

RICOMINCIATE A CORRERE

Che domanda è “dove dobbiamo correre?” Dietro ai replicanti, ovviamente!

È proprio questo che intendeva Ridley Scott quando, nel 1982, diede al suo cane il compito di scrivere la storia di Blade Runner...

Vabbeh, in questa frase non c'è niente di vero (lo sappiamo tutti che i cani non si occupano di cinema, ma solo di televisione), mentre quello che è vero è che state per leggere una nuova versione della soluzione dello hit targato Westwood. Caratterizzato da uno stile impeccabile, con filmati al limite del cinematografico e una non linearità che lo rende rigiocabile all'infinito senza annoiarsi, questo adventure è sicuramente il più bello degli ultimi tempi e ha ricevuto una meritatissima ovazione di Stefano e del resto della redazione.

La soluzione che sto per proporvi si basa su quella realizzata da er capoccia qualche mese fa, integrata dove possibile con ciò che ho scoperto durante le mie partite. Le differenze sono minime, ma ci sono, e vi consentiranno principalmente di passare da un finale all'altro senza ripartire da capo. Dove il gioco presenta un bivio, le varie opzioni sono elencate con il testo in *italico* (corsivo). Quando vi segnalo di andare a parlare con un personaggio che invece non trovate al suo posto, il più delle volte vi basterà fare un giro per far passare un po' di tempo. Altrimenti significa che avete mancato uno o più indizi, e il gioco sta aspettando che li troviate. Good hunting!

Alessandro La Spada

ATTO 1: MALEDETTI REPLICANTI!

La prima locazione del gioco, da Runciter, offre un buon numero di spunti per le indagini che seguiranno. Parlate con il poliziotto e fatevi dire una prima infarinatura di quello che è successo, dopodichèesaminare la porta e scoprirete che è stata forzata con un piede di porco. Cliccando sull'idrante, Deckard... pardon, McCoy noterà che è sporco di vernice nera, presumibilmente quella di un'automobile, mentre cliccando sull'oggetto per terra lì vicino vedrete che si tratta di un pezzo di cromatura. Esaminate la folla e McCoy dirà al poliziotto di interrogare i presenti, nella fortunata ipotesi che ci fosse un testimone.

Entrando nel negozio, troverete Runciter in stato pseudo-confusionale che vagherà qua e là, rammaricandosi di quello che gli assalitori hanno fatto ai suoi animali. Cliccate sulle impronte per terra e setacciate il pavimento alla ricerca di alcune cartucce, probabilmente utilizzate da armi in uso extra-mondo.

Parlate con Runciter e scoprirete che, secondo lui, la colpa è di Lucy Devlin, una quattordicenne che aveva appena assunto per dargli una mano. L'introduzione ci ha fatto capire cosa voleva farci, il caro Runciter, con la mano di Lucy, ma per adesso faremo finta di niente e continueremo a trattarlo come una persona rispettabile.

Il negoziante vi dirà che Lucy era d'accordo con i due che lo hanno assalito, con tutta probabilità dei replicanti. La ragazzina gli era stata mandata da un certo Oglivies, e per questo vi darà la lettera di presentazione. Cliccate sulla telecamera attaccata al soffitto e McCoy chiederà a Runciter se non sarebbe possibile avere il video-CD, con la registrazione degli eventi ripresi dalla stessa. Lo avrete.

Proseguite sul retro del locale ed esaminate la scrivania di Lucy. Troverete un pacchetto di caramelle, mentre per terra potrete raccogliere il pupazzo di un cane e una scatola di bacchette proveniente da Howie Lee, un chiosco che conoscete bene.

Uscite dal locale e chiedete lumi alla guardia, che vi dirà ciò che ha scoperto parlando con un paio di testimoni. Una macchina è scappata a tutta velocità dalla scena del delitto, e Runciter, in precedenza, era stato visto con un tizio piuttosto grasso. Per adesso è tutto, tornate alla stazione di polizia.

