

## 1er Chapitre

### Dehors

Une fois finie l'alléchante cinématique d'ouverture, Victoria arrive sur les lieux du crime et descend de son 4x4. Un officier de police garde l'entrée de l'immeuble, allez le voir et parlez à l'officier Tate. Vous vous familiarisez en même temps avec ce système de dialogue, en cliquant soit sur le bouton gauche de la souris pour un sujet professionnel, soit sur le bouton droit pour un sujet plus personnel. Je vous conseille de ne pas trop alterner les deux de peur d'être parfois perdu dans la conversation.

L'officier Tate vous apprend que votre collègue Miller est en haut en train de vous attendre. Une fois la discussion achevée, vous pouvez monter le rejoindre.

Cliquez sur la porte et Victoria rentrera dans l'immeuble, puis cliquez sur l'escalier pour monter à l'étage. Votre partenaire Miller est étendu contre le frigo, parlez lui.

Il vous indique que Claire la légiste a besoin d'aide sur les lieux du crime. Miller a apparemment eu trop d'émotion pour y retourner, il vous donne un appareil photo, Victoria risque de devoir immortaliser ces instants.

Après le dialogue avec Miller cliquez sur la porte et rentrez enfin sur les lieux du crime.

### Dans l'appartement ( scène du crime)

Faites bouger Victoria jusqu'à l'entrée en cliquant sur votre gauche. Puis cliquez sur la porte la plus éloignée pour arriver dans la cuisine. Claire est occupée, en plein travail dans la salle de bain. Cliquez sur elle pour activer un dialogue. Elle vous explique qu'elle a besoin d'aide pour assembler les preuves dans l'ensemble de l'appartement.

---

Il semblerait bien que Victoria va être légiste pendant quelques instants. Cliquez sur la mallette de Claire. Tous les outils indispensables à l'apprenti légiste que vous allez être seront automatiquement mis dans l'inventaire. Victoria prend ainsi une pince, des filtres de lumière noire, une bouteille de Luminol, des échantillons de prélèvement, et une pellicule. Une fois armé de votre panoplie de médecin légiste, cliquez sur la porte gauche pour arriver dans le salon. Chaque chose en son temps, commencez donc par charger l'appareil photo avec la pellicule. Pour cela ouvrez l'inventaire. Prenez l'appareil photo puis cliquez sur le bouton combiné puis cliquez enfin sur la pellicule.

L'appareil photo est désormais prêt. Quittez le menu pour revenir dans le salon. Sur le mur gauche près de la porte se trouve une zone d'interactions. Cliquez dessus, vous avez alors à faire à un gros plan du mur. Vous pouvez apercevoir des échantillons de cheveux et de fibres sur le clou au centre de l'image. Ouvrez votre inventaire et sélectionnez l'appareil photo, puis cliquez sur l'image de la main pour prendre une photo des échantillons. Ouvrez à nouveau votre inventaire et sélectionnez la pince puis prenez la. Victoria collecte alors ces échantillons.

Sortez du gros plan en appuyant sur les flèches en bas à droite de l'écran. Vous pouvez quitter la pièce plus rien d'important n'est à faire, ou bien rester un instant en cliquant sur les poupées, Victoria ne manquera pas de faire un petit commentaire dessus. Pour quitter la pièce, cliquez sur sa

porte à droite du gros plan.

Victoria est à nouveau dans l'entrée. Cliquez sur la partie droite de l'image pour amener Victoria dans la première pièce de l'appartement: le salon.

Vous pouvez remarquer la présence de traces de sang par terre. Amenez Victoria proche de ces traces pour pouvoir les examiner. Activez alors votre inventaire et prenez votre appareil photo. Après avoir pris une photo, revenez à votre inventaire et prenez un échantillon. Utilisez le alors pour collecter un échantillon de sang.

Avancez jusqu'à la lampe de légiste, afin d'activer la possibilité d'interaction matérialisée par une main. Utilisez alors les filtres. La pièce est alors en lumière noire. Cliquez sur le mur pour activer le gros plan. Ouvrez votre inventaire et utilisez la bouteille de Luminol. Victoria imbibes l'ensemble du mur et dévoile ainsi un message « Sanctuaire » laissé par le tueur, ceci n'est pas sans rappeler Seven, ou le tueur inscrivait avec le sang de sa victime l'un des sept péchés capitaux. Ouvrez votre inventaire et utilisez votre appareil photo. Après avoir pris la photo quittez le gros plan et reprenez les filtres. Il suffit pour cela de cliquer dessus. Cliquez sur la porte de droite pour atteindre la chambre.

Bougez Victoria jusqu'à être très près des traces de sang sur le sol. Utilisez l'appareil photo puis également un échantillon pour avoir un échantillon de sang. Allez jusqu'à la lampe de légiste puis utilisez un filtre. Vous commencez à prendre goût à la lumière noire n'est-ce pas ? Allez jusqu'au mur et activez le gros plan. Utilisez le luminol et un nouveau message apparaît: « dérangé » signifiant perturbé, le jeu de piste continue.

Prenez le message en photo, puis sortez du gros plan et reprenez le filtre de lumière noire. Quittez alors la chambre et allez jusqu'à l'entrée pour reparler à Claire. Avant de lui parler, cliquez sur sa valise pour ranger ses outils. Vous pouvez maintenant parler avec Claire. Elle a nouveau besoin de votre aide, pour quelques tâches et lui dit qu'elle la rencontrera à son retour dans les bureaux du FBI. Pendant cette discussion vous avez l'occasion de voir de près la victime, vous comprenez ainsi mieux la réaction épidermique de votre collègue.

L'heure est venue de quitter les lieux, cliquez pour sortir, à ce moment une cinématique se lance. Les choses se compliquent légèrement, puisque les escaliers s'effondrent. Il va falloir trouver une sortie de secours. Quittez le hall pour revenir à l'intérieur de l'appartement, dans la première pièce, près de là où vous aviez prélevé un échantillon de trace de sang, vous aviez sans doute noté la présence d'un amas d'objet en tout genre, que vous pouviez examiner, augurant ainsi d'une action future. Désormais vous pouvez fouiller et trouver un objet au combien utile pour vous sortir de là. Retournez dans le hall, dépassez les escaliers jusqu'à la porte de sortie en cas d'incendie; Elle est clouée, utilisez votre tuyau pour enlever ces bouts de bois et vous libérez une sortie. Miller vous suit non sans se mettre encore sa maladresse en évidence, ce qui amuse Victoria et l'officier Tate.

## **Le bureau**

Vous arrivez dans le garage. Allez vers la droite, puis cliquez sur l'ascenseur. Vous aurez remarqué au passage la présence d'un extincteur, les habitués auront peut-être essayé en vain de le prendre, en déduisant qu'il servira plus tard. Une fois dans l'ascenseur, cliquez sur le bouton 8ème étage.

Victoria arrive alors à l'étage des bureaux.

Une fois dans l'entrée cliquez à gauche, vous arrivez à votre bureau et celui de Miller.

Votre collègue est assis à son bureau mais ne vous occupez pas de lui pour l'instant. Cliquez plutôt sur votre bureau, pour activer un gros plan. Cliquez alors sur la machine, sorte de répondeur interne. Vous avez un message, de la part de Todd votre patron. Il attend le rapport sur la cinquième victime. Attrapez la carte de sécurité, le cadeau sur le bureau, puis quittez le gros plan. Maintenant vous pouvez aller parler à Miller. Il vous dit qu'il rédigera pour vous le rapport, mais qu'il a besoin pour

---

cela de rapport médico-légal de Claire. Il a également besoin que Victoria place l'appareil photo, pour qu'il puisse inclure les photos au rapport. dans l'emplacement à preuves, que vous trouverez dans l'entrée, une fois sortie de l'ascenseur, à droite. Allez y. Ouvrez alors votre inventaire pour y prendre l'appareil photo et le placer dans ce casier de preuves.

Vous pouvez désormais rejoindre l'ascenseur et cliquer sur la porte. L'officier en sortira alors, il vous informe que Claire est en bas en train de vous attendre.

Une fois dans l'ascenseur appuyez sur le bouton B2.

