici.



## INDAGA AI SERVIZI TECNICI.

### ISPEZIONI FOTOGRAFICHE

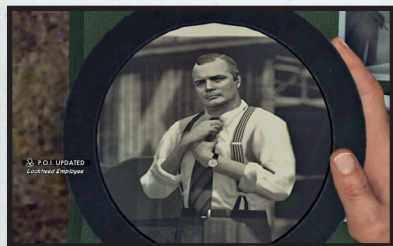
Scendete dabbasso e parlate con Pinker nel laboratorio dei Servizi. Pinker v'indicherà le foto su una scrivania vicina. Esaminate quella in cima alla pila: Cole la sposterà sotto la lente d'ingrandimento. Usate il control stick destro per zoomare e il sinistro per muovere la lente. La prima foto è di Cole, tanto per scherzare.



Selezionate la seconda foto e zoomate

sull'orologio e sull'anello di John Doe, posizionati all'altezza del petto e del collo. Cole richiederà di mandare una copia alla Lockheed in modo da poter identificare l'uomo. La P.O.I. "John Doe" sarà aggiornata in "Impiegato della Lockheed".

Nella terza foto, Mapes appare con Howard Hughes. La quarta foto prova che Tomako aveva informazioni scottanti su McLellan. La quinta foto è la stessa



che avete trovato nell'hangar della Hughes Aircraft. Non riuscirete a leggere il nome della via finché non metterete la sesta foto sotto la lente: una donna entra con Hughes in un appartamento. Zoomate sul numero sulla porta per sbloccare un nuovo obiettivo e ricevere un aggiornamento

sulla Casa nella fotografia. "Indaga alla casa nella fotografia" è il vostro nuovo obiettivo.

### ESAME MICROFILM

Usate la lente d'ingrandimento sullo stesso tavolo, al lato opposto di quella per le foto. Zoomate sulla formula per sbloccare l'indizio **brevetto lucidatura alluminio**.

### TEST CHIMICO

Una volta allontanati dalle foto, Pinker vi chiederà di aiutarlo con un esperimento. Vi dirà di usare il contagocce davanti a voi. Usate il control stick sinistro per selezionare una bottiglia, poi premete il pulsante Esamina per confermare la scelta e usare il contagocce per spostare una goccia dalla bottiglia alla piastra Petri. Una volta posizionata una goccia di ogni bottiglia sulla piastra, una piccola esplosione vi scaglierà sul pavimento.



Mal e Pinker ritengono che quella fosse la sostanza utilizzata per generare l'esplosione. Pinker dice che dev'essere raffreddata costantemente e aggiunge che potrebbe essere stato usato dell'olio di lino per innescare l'esplosione. Alla Nicholson ne è stata usata una vasca da 400 litri.

## LUOGO: CASA NELLA FOTOGRAFIA

### INDAGA ALLA CASA NELLA FOTOGRAFIA.

Uscite dalla stazione di polizia ed entrate nell'autopattuglia di Biggs. Vostra prossima destinazione sarà la casa nella fotografia 8.

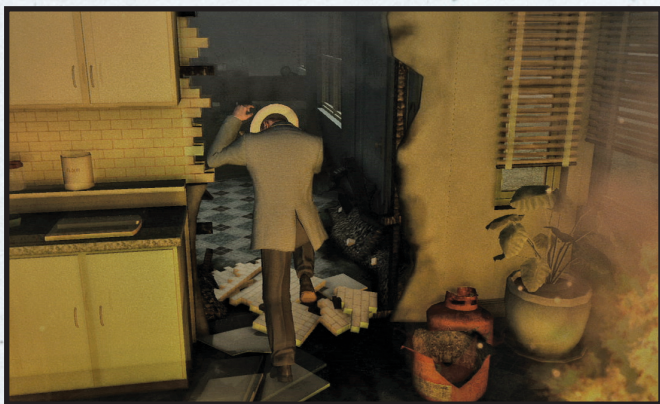
All'interno potrete esaminare l'accelerante per il fuoco sparso sul pavimento. Sembra che questo luogo sia pronto a essere dato alle fiamme. Recatevi nella stanza da letto e trovate gli oggetti sulla sedia. Esaminate il biglietto della linea aerea di Oscar Hamgstrom per Grand Bahama e il passaporto. Una volta esaminati entrambi, un cocktail Molotov viene introdotto nella casa da una finestra e appicca il fuoco.





## INDAGA ALLA CASA NELLA FOTOGRAFIA.

Biggs griderà a Cole di sparare alla bombola del gas vicino al fornello per creare una via di fuga. Girate a sinistra e sparate alla bombola rossa a destra del fornello. L'esplosione creerà una grossa apertura nella parete che condurrà alla stanza da letto. Attraversate la cucina ed entrate nella stanza, poi uscite dalla casa attraverso la finestra aperta in fondo a destra.