Sul posto di lavoro vi recherete al terzo piano e parlerete con l'esperto della scientifica. Egli vi darà alcune informazioni derivanti da una prima analisi degli elementi a disposizione: la cromatura che avete trovato apparteneva a una Pontiac del 1995, macchina che probabilmente è stata usata per la fuga. La vernice nera sull'idrante era di una macchina da terra, forse la stessa Pontiac. Le cartucce appartenevano a un Ender, arma che conferma i vostri sospetti in quanto viene utilizzata extra-mondo. Gli animali di Runciter, infine, erano in gran parte dei falsi di altissima qualità.

Scendete al secondo piano e ascoltate le notizie del giorno. Cliccate sulle notizie in bacheca e sul posacenere fumante in primo piano. Entrate nella porta a sinistra e troverete un funzionario, il quale tra le altre cose vi dirà che l'agente Crystal Steel (un nome, un carattere!) si trova nel labirinto di addestramento.

Finita la conversazione, proseguite a destra per entrarci anche voi. Il labirinto è composto da quattro aree,

ognuna delle quali possiede un certo numero di bersagli che si attivano uno dopo l'altro e possiedono o meno una pistola blu. Dovete sparare solo a quelli con tale pistola, mentre quelli senza niente o con un bambino in mano vanno lasciati stare: si tratta dei civili. Per passare da un'area all'altra, basterà uscire dalla locazione. Al termine della prova, controllate il vostro risultato sulla bacheca dei top score e avrete una prima idea dell'abilità di Crystal (nelle mie partite era sempre in testa con un punteggio pressoché perfetto).

Entrate nella porta di destra e accendete l'ESPER, del quale avete un modello a casa. L'ESPER è il macchinario più importante del gioco e serve ad analizzare le immagini alla ricerca di particolari utili alle indagini. Quando entrerete in possesso di un video-CD, esso verrà scandito alla ricerca di fotogrammi utili, e se ne verranno trovati, essi saranno collocati nella schermata principale di questo computer. La procedura di esame avviene delimitando le aree da esaltare, sulle quali il computer zoomerà, effettuando in seguito una specie di interpolazione per non peggiorare la risoluzione grafica.

Se il vostro zoom avrà posto in evidenza un particolare importante, lo saprete dal fatto che la telecamera seguirà una traiettoria di avvicinamento teoricamente impossibile, e McCoy ne chiederà una copia su carta. Affinché un particolare possa essere individuato, esso dev'essere completamente ricompreso nel rettangolo della zoomata, che a sua volta non dev'essere troppo grande o causerà un semplice avvicinamento.

Cliccate sulla foto "vista da Runciter A" ed esaltate il centro della gabbia, dietro alla quale vedrete il volto di Lucy. Esaltate il suo piede sinistro e noterete una cavigliera a forma di libellula, esaltate la scrivania e vedrete un menu del ristorante di Howie Lee.

Cliccate sulla foto "vista da Runciter B" ed esaltate prima di tutto il volto del sospettato principale, dopodiché esalterete i suoi scarponi per notare che sono pieni di fango. Esaltate la macchina all'esterno e la sua targa, operazione quest'ultima che richiede molta precisione.

Spegnete l'ESPER e connettetevi al mainframe, il cui monitor è immediatamente sulla destra. Saranno uploadate le vostre informazioni e scaricate quelle rese disponibili dagli altri agenti. In particolare avrete un report da parte di Crystal, che per adesso non sembra avere niente a che fare con le vostre indagini. Uscite e andate a Chinatown.