Une fois dehors, cliquez sur la porte située en face de l'ascenseur. Elle est bien évidemment fermée, vous n'avez pas récolté la carte de sécurité pour rien. Votre réflexe et logique vous dictent de vous en saisir et de l'utiliser mais cela ne fonctionnera pas ici, il faudra ruser. Ouvrez l'inventaire mais au lieu de prendre la carte, examinez la plutôt. Examinez la plus en détail sous tous les angles, pour apercevoir un code, non pas le chiffre marqué, mais le mot VODKA. Ouvrez alors votre inventaire saisissez vous de votre carte de sécurité et utilisez la pour enclencher le clavier numérique de la porte, vous pouvez alors taper votre code. Vous devez bien logiquement associer les lettres du mot de passe VODKA à celles du clavier, comme à la bonne vieille époque du téléphone, quand on composait aussi des mots: BALZAC... je parle d'un temps que les moins de quarante ans ne peuvent pas connaître. Bref, ressaisissons nous, donc vous avez saisi le code 86352... La porte s'est déverrouillée et vous pouvez enfin entrer. Heureusement que Claire vous attendait, cela n'aurait pas été plus logique de vous ouvrir ou laisser la porte ouverte comme dans un épisode de Navarro !

---

Cliquez sur la porte, cliquez ensuite sur la porte à votre gauche. Claire a l'air particulièrement occupée, heureusement qu'elle vous attendait. Cliquez sur elle pour entamer la conversation. Elle vous explique et vous fait part alors de ses constatations et de ses hypothèses sur le meurtre. Elle vous dit également qu'elle a terminé son rapport. Il se trouve près de la tête de la victime. Cliquez dessus, pour que Victoria puisse le rapporter à Miller. Dirigez vous vers l'ascenseur, vous recevrez alors un coup de téléphone de votre père. Il vous dit de venir le voir pour vous reposer un peu. De plus il a un cadeau de Noël pour vous. Appuyez de nouveau sur le bouton du 8ème étage.

Retournez dans la pièce où se trouvent les bureaux, et cliquez sur Miller pour lui donner le rapport. Miller est en train de parler au téléphone, vous ne le dérangez donc pas. L'officier Tate est aussi dans la pièce assis en train de se reposer, vous pouvez toujours lui parler si vous le souhaitez. Puis retournez à l'ascenseur et cliquez sur le bouton B1. De retour au garage, cliquez à gauche, pour retourner près de votre 4x4 et cliquez dessus. L'heure est venue de rendre une petite visite à votre papa adoré, cliquez sur cette nouvelle destination

### **Chez papa**

Victoria arrive dans la maison de son père, et sort de sa voiture. Elle échange avec Pat leurs cadeaux de Noël. Victoria a reçu comme cadeau un collier que portait autrefois sa grand mère, et que Pat a retrouvé dans le grenier. Après une cinématique, toujours aussi agréable à voir, allez dans l'inventaire et examinez le collier de près. Retournez à l'entrée, et prenez le parapluie sur le portemanteau. Il vous permettra d'aller faire un tour dans le grenier.

Montez l'escalier, rentrez dans la première pièce sur votre droite. Cliquez sur la placard à votre gauche. Ouvrez alors votre inventaire et utilisez le parapluie qui vous servira pour ouvrir la trappe du grenier. Cliquez dessus pour monter au grenier. Cliquez ensuite sur la lumière, désormais vous pouvez voir ce qu'il y a dans le grenier. Appuyez sur le coffre, cela active un gros plan et surtout le premier puzzle du jeu, et pas le dernier. Avoir examiné le collier vous sera alors très précieux, puisque vous constaterez que les quatre carreaux qui entourent le cœur sur le collier doivent être la combinaison du coffre. Mais le plus dur reste à faire: ouvrir le coffre. Si vous agissez avec méthode, vous pourrez en venir à bout assez rapidement, sinon vous risquez de sécher. Observez déjà l'ordre

des couleurs, mais également la réaction de chaque cadran selon que vous les activez. Vous devez obtenir je le rappelle: carreau, carreau, cœur, carreau, carreau.

De gauche à droite, cliquez d'abord sur le second cadran trois fois, puis cliquez sur celui de milieu une fois, ensuite appuyez trois fois sur le quatrième, et pour finir trois fois également sur le dernier cadran. Appuyez alors sur le bouton pour ouvrir le coffre et lancer une cinématique. Ce qui clôt le premier chapitre et vous emmène dans les souvenirs des enquêtes de votre grand père: Gus Mc-Pherson.

## 2<sup>ème</sup> Chapitre

### Le rivage

A chaque chapitre vous alternerez entre d'une part Victoria et le Chicago actuel et d'autre part son grand père Gus et Prague début des années 30.

Nous démarrons avec un dialogue en compagnie de Skalnic, l'inspecteur principal chargé de l'affaire. Il y a un sérial-killer en liberté dans les rues de Prague et déjà 5 victimes, tiens tiens, première coïncidence avec l'affaire de Victoria. Gus Mc-Pherson détective privé décide de s'occuper de cette affaire à la demande des prostituées de la ville, puisque les victimes sont toutes des prostituées, et que l'inspecteur Skalnic fait preuve d'une certaine indifférence justement en raison de la nature des victimes.

Après avoir discuter avec Skalnic, allez discutez avec Stasek. Lui aussi est un policier, mais beaucoup plus aimable et coopératif. Il vous donne des infos générales sur l'affaire et vous indique également l'endroit où est situé le corps de la dernière victime. En l'occurrence dans une ancienne chapelle. Quittez donc les lieux en avançant le long du rivage. Vous rencontrez alors Ida, la petite amie de Gus et elle aussi prostituée. Ida voulait que Gus s'occupe de cette affaire et il l'a fait. Ida le présente à une amie de la récente victime. Son nom est Milena, et elle vous informe notamment sur les victimes et sur les autres prostituées. Ensuite remontez les escaliers. Ida est là, à droite du camion. Cliquez dessus, elle vous indique où se situe exactement la vieille chapelle, en vous la pointant sur votre carte. Vous pouvez désormais y aller, ne perdez donc pas une seconde pour vous y rendre après avoir dit au revoir à Ida bien entendu.

### La boutique de lingerie

Un évènement se produit sur la route vers l'ancienne chapelle. Otokar et son homme de main Peter Jesenski sont en train de préparer un accueil à Gus, comptant l'intimider, et lui apporter quelques ennuis pour lui dissuader de faire cette enquête.

Otokar étant persuadé que Gus essaye de lui voler ses prostituées pour son propre compte. Gus assiste a cette scène par chance, et préfère bien sur resté a l'écart quelque temps. Une fois la scène terminé, cliquez complètement a droite, cela active a nouveau la carte, et cliquez de nouveau sur l'ancienne chapelle.

### L'ancienne chapelle

Menez Gus à l'intérieur de la Chapelle. La première fois Gus fait un commentaire sur la puanteur du lieu. Cliquez sur le haut de l'écran pour aller plus loin à l'intérieur de la Chapelle. Vous voyez le

coroner. Cliquez dessus. Son nom est Émile Korona. Il est un peu dur de la feuille, mais une fois qu'il a son instrument pour mieux entendre, cela va bien mieux. Pour vous résumer la situation, il vous dit que la seule victime qui diffère des autres se trouve dans le parc. Gus a besoin du dossier sur elle, mais Korona ne se souvient pas où il a pu mettre la combinaison du coffre dans lequel se situe ce fameux dossier. Allez voir sur les rayons du côté gauche. La combinaison est écrite sur un bout de papier: 74821536. Menez Gus de l'autre côté. Puis cliquez sur l'ancienne armoire sur l'autel, cela active un gros plan sur le coffre.

Nouveau puzzle à résoudre. Il vous faut associer les nombres sur le bout de papier avec ceux de ces symboles qui sont légèrement modifiés de taille ou d'angle.

Certains sont très facilement reconnaissables comme 1,3,7 d'autres également déchiffrables 2,5,8, et vous trouverez les derniers par déduction.

Si vous êtes toujours en difficulté voilà la correspondance des numéros et des symboles. A mettre en rapport avec le code du bout de papier: 74821536



Une fois que vous avez fini, prenez les dossiers et quittez le gros plan. Vous n'avez plus rien n'a faire ici, donc vous pouvez quitter la chapelle. Vous serez à la sortie un rien chahuté par Peter, l'homme de main d'Otokar, avoir épié la discussion entre Otokar et Peter ne vous a rien épargné, quittez ce lieu et choisissez le parc sur la carte.

### **Le parc**

Apollina se trouve à l'entrée du parc. Vous pouvez soit lui parler, soit aller directement en direction du Parc. Une fois à l'intérieur Gus à la vision d'une femme attaquée. Après cette vision, allez dans l'inventaire et utilisez la photo que vous avez obtenu dans le coffre de Korona. La pierre de la photo de la scène du crime est par terre alors qu'en réalité elle est derrière dans sa place légitime.