## INSEGUI VERNON MAPES.

All'esterno, Mapes fugge dalla scena del crimine. Ha tentato di uccidervi! Alla fine della sequenza sarete al volante dell'autopattuglia di Biggs e Mapes nella sua auto sportiva, con un vantaggio di circa un isolato su di voi.



Non potete abbattere Mapes, quindi limitatevi a stargli vicino e a seguirlo tra giardinetti e vicoli fino a raggiungere la Hughes Aircraft. Sulla strada, alcuni veicoli militari cercheranno di fermarvi o almeno di trattenervi abbastanza a lungo da permettere a Mapes di fuggire. Quando questo accade, tenete il veicolo sulla vostra destra in modo che Biggs possa sparare ai pneumatici. Altrimenti, eseguite una classica manovra di tamponamento sul veicolo per sbarazzarvene (colpite il fanalino posteriore con forza sufficiente a mandarlo in testacoda).

## LUOGO: HUGHES AIRCRAFT

Mapes sfonda i cancelli della Hughes Aircraft e sfreccia oltre l'angolo per irrompere nell'interno dell'hangar. Nel frattempo, Cole e Biggs si coprono dietro il loro veicolo per prepararsi allo scontro a fuoco con i militari. Sembra siano proprio il genere di persone da non avere come avversari in una sparatoria.

## ARRESTA VERNON MAPES.

Il vostro obiettivo è arrestare Vernon Mapes, ma per farlo dovrete prima superare la polizia militare. Non appena potrete, uscite dalla copertura e prendete un'arma più potente dal cofano dell'auto di Biggs. Riparatevi di nuovo dietro il veicolo e iniziate a colpire i tiratori oltre i cancelli.



## BATTAGLIA ALL'ESTERNO DELL'HANGAR

All'inizio dello scontro quattro tiratori appariranno nel parcheggio. Si ripareranno dietro le auto militari e un camion. Restate dietro il veicolo di Biggs e alzatevi per sparare ai tiratori quando si espongono.



Una volta abbattuto il primo

soldato, fate attenzione al veicolo di rinforzi che arriverà dalla strada alle vostre spalle. Guardate la minimappa in cerca del punto rosso del veicolo; restate riparati dietro la vostra auto e giratevi per trovarvi davanti il veicolo non appena arriva. Iniziate a sparare al guidatore prima che esca per sparare. Riportate la vostra attenzione sullo scontro oltre il cancello.





Una volta messo piede nella zona recintata, un altro veicolo di supporto si avvicinerà, appearing però dall'interno del complesso. È un buon motivo per evitare d'irrompere nel luogo prima di abbattere il primo veicolo di supporto. Sarà meglio che nessuno vi scivoli alle spalle mentre voi combattete con il gruppo in zona. Mentre avanzate aggirando la linea di fuoco, usate come copertura gli stessi veicoli dei militari. Un terzo veicolo di supporto arriverà svoltando l'angolo



dell'edificio verso l'ultima posizione nota di Mapes. I due veicoli nel complesso contengono due guardie ciascuno. Aggirate i veicoli, cogliendo di sorpresa

gli avversari per poterli attaccare con più efficacia. Quando tutte le guardie saranno a terra, entrate nell'edificio dalla stessa porta usata in precedenza.

### BATTAGLIA ALL'INTERNO DELL'HANGAR

Entrate nell'hangar, attraversate la piccola reception e sfondate la porta con un calcio. L'hangar è ben protetto, quindi preparatevi a entrare a pistole spianate. I primi due bersagli si trovano vicino al muso della "papera". Un altro tiratore è appostato nel vano di una porta aperta nella fusoliera, e un altro ancora correrà al riparo dal muso del velivolo verso le casse sul lato sinistro dell'hangar. Cercate di centrare quest'ultimo mentre andate verso una copertura, poi eliminate il nemico sull'aereo. un altro uscirà poi dal muso del velivolo. Sparategli e avvicinatevi a dove si trovava.



Mentre raggiungete il muso dello Spruce Goose, individuerete una guardia in cima all'impalcatura vicino all'ala destra. Sparate ai barili di carburante alla sua destra per far saltare il nascondiglio.



Oltrepassando la rampa che conduce alla fusoliera, quattro guardie entreranno nel vostro campo visivo e saranno indicate sulla minimappa. Mapes si posizionerà sopra un ufficio nel fondo dell'hangar. Usate le casse e i motori come copertura mentre vi avvicinate ai bersagli. Cercate posizioni che rivelino il minor numero di guardie in una volta per evitare di esporvi a più linee di tiro. Una volta abbattute tutte le guardie e Mapes, la missione terminerà con successo e riceverete i complimenti per il lavoro svolto.