Il territorio dei cinesi è anche il luogo dove si trova il ristorante di Howie Lee, luogo questo cui puntano due dei pochi indizi finora a vostra disposizione. Parlate con Howie dell'involucro che avete trovato da Runciter e avrete una risposta ironica, chiedetegli del nuovo cuoco (Zuben) e ne parlerà molto bene. A un certo punto quest'ultimo se ne andrà sul retro. Un uomo in giacca rossa dovrebbe essere seduto a uno degli sgabelli, se non gli rivolgete la parola dopo un po' se ne andrà da solo: si tratta di Gordo, che al momento non ha un ruolo importante nello svolgimento delle indagini.

Seguite Zuben sul retro e chiedetegli di Lucy, ottenendo per tutta risposta un tentativo di sommergervi con il liquido bollente del calderone. Uscite nel vicolo e rincorretelo. A un certo punto troverete un cassonetto della spazzatura con un barbone. Quello che gli farete, o che non gli farete, determinerà il corso degli eventi.

- *Se parlate con il barbone* non scoprirete niente di interessante, e nel frattempo Zuben si dileguerà. Ciononostante dovete continuare l'inseguimento.
- *Se uccidete il barbone*, in seguito non avrete la possibilità di accedere a delle informazioni importanti. Sconsigliato.
- *Se ignorate il barbone e continuate a correre*, sfoderate la pistola e tenetevi pronti!

A un certo punto giungerete a un capannone con una scala. È possibile che incontriate nuovamente Gordo, ignoratelo.. Salite la scale e proseguite fino alla porta chiusa. Se avete parlato con il barbone, non vi resterà che tornare indietro, altrimenti Zuben salterà fuori alle vostre spalle. Potrete mettere via la pistola, così da parlargli e lasciarlo fuggire, oppure ritirarlo.

- *Parlando a Zuben*, dopo un breve dialogo il replicante andrà via.
- *Uccidendo Zuben*, in questo caso non dimenticate di perquisirlo. Troverete una foto, dalla quale si evince che il cuoco aveva partecipato alla battaglia di Gemini. Uscite dal capannone e incontrerete Gaff, giunto per mettervi all'erta del fatto che un gruppo di replicanti ha preso possesso di uno shuttle ed è atterrato nel Kipple (una zona della periferia di Los Angeles). Probabilmente si tratta di Nexus-6, armati e pericolosi. Gaff vi avviserà che avete agito bene, ma che se un giorno doveste ritirare un essere umano, quello sarà il vostro primo e ultimo errore.

Tornando verso Howie Lee esaminerete il cassonetto vicino al quale si trovava il barbone. Troverete una targa, proprio quella della macchina usata per l'assalto da Runciter. Salite sullo spinner e fate rotta verso casa. Qualora in precedenza vi siate fatti sfuggire Zuben, appena atterrati il cuoco vi verrà addosso e dovrete necessariamente ucciderlo. Seguirà l'incontro con Gaff.

Entrate in casa e cliccate un paio di volte su Maggie per giocare con lei. Andate nell'altra stanza e cliccate sul televisore, dopodichè ascolterete il messaggio nella segreteria telefonica (Lucy se avete risparmiato Zuben, Clovis se lo avete ritirato subito). Andate a dormire.

ATTO 2: L'OMICIDIO DI EISENDULLER

Durante la notte assisterete al filmato della morte di Eisenduller, brutalmente ucciso da quello che a tutta prima sembra un killer improvvisato.

Verrete svegliati da Guzza, il vostro capo, che vi inviterà a fare un salto alla Tyrell corporation per cercare di farvi una prima idea dell'accaduto. Naturalmente accetterete.

Saltate sullo spinner e selezionate il grosso palazzo a nord della città, una volta atterrati avvicinatevi alla guardia e parlatele. Scoprirete che accedere ai piani alti dell'edificio non è poi così difficile, sebbene gli individui che si trovino all'interno siano ricchi e importanti e dovrebbero godere di una protezione maggiore. La stessa guardia vi darà un video-CD con la registrazione effettuata della telecamera di sorveglianza.