Cliquez sur la roche de la photo de la scène du crime et Gus va directement se diriger à cet endroit. Quand Gus y arrive un zoom de la roche apparaît. Prenez le bout de papier, après l'avoir lu, vous remarquer l'allusion aux anges et surtout vous vous souvenez ou notez alors, la présence d'anges en haut de la fontaine. Sortez donc du gros plan, et cliquez sur la statue d'ange se situant sur l'ancienne fontaine. Vous obtenez un nouveau gros plan, cette fois-ci sur la main de la statue. Vous notez la présence d'un anneau autour d'un doigt. Cliquez dessus, une cinématique se lance alors dans laquelle un corbeau vole l'anneau, et Gus court après pour rattraper son précieux. La course poursuite s'arrête dans le quartier incendié.

### **Le quartier incendié**

Allez jusqu'au bout de la rue dans le quartier incendié. Cliquez sur la porte. Gus force un peu la porte et rentre. Parlez à l'homme au corbeau. Il vous rendra l'anneau que le corbeau vous a volé. Vous pouvez retourner dehors. Ida apparaît alors subitement, et vous informe qu'il y a une très probable survivante au tueur. Cela débloque un nouveau lieu sur votre carte: la décharge.

Mais vous avez intérêt à ne pas y aller tout de suite, car Peter vous réserve sinon un accueil fracassant. Activez la carte puis cliquez sur la lingerie.

Vous pouvez aller sur le coté droit et vous retrouvez ainsi dans une ruelle étroite. Cela déclenche une nouvelle vision, celle d'une fille assassinée. Laissez cela de coté pour l'instant vous aurez l'occasion d'y revenir plus tard.

Allez à la décharge avant d'aller à la boutique de lingerie. Cela enclenchera la discussion avec Otokar.

### **Lingerie**

Une fois que vous avez cliqué sur la porte d'Otokar, Gus frappe à la porte, et Otokar sort de la lingerie. En fait, vous découvrirez qu'Otokar a besoin de son bras droit Roman, actuellement en prison. Quant à vous, vous avez besoin de parler à la victime ayant survécu au tueur, donc vous allez trouver un compromis et faire un marché. Gus se débrouille pour sortir Roman de prison et Otokar demande à Peter de vous laisser tranquille et de vous permettre de parler à la victime. Activez la carte en cliquant sur la sorte de croix. Puis cliquez sur le commissariat.

### **Commissariat**

Une fois à l'intérieur du commissariat. Cliquez sur Stasek afin d'activer un dialogue avec lui. Gus lui reparle de son œil au beurre noir pour le faire réagir puisqu'il ne lui a pas tout dit. Ce dernier lui avoue qu'on lui a volé sa médaille. Il vous dit que c'est la prostituée Apolina qui la lui a volée alors qu'il venait de parvenir à un accord.

Et qu'il était désormais embêté puisque sa femme lui posait des questions sur la mystérieuse disparition de cette médaille et qu'il ne pouvait pas lui dire la vérité.

Vous devrez donc obtenir la médaille de la part d'Apolina, en échange de ce service Stasek sortira de prison Roman, qui est le responsable de son œil au beurre noir.

Sortez du commissariat, puis partez de là. Pour activer à nouveau la carte, cliquez alors sur le parc.

### **Le parc**

Apolina et Milana se trouvent devant la parc. Cliquez sur Apolina pour lui parler. Apolina vous explique qu'une fois le marché conclu avec Stasek, ce dernier a refusé de la payer. En échange Apolline a volé la médaille de Stasek qui servira donc de salaire. Quand Stasek est revenu la voir, Roman l'a défendue, d'où bien sur le cocard, et d'où après l'emprisonnement de Roman par Stasek. A la fin de la conversation Apolina vous rend la médaille.

Vous pouvez alors éventuellement aller parler a Milena, qui vous dira de continuer à surveiller Apolina qui est plus fragile qu'elle ne le laisse croire. Milena fera preuve là et plus tard d'une grande sollicitude envers autrui.

Quittez le parc et rejoignez le commissariat.

### **Commissariat**

Allez à l'intérieur du commissariat. Cliquez sur Stasek. Gus lui donne alors sa médaille, et Stasek en retour libère Roman.

Le marché est conclu, retournez alors dehors et quittez le commissariat.

Cliquez alors sur la boutique de lingerie.

### Lingerie

Quand vous arrivez devant la boutique Roman et Otokar sont en train de discuter. Otokar envoie Roman pour dire à Peter qu'il peut désormais laisser Gus tranquille et lui permettre de discuter avec Vladanna, ayant survécu au meurtrier.

Avant de quitter ce lieu Otokar vous remet un kit de crochetage qui vous sera utile dit-il. Rejoignez alors la décharge.

### Decharge

Dès votre arrivée Peter vous réserve une surprise, une blague plutôt singulière et dangereuse. Il lâche à vos trousses un chien particulièrement véloce qui arrive à s'échapper de sa chaîne. Vous trouvez refuge près d'une grue et ne pouvez pas redescendre.

Rentrez alors dans la cabine de la grue. Essayez de la faire fonctionner en vain, elle est verrouillée.

Jetez un coup d'œil sur le mur à gauche de la table de contrôle de la grue.

Notez bien le dessin et la position des chiffres qui vous serviront bientôt.

Retournez alors dehors et allez vers la gauche. La serrure se situe sur le mur de la cabine de la grue.

Cliquez dessus pour entraîner un gros plan.

Il vous faut placer les leviers dans l'ordre du dessin situé dans la cabine.

Cliquez sur chaque levier numéroté et faites les permuter en vous aidant de l'espace vide au milieu.

Les amateurs de jeu d'aventure reconnaîtront ce genre de puzzle et s'en sortiront facilement les autres n'auront pas trop de mal non plus. Profitez en c'est un des seuls puzzles faciles du jeu.

Une fois que vous avez remis en place les leviers, la grue est à nouveau en état de marche.

Ramassez le sécateur sur le sol près de la pile de déchets.

Retournez à l'intérieur de la cabine et cliquez sur les commandes de la grue.

Gus a besoin de parler à la survivante qui se trouve de l'autre côté dans le vieux compartiment. Pour cela vous devez utiliser les quatre caisses pour construire un passage que vous pourrez empreinter sans risque et rejoindre ainsi Vladana.

Vous devez tout d'abord libérer les deux caisses qui sont enchaînées ensemble.

Pour cela vous devez utiliser les deux autres caisses.

Amenez en une près du bord avec les commandes de la grue. De manière à faire un petit chemin jusqu'aux caisses enchaînées.

Sortez de la cabine et faites en le tour. Amenez Gus sur la première caisse puis avancez. Utilisez ensuite le « sécateur » pour libérer et séparer les deux autres caisses.

Retournez dans la cabine. Cliquez à nouveau sur les commandes de la grue.

Vous pouvez alors construire votre passage. Placez les caisses en ligne horizontale en direction du compartiment.

Ceci terminé, utilisez ce pont artisanal afin d'atteindre l'échelle sur le compartiment. Une fois à l'intérieur une se lance terminant ainsi le deuxième chapitre.

## 3ème Chapitre

### Chez pat

Victoria reçoit un coup de téléphone de Claire. Elle est préoccupée à propos de quelque chose, c'est personnel apparemment et Victoria semble comprendre de quoi il s'agit. Elle lui propose de venir la voir pour en discuter. Elles décident donc de se voir à la morgue dans les bureaux du FBI, lieu idéal pour une discussion personnelle !

Empruntez les escaliers pour descendre. Vous pouvez parler à votre père, ou partir sans l'avertir, cela n'a pas d'incidence, à part indiqué votre politesse ou non. Cliquez alors sur le bureau sur la carte.

### bureau

Amenez Victoria à l'ascenseur puis cliquez sur B2 pour aller à la morgue. Allez en direction de la porte et entrez dans la morgue. Vous assistez alors à une cinématique dans lequel le tueur s'éclipse en empreintant l'ascenseur.

Quand Victoria rentre dans la morgue, le corps de la cinquième victime est sur table, mais dans un état pas beau à voir, le tueur semble avoir mis une touche finale à son œuvre macabre. Claire arrive alors et demande à Victoria d'aller jeter un œil aux caméras de sécurité. Quittez la morgue et retournez dans le couloir. Cliquez sur la porte se situant de l'autre côté de l'ascenseur. Une fois dans la pièce de sécurité, cliquez sur l'écran se situant en bas à droite. Cela lance une cinématique, qui parle d'ancien joueur du genre, est la plus bluffante de toute, avec des travellings assez étonnants et un face à face entre Victoria et le tueur masqué, assez détonnant.

Après avoir été spectateur, l'heure est revenue d'être acteur. Ainsi vous devez retourner à la morgue. Claire vous dit qu'elle a trouvé une photo avec l'indication « elle est la prochaine » sous entendue prochaine victime sur la liste. Elle dit également à Victoria qu'elle devrait faire un rapport à son patron.

Après la conversation, amenez Victoria en haut au 8ème étage, puis à la pièce des bureaux. Todd votre patron débarque et se montre d'une humeur massacrante, fidèle à lui même. Il dit à Victoria et à Miller de venir dans son bureau avec une tasse de café, comme si vous deviez faire la secrétaire en plus. Vous vous exécutez fort logiquement pour pas empirer la situation, et permettre pendant ce temps à Miller de finir le rapport. Miller explique à Victoria qu'il a peut être une piste, et qu'ils en parleront juste après. Amenez Victoria dans le couloir et allez au fond. Cliquez alors sur la porte à gauche dans la pièce des interrogatoires. La tasse de Tod est sur la table, ramassez la. Retournez dans le couloir. Et cliquez sur la machine à café au fond de ce couloir. Ouvrez votre inventaire et utilisez la tasse de café, appuyez sur le bouton, une fois que la tasse est remplie, cliquez dessus à nouveau pour la mettre dans l'inventaire.

Amenez Victoria dans la pièce des bureaux, puis cliquez sur la porte du bureau de Todd. Todd et Victoria vont avoir une discussion âpre et quelques désaccords. Victoria sort de rage du bureau de son patron. Allez parler à Miller. Il vous informe qu'il a établi une corrélation entre les deux dernières victimes (la 4ème et 5ème).

Un nom revient pour les deux victimes, celui d'un certain Vaclav Kolar. Vous apprenez qu'il est étudiant et vit donc au sein du campus. Miller suggère qu'il serait bon d'aller lui rendre une visite et de l'interroger, Victoria est d'accord.

Amenez la à l'ascenseur, puis au parking: niveau B1.

Cliquez sur le 4x4 de Victoria puis sur le nouveau lieu sur la carte : l'université.



## Campus

Rentrez dans le Campus Universitaire, puis montez les escaliers. L'appartement de Kolar se situe dès que vous sortez des escaliers, première porte à gauche. Cliquez sur la porte. Kolar vous laisse rentrer. Victoria lui pose quelques questions à propos des deux victimes.

Vous apprenez que Kolar est en train d'écrire une thèse sur le tueur en série de Prague à la fin des années 20. Victoria lui demande une copie. Kolar est heureux de lui en donner une copie ayant sans doute peur qu'elle l'interpelle et l'amène au bureau pour un interrogatoire plus corsé. Pendant que Kolar va dans sa chambre pour trouver la copie de la thèse, Victoria veut en profiter pour prendre les empreintes de Kolar.

Trouvez la bouteille de bière à gauche du plancher, proche du fauteuil qui se trouve en face de la télévision. Cliquez dessus et ramassez la. A ce moment Kolar revient, ignorant ce que Victoria a fait pendant sa courte absence, il lui donne la thèse.

Vous pouvez alors partir, descendez des escaliers puis sortez et cliquez sur le 4x4 pour retourner aux bureaux du FBI.

## Bureau

Prenez l'ascenseur et descendez à la morgue niveau B2. Parlez à Claire des empreintes. Elle vous répond qu'elle n'a pas le temps de prendre les empreintes de la bouteille. Vous devrez donc le faire vous même. Claire vous signale qu'en haut il y a tout l'équipement dont vous avez besoin, sur son bureau.

Allez donc en haut dans la pièce des bureaux. Cliquez sur le bureau de Claire qui se trouve derrière le votre et celui de Miller et à gauche de celui du patron.

A gauche vous accéderez à un gros plan, avec les différents outils dont vous avez besoin. Cliquez d'abord sur la poudre pour l'ouvrir. Puis cliquez sur la brosse.

Cliquez à nouveau sur la poudre ce qui plonge la brosse dans la poudre. Cliquez ensuite sur la bouteille. La brosse applique alors la poudre sur la bouteille. Tournez la bouteille jusqu'à apercevoir l'empreinte complète. Cliquez sur « lifting tape ». Cliquez ensuite sur l'empreinte pour l'extraire. Vous possédez alors un nouvel objet dans votre inventaire. Après avoir réussi à obtenir l'empreinte, descendez à la morgue donnez la à Claire, qu'elle puisse comparer les empreintes. Ca y'est vous avez terminé et vous pouvez repartir chez votre père, en attendant les résultats d'analyse de comparaison des empreintes. Allez donc au garage et choisissez sur la carte la maison de Pat.

## Maison de pat

Une fois à l'intérieur de la maison, votre père veut ses cookies préférés que faisait sa mère à cette époque de l'année. Donc avant de pouvoir monter et lire la suite de l'affaire de votre grand-père, vous devez accomplir cette recette, et vous comprendrez pourquoi je dis accomplir. Nous arrivons au moment le plus agaçant du jeu, car cette énigme n'apporte rien à l'histoire, c'est même étonnant de passer du temps à faire une recette de gâteau pendant que le tueur court dans les rues de Chicago. Mais bon, quand il faut y aller...

L'énigme vous arrachera les cheveux et c'est personnellement là où j'ai passé le plus de temps, pour notamment une raison de traduction. Il est important de dire que les développeurs sont canadiens, et

dans les ingrédients il y a de la Mélasse qui a été traduit par du Miel. Donc ce n'est pas du miel, ne le prenez pas pour réaliser le cœur d'or. Sinon le reste est assez logique.

Vous devez donc vous rendre dans la cuisine et lire le livre de recettes.

Vous devez traduire cette recette, en remplaçant les émotions ou traits de caractères par les ingrédients et en respectant les doses, sachant qu'une demi dose correspond au récipient de 125ml et 1 dose à celui de 250ml.

En lisant la recette vous aurez compris que vous devez diviser le travail en trois étapes. Les voila.

Première étape:

1 dose de lait

½ dose de beurre

1 dose de sucre

Cliquez alors sur le bouton du mixer pour obtenir le cœur d'or.

Deuxième étape:

2 doses de farine

1 cuillère à soupe de gingembre

1 cuillère à café de cannelle

Cliquez alors sur le bouton du mixer

Dernière étape:

1 œuf

½ dose de miel

Cliquez sur le bouton du mixer

Cliquez sur le bouton du four

Voilà, vous obtenez les chers petits gâteaux préférés de votre père. Si cela ne marche pas vous avez du inverser la cuillère à café et la cuillère a soupe.

Vous pouvez désormais aller dans l'ancienne chambre de Victoria, ce qui activera une nouvelle cinématique et clôturera le 3ème Chapitre.

## 4ème Chapitre

### Decharge

Vladanna vous raconte son histoire. Elle vous explique ce qui s'est passé la nuit où elle a été agressée. En fait elle a été attaquée après être partie du studio d'un peintre qui s'appelle Mark Ackerman. Après lui avoir posé quelques questions, vous constaterez que Mark connait la plupart des prostituées du quartier les ayant prises pour modèle pour ses portraits. Après avoir parlé à Vladana, allez dehors. Vous voyez Roman en pleine activité. Il semble avoir réglé le problème du chien. Vous pouvez si vous le souhaitez aller lui parler. Près de l'entrée de la décharge, vous pouvez également parler à Peter qui s'excuse pour la mauvaise blague du chien, il ignorait en effet que la chaîne allait se briser. Continuez alors votre chemin dans la rue jusqu'à pouvoir accéder à la carte. Vous remarquerez alors la présence d'un nouveau lieu: le studio de Mark. Rendez y vous de suite.

### Studio de mark

Cliquez sur la porte, Gus frappe alors, et la porte s'ouvre doucement. Gus rentre alors dans le studio. Mark arrive pour vous rencontrer dès que vous êtes devant l'entrée.

Gus lui pose quelques questions sur les événements récents. Mark vous explique qu'il les a juste sollicités comme modèles et les a payés pour cela. Mark insiste également sur le fait que Skalnic a essayé de l'accuser de ces crimes. Mark demande alors à Gus de bien vouloir quitter l'atelier, vu qu'il est en plein travail. Appolina est en effet en train de poser pour lui. Cependant avant de partir Mark indique à Gus que le plus à même à parler de ces événements est bien Skalnic, sous entendant qu'il en sait d'avantage qu'il n'en dit. Vous pouvez dès lors sortir du Studio. Quittez le lieu pour rejoindre la carte et choisissez le commissariat.

### Commissariat

Rentrez à l'intérieur du commissariat. Parlez à Stasek qui se trouve derrière le comptoir. Stasek vous laisse rentrer. Montez alors l'escalier et poursuivez le couloir jusqu'au bureau de Skalnic. Une fois à l'intérieur du bureau cliquez sur Skalnic pour lui parler. Skalnic ne semble pas prêt à coopérer avec vous, bien au contraire. Il refuse ainsi de vous donner les dossiers des précédents meurtres ou quelque information dessus.