Entrate nell'ascensore e arriverete nell'anticamera del laboratorio di Eisenduller. Setacciate il terreno vicino alla porta e troverete un orecchino, che a detta di McCoy assomiglia alla bigiotteria venduta nei negozi di Animoid Row (si apre una nuova pista per le indagini). Lasciate perdere il computer e continuate a guardare per terra: dovrete notare una brochure. Il suo contenuto è variabile: se Lucy è una replicante, il volantino parlerà di un nuovo modello Nexus-6 programmato per assomigliare a Lolita, mentre se il replicante è Gordo, allora la brochure parlerà di un Nexus-6 da intrattenimento. Qualora entrambi siano esseri umani, semplicemente non troverete la brochure.

Esaminate una volta il computer e poi entrate nel laboratorio. Parlando con il fotografo scoprirete che Crystal è passata da queste parti, proprio prima di voi. Esaminate il pavimento, vicino ai cadaveri dei cani, e troverete un collare con la scritta "Rikky" e un contenitore proveniente dalle Kingston Kitchens. Sul cranio di Eisenduller troverete un cavo, utilizzato per collegare una bomba alla sua testa. Se volevano ucciderlo in un modo ripugnante, ci erano proprio riusciti...

Uscite dal laboratorio e aprite l'inventario. Esaminate il collare in modo che McCoy noti la presenza della scritta, quindi esaminate nuovamente il computer. McCoy proverà a usare "Rikky" come password, e avrà successo, ottenendo dei file sul DNA replicante.

Tornate all'ingresso dell'edificio e incontrerete Crystal. Da questo momento le vostre indagini saranno parzialmente sovrapposte. Parlate nuovamente con la guardia, e scoprirete che i file contenenti le informazioni riservate erano protetti da un efficientissimo sistema di sicurezza. Eisenduller ne possedeva la chiave, in quanto coordinatore degli esperimenti sui replicanti. L'orecchino che avete trovato non appartiene a nessuno degli impiegati della Tyrell e, qualora voleste fare quattro chiacchiere con il capo in persona, sappiate che avere un appuntamento con lui sarà molto difficile.

Tornate alla stazione e andate nella stanza dell'ESPER per esaminare il nuovo CD. La foto da aprire si chiama "sicurezza Tyrell". Esaltate la testa dell'uomo con il mitra, scoprendo il volto di Sadik, e poi esaltate la sua mano sinistra per scoprire che aveva con sé dell'esplosivo al plastico. Esaltate anche il cane, poco lontano da lui, e scoprirete che aveva il collare che avete trovato. L'ultimo particolare da evidenziare è la scatola sulla destra, che una volta esaltata si rivela essere un involucro proveniente dalle Kingston Kitchens.

Collegandovi al mainframe scoprirete che Crystal ha arrestato e interrogato il capo di un comitato di sovversivi. Il suo nome è Spencer Grigorian e l'organizzazione si chiama CCSR, ossia "Comitato Contro la Schiavitù dei Replicanti". Scendete in prigione e interrogatelo. Egli, oltre a parlarvi del suo movimento, menzionerà un certo Izo, una volta membro del CCSR ma in seguito espulso perchè sospettato di contrabbandare armi.

Salite al secondo piano e recatevi all'ingresso del poligono di allenamento. Nella parte destra della stanza, sul pavimento, noterete una cassa di munizioni, che il Sergente vi dirà essere stata ordinata direttamente da Guzza. Andate a parlarci al piano di sotto e non lo troverete, tornate dal Sergente e sarà egli stesso a darvi il documento attestante l'ordinazione. Andate di nuovo nell'ufficio di Guzza e chiedetegli di fissarvi un appuntamento con Tyrell. Lo avrete (gli amici potenti servono a questo...).

Saltate sullo spinner e tornate al palazzo della corporazione. Al posto che Eldon Tyrell, nella sala delle riunioni troverete Rachel, la sua bellissima assistente. Un altro blade runner vi ha preceduto, un certo Deckard, e Rachel

sembrerà sinceramente infastidita di ricevere due visite della polizia nello stesso giorno.