Il va même jusqu'à vous mettre un peu dehors de son bureau, en vous accompagnant en bas des escaliers et en vous priant de quitter le commissariat.

Cliquez alors sur Stasek et parlez lui. Il ne peut pas vous aider bien qu'il le ferait volontiers si il le pouvait. Cependant il vous conseille de passer de l'autre côté du bâtiment, où il y a des travaux ce qui pourrait vous aider à rentrer dans le bureau de Skalnic.

Allez dehors, puis dirigez vous vers la gauche. Vous pourrez remarquer la présence d'un échafaudage sur lequel se trouve une corde qui pourra vous amener tout en haut. Cliquez sur la corde, vous êtes trop lourd pour elle, elle risque de rompre. Prenez la. Sur la terre en face de la haie, à droite de l'écran se trouve une pile de morceaux de bois. Prenez un bout de bois. Ouvrez votre inventaire choisissez la corde et combinez la avec le bout de bois. Vous obtenez un grappin artisanale. Amenez Gus près de l'échafaudage et utilisez le grappin. Avec la corde Gus gravit de l'échafaudage et entre dans le bureau de Skalnic par la fenêtre.

Une fois à l'intérieur cliquez sur le bureau de Skalnic. Prenez les clés. Utilisez les sur le tiroir contre le mur. Gus possède désormais les dossiers des précédents crimes ainsi que les photos des scènes de crime.

Gus entend Skalnic qui se rapproche de son bureau. Vous paniquez alors et quittez le bureau en vitesse.

Vous pouvez vous diriger maintenant soit sur le pont, soit dans le quartier incendié.

Nous commencerons par le pont, si vous désirez faire le même choix cliquez donc sur le pont sur la carte.

### Le pont

Cliquez sur les marches pour descendre près du rivage. Gus a une nouvelle vision.

Puis Ida arrive en descendant d'une calèche. C'est une scène non négligeable, puisqu'on voit à quel point les deux personnes sont liées l'une à l'autre. Ida avoue à Gus qu'elle est enceinte. Ça arrive suffisamment rarement dans les jeux d'aventure pour le signaler. Après qu'elle soit partie, allez dans votre inventaire et utilisez la photo de la scène du crime du pont. Et demandez vous qu'est ce qui a changé.

Vous constaterez qu'il s'agit des bancs. Cliquez sur l'un des deux bancs de la photo de la scène du crime. Gus se dirigera vers eux.

Il s'agit de nouveaux bancs, où a-t-on pu mettre les anciens ? Peut-être à la décharge vous diriez vous. Quittez ce lieu et rejoignez la décharge.

### La décharge

Une fois à l'intérieur, parlez à Peter qui se trouve près de l'entrée. Vous lui demandez si ils ont reçu récemment des anciens bancs. Il vous répond que oui et vous permet d'accéder à l'endroit où se situe le banc. Vous avez alors un gros plan, cliquez dessus, puis cliquez sur l'anneau que vous pouvez apercevoir dans ce zoom et qui s'est glissé sous le banc. Vous possédez désormais un nouvel anneau. Vous pouvez donc quitter la décharge, il est l'heure de chercher dans un autre lieu de scène de crime: le quartier incendié.

### Le quartier incendié

Tournez à droite dans l'allée, Gus a alors une nouvelle vision, à moins que vous l'ayez déjà eu en passant là auparavant. Ouvrez l'inventaire et saisissez vous de la photo de la scène du crime du quartier incendié. Quelle est la différence entre la photo et la réalité actuelle ? Cliquez sur l'abreuvoir.

il est vide sur la photo de la scène du crime alors que désormais il est rempli d'eau. Gus vide l'eau de l'abreuvoir et trouve un message gravé dans le fond de l'abreuvoir. « La prostituée sait »... Si vous regardez bien la photo vous remarquerez que Milena est en train de parler à Skalnic. Elle doit savoir quelque chose à propos de la scène du meurtre. Il est temps d'aller la voir et donc de se rendre dans le parc.

### Parc

Cliquez sur Milena. Gus la questionne sur ce qui s'est passé le jour où elle a trouvé la victime. Elle répond qu'elle a vu Skalnic jeter quelque chose dans les égouts, mais qu'elle était trop loin pour apercevoir ce que c'était. Elle a juste vu que c'était brillant.

Retournez dans le quartier incendié

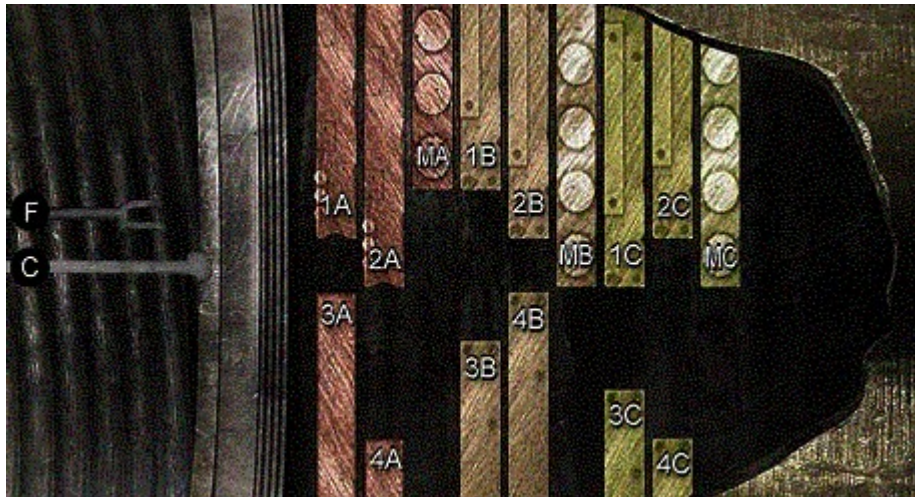
### Le quartier incendié

Tournez à droite. Cliquez sur la bouche d'égout. Descendez. Ramassez l'anneau par terre. Remontez. Vous avez fini avec ce lieu. Quand vous le quittez Milena vient elle semble s'inquiéter pour Apolina qui n'est toujours pas là. Vous lui répondez que vous allez vérifier. Vous l'avez vue dernièrement dans l'atelier de Mark, vous décidez d'aller voir si elle y est toujours.

Quittez ce lieu et cliquez sur le studio de Mark.

### Studio de mark

Une fois sur place, cliquez sur la porte. Personne ne semble être là. Ouvrez votre inventaire et utilisez les crochets, il est l'heure d'ouvrir cette porte. Essayez d'y arriver par vous même, mais il s'agit d'un des puzzles les plus durs du jeu. Alors regarder un peu la solution peut se comprendre.



Serrure à crocheter :  
 C= le crochet circulaire  
 F= le crochet en forme de fourchette

Première étape:

1A	3A	2A	MA	1B	3B	2B	MB
C	F	C	F	F	C	F	C

Deuxième étape:

3B	3C	1C	1B	1B	C	4C	1B	MB
C	F	C	C	C	C	F	C	F

Troisième étape:

MB	3C	1C	4B	4B	MB	MB	2C	MC	MB	3C	1C	4B	4B	MB	MB	2C
F	F	C	F	F	C	C	C	F	F	F	C	F	F	C	C	C

Note:

C
C

pour reprendre la position initiale

Vous n'avez plus qu'à cliquer sur le crochet en forme circulaire.

Voilà, vous avez enfin réussi à crocheter cette maudite serrure là où le héros Biker de Full Throttle aurait enfoncé la porte a grand coup de pieds, les fans des jeux de Lucasarts comprendront mon allusion.

Vous entrez finalement dans le studio. Il n'y a personne. Continuez jusqu'au bout de la pièce vous trouvez un télégramme écrit « to » Mark.

Il précise en gros que Mark a pris ses affaires et a quitté Prague. Vous comprenez que Stalnik et Mark sont de mèche d'une manière ou d'une autre et qu'ils ont joué la comédie jusqu'à maintenant.

Quittez le studio et allez au commissariat.

## **Commissariat**

Quand vous arrivez personne n'est là devant le bureau du rez de chaussée. Montez les marches, une cinématique démarre et clôture le 4ème Chapitre.

## **5ème Chapitre**

### **Maison de pat**

Une fois que Miller est parti, descendez les escaliers sortez et cliquez sur le campus.

### **Campus**

Montez les escaliers, Miller vous attend près de la porte de Kolar. Parlez à Miller. Pendant la conversation Victoria décidera de rentrer en force. Miller ne semble pas du même avis, il appelle l'officier Tate. Quand Victoria revient, vous croisez la voisine de Kolar Mia que vous aurez l'occasion de revoir. Elle vous dit qu'elle l'a vu lorsqu'elle travaillait. Victoria demande de vérifier cela. Et continue à parler avec Mia. Une fois la conversation terminée descendez. Tate vous rejoint et vous dit qu'il va rester devant la porte de Kolar guettant son éventuelle arrivée. Vous pouvez donc sortir et allez vers une nouvelle destination: La lanterne Rouge, le club où travaille Mia.

### **Lanterne rouge**

Une fois devant le club, vous avez une idée pour y rentrer. Miller semble moins sûre que vous. Cliquez sur la porte du bâtiment. Une fois en haut un videur garde la porte d'entrée, c'est le job du videur non ? Parlez lui. Il ne vous laissera pas passer sans un passe, votre idée ne marche donc pas. Retournez plutôt voir Mia. Sortez du club et direction le campus.

### **Campus**

Montez. Vous pouvez si vous le souhaitez parler à Tate. Cliquez sur la porte au fond du couloir. Mia répond et vous laisse rentrer. Puis elle reçoit un coup de téléphone et doit descendre. Elle vous dit d'attendre chez elle, qu'elle reviendra. Rentrez dans sa chambre qui se situe en haut à gauche de l'écran.

Cliquez sur l'album photo se trouvant sur le lit. Dans un gros plan cliquez sur la photo en bas à gauche. Mia revient. Victoria lui montre la photo, et lui demande de qui il s'agit. Mia répond que c'est une amie, et qu'elle a oublié le rendez vous et oublié de s'y rendre. Victoria lui demande où avait lieu le rendez vous. Mia vous donne l'adresse: 4455 Rue Beauregard. Après l'avoir remerciée, sortez du campus, direction cette adresse qui n'est autre que la galerie de votre ami. Allez donc dans la galerie de Richard.

### **Galerie de richard**

Cliquez sur la porte du devant de la galerie. Parlez à Richard qui est assis sur le bureau à l'entrée. Victoria lui demande si il a ouvert les studios à l'arrière de sa galerie. Ils y vont et découvrent horrifiés une nouvelle victime. Mia marche un instant puis s'en va en criant. Victoria demande à Richard de rattraper Mia et d'appeler la Police. Cliquez sur l'ascenseur pour descendre. Une fois en bas cliquez sur le sac. Dans un gros plan attrapez le passe. La rose d'argent est coincée sous l'ascenseur vous ne pouvez pas la prendre pour l'instant. Quittez le gros plan.

Marchez jusqu'au corps. Prenez la photo sur la poitrine de la victime.

Quittez le gros plan. Marchez jusqu'à la porte du garage. Quand Victoria tire sur les chaînes, elles se cassent. Prenez la chaîne. Retournez à l'ascenseur et cliquez dessus pour remonter. Vous pouvez constater la présence d'un crochet à gauche de l'ascenseur. Allez dans votre inventaire et utilisez la chaîne. Vous avez apparemment débloqué la rose. Cliquez sur le porte monnaie et prenez la rose argentée.

Cela active l'arrivée de vos collègues, Claire, Tate mais aussi votre patron Todd. Il vous dit d'aller rejoindre Miller au bureau pour interroger Kolar.

Avant de partir, retournez à l'intérieur de la galerie.

Allez derrière le bureau où Richard et Mia se tiennent. Activez le gros plan sur l'ordinateur de Richard, prenez la photo. Puis partez pour le bureau.

## **Bureau**

Prenez l'ascenseur jusqu'au bureau. Allez au fond du couloir, Miller vous attend dans la salle d'interrogatoire. Interrogez Kolar. Après cela Todd vient et laisse Kolar partir à la surprise générale. Miller est d'ailleurs énervé après votre patron.

Retournez dans le couloir et laissez les régler leur compte. Vous allez vous fabriquer un passe pour rentrer dans le club La Lanterne rouge. Allez dans la pièce des bureaux, cliquez sur celui de Claire au fond de la pièce. Placez Victoria en face de la planche à découper. Ouvrez votre inventaire, sélectionnez le passe de Stéphanie et utilisez le.

Victoria coupe le plastique et extrait la photo de Stéphanie. Ouvrez à nouveau votre inventaire et utilisez cette fois la photo de Victoria. Vous coupez alors votre photo pour en faire une de la bonne taille. Ouvrez votre inventaire combinez le passe avec la photo de Victoria. Cliquez sur le bureau de Claire là où vous aviez pris les empreintes de la bouteille auparavant. Dans le gros plan vous pouvez voir une machine, c'est une plastifieuse. Ouvrez votre inventaire et utilisez le passe. Le voilà fin prêt pour vous permettre de rentrer dans le club. Vous pouvez donc aller de suite à la Lanterne rouge.

## **Lanterne rouge**

Monter à l'étage. Rapprochez vous du videur pour pouvoir interagir avec. Ouvrez votre inventaire et utilisez le passe. Il se pousse et vous pouvez désormais rentrer dans le club. Dans la première pièce se trouve une porte sur laquelle est inscrite l'énigme suivante: « Dans mes souvenirs vous pourrez trouver l'instrument de mes souffrances avec lequel nous célébrerons nos vœux ». Laissez cela pour l'instant, et rejoignez la pièce suivante. Cliquez sur la porte en haut de l'écran. Vous avez trois gros plans. Un avec des armes et vous pouvez constater la présence de deux chiffres sur l'un des deux couteaux. « 3 » et « 6 » notez les. Sur un autre gros plan vous remarquez deux masques. Prenez celui en argent et le clou. Et sur le dernier gros plan, une peinture intitulée « Mariage en noir

», vous remarquez deux nouveaux chiffres « 1 » et « 5 ».

Quittez la pièce, allez désormais sur la porte à gauche de l'écran. Il y a un nouveau gros plan avec une peinture intitulée « Souvenirs » avec comme chiffres « 4 » et « 2 ».

Vous commencez à déchiffrer l'énigme de tout à l'heure. Retournez à cette première pièce. Cliquez sur la porte, vous devez donc entrer les chiffres.

En suivant l'énigme vous allez commencer par les souvenirs « 4 et 2 » puis les instruments de la souffrance en l'occurrence les armes: « 3 et 6 » et enfin les vœux qui vous font penser fort logiquement au mariage: « 1 » « 5 ». Ce qui donne la combinaison 4 2 3 6 1 5. Vous accédez alors à la pièce des statues. Au centre des quatre statues se trouve un saladier avec des fruits. Cliquez dessus pour activer un gros plan. Et prenez la moitié de la pomme en argent. Pour avoir l'autre moitié, vous devez quitter le club et retourner dans l'appartement de Mia. Comme vous vous doutez que Mia doit être encore dans la galerie de Richard, allez y donc directement.

### **Galerie de richard**

Allez à l'intérieur de la galerie, cliquez sur Mia qui vous donne les clés de son appartement. Vous pouvez parler à Richard. Mais également allez sur la scène du nouveau crime parler à Claire, voire même à Tate. Claire vous donne quelque infos supplémentaires sur le tueur mais rien qui ne sera préjudiciable au déroulement de votre enquête, ainsi si vous êtes impatient allez directement au Campus.

### **campus**

Rentrez dans l'université montez à l'étage jusqu'au fond du couloir, au niveau de l'appartement de Mia. Utilisez les clés. Marchez jusqu'à la chambre de Mia. Et attrapez la moitié de pomme en argent sur l'étagère en haut de l'écran.

Ouvrez l'inventaire, combinez les deux moitiés. Allez sur le lit et cliquez sur l'album photo. Attrapez le mémo sur le puzzle de la statue. Quittez le campus et retournez à la Lanterne Rouge.

### **Lanterne rouge**

Allez directement dans la pièce aux statues. Après avoir lu le pense bête et regardé les statues, associez dans cet ordre, le masque au secret, la pomme à la tentation, la rose puis pour finir le clou. Vous avez désormais accès à la salle secrète et non moins glauque, le club SM. Allez dans la pièce proche de la sortie. Marchez jusqu'à la cheminée puis attrapez les clés ainsi que le morceau de puzzle. Quittez la pièce et allez à la suivante. Allez vers la cheminée de l'autre coté du lit. Cliquez dessus pour activer un gros plan. Vous vous doutez qu'un puzzle est venue, il s'agit d'un taquin, vous avez déjà pu en côtoyer un certain nombre. La principale difficulté réside en arrivant à identifier l'ordre des pièces.

On vous facilite la tâche en vous montrant ce que vous devez obtenir. Essayez désormais de le faire par vous même. Si vous préférez directement avoir la solution pas de soucis, vous n'avez qu'à continuer à la lire.