La compagnia non ha un'idea precisa di chi abbia ucciso Eisenduller, almeno non ufficialmente. Eldon Tyrell farà il suo ingresso nella sala, procedendo alla spiegazione di alcuni aspetti della costruzione dei replicanti e della loro psicologia. In particolare, la notizia più interessante sarà il fatto che le loro memorie sono completamente programmate in fabbrica, e quindi tutta la loro vita è un artificio che in realtà non è mai esistito. Questo discorso, in seguito, potrebbe riguardarvi da vicino. Lasciate Tyrell alle sue smanie di sostituirsi a Dio e andate in Animoid Row.

Appena scesi dallo spinner, sulla destra noterete una bancarella del pesce. Aspettate qualche istante e comparirà una vecchia, interrogatela e vi dirà che per comprare insetti bisogna andare al negozio con l'apposita insegna luminosa in fondo alla strada. Potete vederlo sin d'ora.

Avvicinatevi al negozio in questione ma, al posto di parlare con la titolare, rivolgete la parola ad Hasan, il venditore di serpenti lì a fianco. È meglio interrogarlo subito perché non si fermerà da quelle parti per molto tempo. Egli tesserà le lodi dei suoi prodotti, ma dopo un po' vi cacerà via in malo modo, invitandovi a prendervela con Bullet Bob (l'armiere rintracciabile girando a sinistra) invece di infastidire le persone oneste. Parlate con la venditrice di insetti, ed ella vi dirà che i due gioielli in vostro possesso appartengono a una collezione antica. Datele un po' di tempo e scoprirà che fine ha fatto il resto della collezione. Ricompensatela comprandole un bracciale per Maggie.

Sulla sinistra del locale dovrebbe esserci una scatola di scorpioni, se è così avvicinatevi e fate per toccarla. Sarete avvisati che si tratta di animali estremamente pericolosi, e se proprio volete strafare potreste toccarli una seconda volta, venendo punti e riprendendovi poco dopo (farsi pungere non è necessario). La scatola potrebbe anche mancare, nel qual caso fate finta di niente: le conseguenze le vedremo in seguito.

Girate in Hawker's Circle e andate a visitare le Kingston Kitchens. Mama Isabela, proprietaria del locale, non saprà essere molto precisa riguardo alle consegne alla Tyrell. Uscite dal Circle e andate da Bullet Bob. Entrate nel negozio e avrete a che fare con il gestore, a quanto sembra il più bravo della città, tra l'altro ottimo amico di un vostro collega di nome Holden.

Bob, disponibile al dialogo, vi dirà che se volete trovare un Ender potreste sempre chiedere a Izo (del quale abbiamo già sentito parlare), il contrabbandiere con un negozio in Hawker's Circle. Continuate a parlare con Bob e potrete comprare dei proiettili potenziati per la vostra pistola (in seguito noterete il cambiamento del cursore quando la sfodererete). Bob sarà disponibile a sottoporsi al Voight-Kampff, cosa che potrete fare per il suo divertimento e per il vostro allenamento.

Se il dialogo con Bob si è svolto in quest'ordine (Ender, munizioni, Voight-Kampff), egli dovrebbe offrirvi di modificarvi il KIA in modo che, collegandovi al mainframe della stazione di polizia, possiate decidere quali informazioni uploadare e quali tenere per voi. Comodo, anche se non necessario per risolvere il gioco.

Rientrate nell'Hawker's Circle e bevete qualcosa al China Bar, dopodiché proseguite fino al Green Pawn, il locale di Izo. Parlateci e la conversazione si trascinerà per un po', senza rivelare nulla di particolarmente interessante, fino a quando il muso giallo non vi abbaglierà con il flash della sua macchina fotografica.