### Puzzle une fois reconstitué

Les numéros correspondent à la position et non à la pièce, donc ne vous souciez pas des pièces. Et faite cette séquence :

6 3 2 1 4 7 8 5 2 3 6 5 4 7 8 9 6 5 2 3 6 5 2 1 4 5

Vous obtenez donc ce qu'il y avait dans la photo suivante et vous n'avez plus qu'à placer la pièce manquante du puzzle au centre. Cela ouvre le coffre et vous obtenez ainsi l'autre partie de la clé.

Ouvrez votre inventaire combinez les deux pièces ensemble.

Puis retournez dans la pièce où se trouve un fauteuil en forme de scorpion. Cliquez sur sur la cheminée. Ouvrez votre inventaire et utilisez la large clé. Victoria se trouve désormais de l'autre coté. Continuez votre chemin et une nouvelle cinématique s'enclenche alors et clôt le 5ème chapitre.

## 6ème Chapitre

### Commissariat

Après une explication musclée avec Skalnic vous quittez la pièce. Allez dehors. Une fois dehors, Stasek vous rattrape. Il vous parle d'un autre crime. La victime se trouve dans l'ancien moulin. Quittez le commissariat pour vous rendre en premier sur les lieux du crime.

### Le rivage

Descendez les marches près du bord de la rivière. Marchez tout du long sous le pont. Vous pouvez voir des bateaux, cliquez sur un bateau. Vous vous rendez alors au moulin.

### Le moulin

Votre bateau se coince dans la large roue. Cliquez sur cette roue et Gus va la gravire.

Allez autour du réservoir et cliquez sur le corps de la nouvelle victime. Vous trouvez un nouvel anneau. Skalnic vous tire alors au dessus de la rivière. Vous vous barricadez à l'intérieur du moulin. Empreintez l'échelle pour descendre. Cliquez sur la machine à huile. Vous devez obtenir 4l d'huile pour vider le réservoir d'eau du moulin. Prêt pour une nouvelle énigme ? Celle là est assez simple, mais ne vous précipitez pas, observez bien la machine.

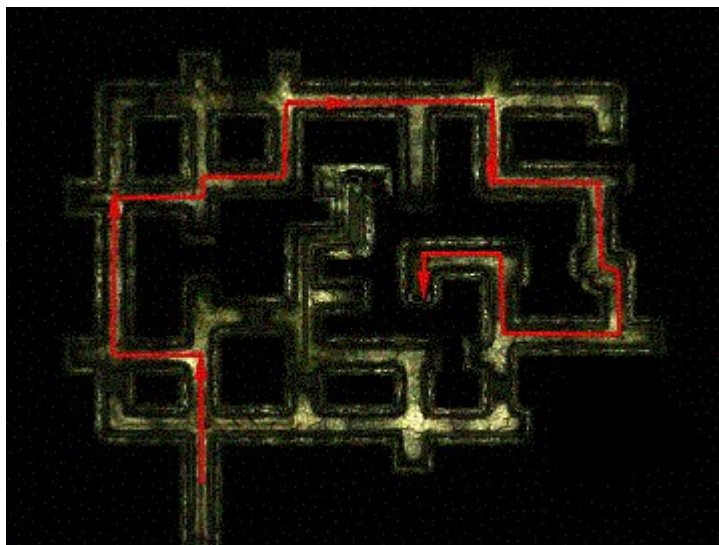
Puzzle de la pression d'huile :

- Cliquez sur la valve du haut pour remplir le réservoir d'huile de 5 litres.
- Cliquez sur le seau de 3 litres.
- Cliquez sur la valve du bas pour remplir le seau de 3 litres d'huile.
- Cliquez sur le vidoir pour vider le seau de 3 litres d'huile.
- Cliquez sur la valve du bas pour vider le reste de l'huile, à savoir deux litres dans le seau.
- Cliquez sur la valve du haut pour remplir le réservoir avec 5 litres d'huile.
- Cliquez sur la valve du bas pour vider 1 litre d'huile. Vous obtenez ainsi vos 4 litres d'huile.
- Cliquez pour finir sur le bouton rouge.

Quand l'eau s'est vidé vous pouvez retourner en haut. Marchez autour du réservoir vide. Cliquez sur l'égout. Gus s'y engouffre.

### Les égouts

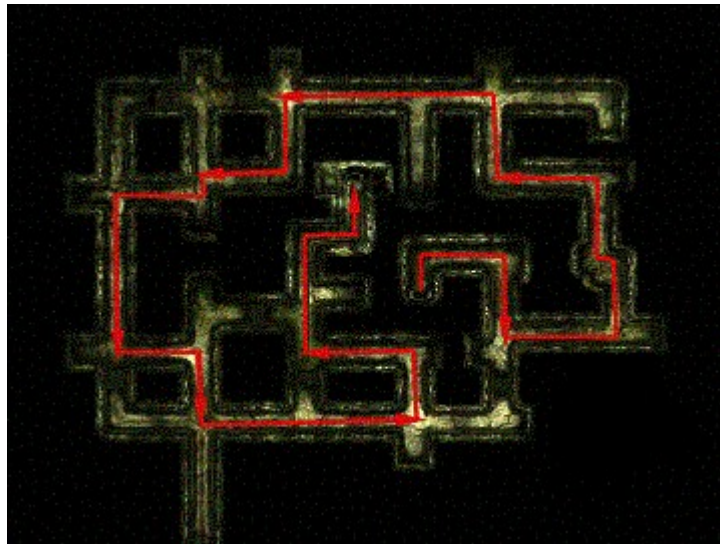
Pour trouver le corps de la victime vous devez vous sortir d'un labyrinthe, où vous ne verrez pas loin autour de vous. Voilà le chemin à parcourir si vous êtes bloqué.



Labyrinthe des égouts, chemin aller

Maintenant vous repartez et retrouvez votre chemin. Et oui le labyrinthe n'est pas fini.

Si vous avez encore quelques difficultés voilà le trajet à effectuer.

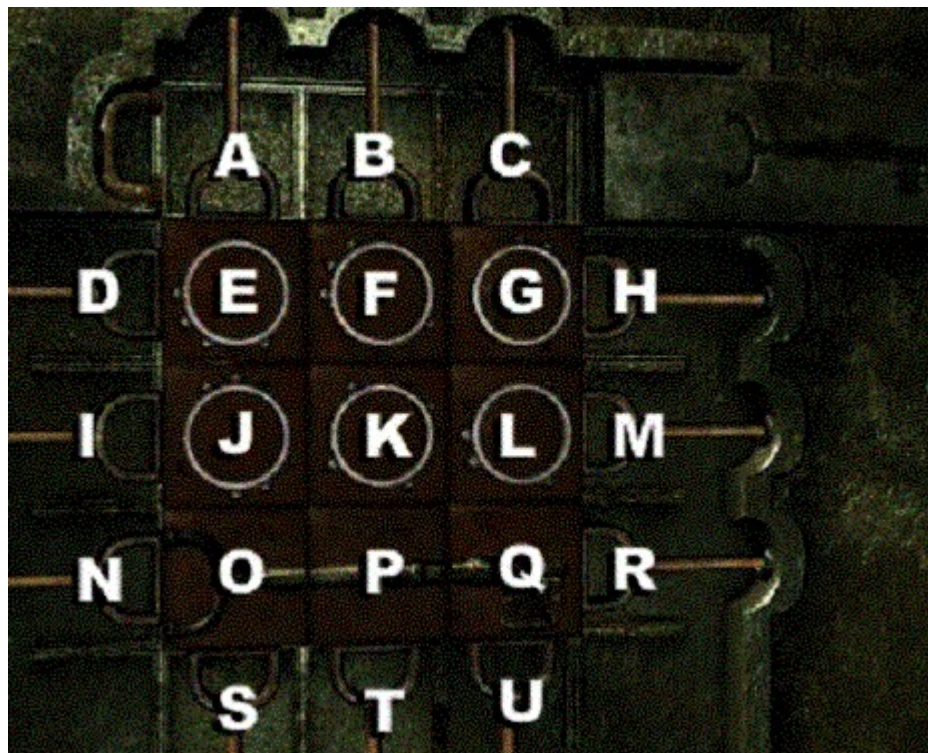


### Labyrinthe des égouts, chemin retour

Maintenant il est nécessaire d'utiliser les anneaux.

Tout d'abord vous devez les placer au bon endroit. Pour cela vous devez tourner dans un sens ou dans un autre, et du nombre de fois qu'il le faut pour chaque anneau afin de pouvoir ainsi l'imbriquer dans une des fentes. Une fois que vous aurez réussi avec un ou deux anneaux, vous vous en sortirez plus facilement.

Le plus dur reste à faire vous devez désormais amener la clé tout en haut symbolisé sur la photo suivante par les lettres A, B, C



Cliquez dans cet ordre :

CMQUJG

BMPTJF

AIOSLE

ABC

Une fois ce puzzle achevé appuyez sur la poignée en haut à gauche et poussez la clé dans sa serrure.  
Une cinématique se lance alors et clôt le 6ème chapitre.

## 7ème Chapitre

### Galerie de richard

Richard donne une visite guidée de l'exposition d'Ackermann à Victoria.

Soyez attentif autant pour la compréhension de l'histoire que pour la suite.

Une fois la visite guidée achevée quittez le lieu. Vous avez besoin de faire un tour au bureau pour voir plus clair dans tout ça.

### Bureau

Montez au 7 étage dans la pièce des bureaux. Victoria tente de rentrer dans l'ordinateur de Claire pour accéder aux dossiers. Elle n'y arrive pas. Vous avez besoin d'aller dans le bureau de votre patron. Vous remarquez la présence de l'agent d'entretien et surtout que les clés du bureau de son patron se trouvent sur son chariot. Bien sûr il ne vous laissera pas les prendre, et bien évidemment il va falloir faire diversion, autre classique du genre. Pour cela rendez vous au fond du couloir, cliquez sur la machine à café. Attrapez une serviette. Ouvrez votre inventaire et utilisez la serviette, en la plaçant sur la machine à café là où on met les gobelets ou tasses.

Appuyez sur le bouton rouge pour faire tomber du café qui se répand par terre.

Vous pouvez donc retourner dans la pièce des bureaux et informer l'agent d'entretien que la machine à café a encore déraillé et qu'il y a plein de café par terre.

Vous pouvez alors subtiliser les clés, profitez en pour prendre le tournevis.

Dirigez vous vers la porte du bureau de Todd et utilisez les clés.

Prenez le taser qui se trouve sur les armoires des dossiers contre le mur de gauche. Cliquez sur son bureau pour accéder au gros plan. Cliquez sur l'ordinateur. Vous ne pouvez toujours pas accéder au dossier d'Ackerman.

Vous devez donc vous rendre dans la salle des archives.

Quittez le gros plan, cliquez sur le coffre fort qui se trouve sur le mur de droite. Pour l'ouvrir vous avez besoin des empreintes de Todd. Cliquez sur le bureau et prenez la tasse de Todd. Sortez de son bureau et cliquez sur le bureau de Claire où se trouve l'équipement de prise d'empreintes. Ouvrez la poudre prenez la brosse et plongez la dans la poudre. Utilisez la brosse sur la tasse. Prenez quelques tampons et extrayez une empreinte. Retournez dans le bureau de Todd. Dirigez vous vers le coffre fort et utilisez l'empreinte de votre patron. Vous prenez les clés de la salle des archives. Allez jusqu'à l'ascenseur, une fois dedans ouvrez votre inventaire et utilisez les clés, puis cliquez sur le bouton B3.

## Salle des archives

Allez en direction de la première porte sur votre droite. Cliquez sur le verrou magnétique à droite de la porte. Utilisez le tournevis pour défaire le verrou. Utilisez le taser pour défaire les circuits. Entrez désormais dans la pièce. Dans le coin droit de la pièce se trouve une grille de ventilation. Cliquez dessus, lors du gros plan, utilisez le tournevis sur chaque vis pour enlever la grille. Après cela, marchez jusqu'au bureau des commandes de contrôle. Appuyez sur le bouton de sortie. Un robot bombe tombe sur le sol. Appuyez sur le bouton à droite de la commande. Le robot va automatiquement dans l'autre pièce. Le but est d'amener le robot jusqu'aux circuits à gauche de la porte. Faites évoluer le robot, avec les flèches directionnelles du panneau de contrôle, cela vous permet en même temps de vous y familiariser. Ce robot peut gravir les murs. Donc une fois qu'il se trouve en face de la porte, cliquez sur la flèche de direction avant. Il monte sur le mur, appuyez à nouveau sur avant. Dès lors le robot se charge des circuits et les grille avec son laser, moderne le FBI non ? On se croirait dans un James Bond. Vous pouvez accéder à la pièce. Allez donc dans le couloir. Si vous essayez d'aller dans la pièce que vous venez de libérer vous vous rendez compte que c'est impossible à cause des lasers. C'est le moment d'aller chercher l'extincteur si vous ne l'avez pas déjà fait en prévision dès l'arrivée dans le garage. L'extincteur se trouve sur le pilier à gauche de l'ascenseur. Retournez dans le couloir, ouvrez la porte du fond. Une fois à l'intérieur, utilisez l'extincteur. Victoria ayant besoin de voir les lasers pour pouvoir diriger le robot, vous constaterez qu'il

n'est pas évident de bien les voir. Je vous conseille vu la précision dont vous devrez faire preuve, de changer les contrastes et lumières de votre moniteur. Retournez ensuite au bureau de contrôle pour diriger le robot. Faites en sortir un nouveau. Puis faites le naviguer à travers les champs de lasers. Vous devez arriver jusqu'en bas de la porte de la dernière pièce où se trouvent des lasers. Il vous faudra beaucoup de patience, pour cette phase d'action vous pouvez y arriver vite, comme y rester quelques heures. Gardez votre sang froid et soyez très attentif.

Voici les différents tableaux pour repérer notamment la trajectoire des lasers, ce qui n'est pas facile à voir notamment en raison de leur couleur dans le feu de l'action.

Une fois que vous vous êtes sorti de ce champ de laser, le robot en neutralise le système. Vous pouvez désormais vous rendre à la salle des archives. Retournez à la salle des lasers, là où vous aviez utilisé l'extincteur. Et allez jusqu'au bout de la pièce. Vous êtes désormais dans la salle des archives. Cliquez sur le bureau.

Vous accédez aux fichiers d'Ackerman. Enfin pas tant que ça, vu qu'ils sont effacés. Un fichier par contre a été extrait dans les années 30 par votre grand père Gus. Il est temps de retourner chez papa pour trouver la clé du mystère, vous sentez la fin se rapprocher. Todd vous arrête et vous parle encore comme à une moins que rien. Cette fois vous en avez assez et vous démissionnez. Allez dans le garage et rejoignez la maison de votre père.

## chez pat

Allez dans le salon, puis prenez la porte à droite de la cuisine. Allez vers la droite, vers le jacuzzi. Il y a une boîte à outil par terre. Et un cutter qui vous sera très utile. Cependant vous ne pourrez pas le prendre tout de suite à moins que vous avez fait une action auparavant. Dans ce cas, montez les escaliers, une fois en haut allez tout au fond du couloir et entrez dans le bureau de votre grand père. Cliquez sur le tableau sur le mur. Vous constatez qu'il y a une épaisseur anormale et que quelque chose semble y être cachée, Désormais vous pouvez aller chercher le cutter près du jacuzzi sur la boîte à outil. Retournez dans le bureau de votre grand père et utilisez le cutter sur le tableau, cela lance une cinématique qui vous explique ce qui est arrivé à Gus après Prague.

Vous recevez un coup de fil de Richard qui vous dit qu'il n'a plus vu Mia. Vous craignez le pire, et rejoignez tout de suite le campus.

### **Campus**

Montez en haut jusqu'à arriver à l'appartement de Mia. Cela lance une nouvelle cinématique et pas des moindres! Un face à face entre le tueur et vous digne de *Scream*. Vous assistez réjoui mais non moins stressé à cette cinématique dans laquelle Victoria à la fin tombe par terre inconsciente. Quand elle reprend conscience, elle regarde dans l'appartement mais ne trouve rien à part le pistolet de Mia et le corps de Kolar. Amenez Victoria dehors et dirigez vous vite vers la galerie de Richard.

### **Galerie de richard**

Une fois dans la galerie, faites un nouveau tour de l'exposition. Chaque peinture a une signification, et chaque meurtre s'inspire d'une toile. Cherchez la suivante pour trouver le lieu où doit être Mia. Cliquez sur la peinture où une femme se trouve en face d'un pont. Victoria fait une remarque vous laissant penser que vous êtes sur la bonne voie. Rendez vous à l'ordinateur de Richard sur le bureau pour entrer les mots clés suivants: Prague, Chicago, Pont. Cette recherche s'avérera fructueuse et déblocquera un ultime lieu. Allez y vite pour empêcher le tueur de frapper à nouveau.

### **Le pont tominova**

Une fois cliqué sur le nouveau lieu, une dernière cinématique se lance, et conclut le jeu non sans nous laisser dans le flou. Mais voilà la fin du jeu, jusqu'à la sortie de *Still Life 2* en Avril 2009!