Raccoglietela non appena tornerete a vedere, dopodiché vi getterete all'inseguimento entrando nel negozio e sparando sul lucchetto della porta chiusa. Scendete nella botola che porta al sotterraneo. Qui troverete un arsenale di armi, a ulteriore conferma dei traffici di Izo. Controllate la zona d'ombra al centro della stanza: se è possibile vedere un paio di occhiali, allora Izo è un replicante, altrimenti è un essere umano.

Uscite dalla porta sulla destra e, da qui, continuate dritto verso l'alto: arriverete a un crocevia che per adesso non potete attraversare. Tornate indietro a tutta velocità, uscite dal Green Pawn e correte fino al China Bar. Passate davanti alle Kingston Kitchens e, sbucando in strada, noterete Izo che si allontana alla chetichella.

- Se *Izo è un umano*, cercherà di scappare ma verrà arrestato da Crystal.
- Se *Izo è un replicante*, sguainerà la sua katana e cercherà di uccidervi. Anche in questo caso sarà Crystal a togliervi le castagne dal fuoco.

Un secondo modo di affrontare Izo è salire la scala che si trova nella locazione appena fuori dal sotterraneo del Green Pawn, quella da cui si accede al crocicchio con la passerella interrotta. Uscirete da un tombino e vi troverete in strada, senza però la possibilità di prendere alle spalle il trafficante d'armi.

Visto che Runciter e Eisenduller sono già stati conciati per le feste, è lecito pensare che i replicanti stiano cercando di ottenere qualcosa da tutti coloro che lavorano ai progetti genetici della Tyrell. Tre di questi progettisti sono concentrati nel DNA Row, motivo per cui sarà questa la vostra prossima destinazione.

Qui giunti, dovrete incontrare Gaff e Gordo. Se non avete ancora parlato con il secondo, sarebbe il momento di farlo, in quanto si avvicina il momento in cui vi servirà per le indagini.

Proseguite sulla sinistra verso il Dermo Design ed entrate. Troverete Moraji, il titolare, legato come un salame. Estraiete la pistola e sparate ai legacci che gli bloccano la mano sinistra, dopodichè giratevi e uscite di corsa dal negozio. Continuate a correre alla massima velocità verso il fondo dello schermo. L'esplosione ucciderà il povero Moraji, evidentemente troppo lento per mettersi in salvo, e voi potrete solo fargli qualche domanda prima che passi a miglior vita. Vi descriverà i suoi assassini, evidentemente Sadik e Clovis, e vi parlerà dei fantomatici "gemelli".

Aspettate l'arrivo del poliziotto e poi salite le scale in fondo allo schermo, che portano appunto al laboratorio dei gemelli. Usate il manichino sulla sinistra, del quale si può muovere un braccio, e poi esaminate l'altro, sul quale troverete una busta piena di soldi proveniente da Runciter. Cliccate sulla segreteria telefonica per ascoltare il messaggio ivi registrato: è di un certo J. F. Sebastian, altro progettista genetico che dirà di essere rintracciabile a palazzo Bradbury. Grazie a lui scoprirete il nome dei due gemelli, Luther e Lance.

Tornate nel negozio di Moraji ed esaminate i segni dell'esplosione: se McCoy dirà che si tratta di un lavoro da professionisti, allora Sadik è un replicante, in caso contrario sarà un essere umano. Uscite e andate nel negozio dall'altra parte della strada, il Chew's Eye Works dove troverete colui che realizza gli occhi dei replicanti.

Manco fosse un collaboratore della Xenia, Chew sarà oberato di lavoro e non avrà molto tempo da dedicarvi. Alla fine riuscirete ad attirare la sua attenzione e, chiedendogli tutto, scoprirete come raggiungere palazzo Bradbury.

Uscite dal suo locale e girate nel vicolo a fianco, entrate nel palazzo Bradbury e percorrete l'androne arrivando all'ingresso dell'appartamento. J. F. Sebastian non sarà in casa, quindi sarete liberi di girare dove preferite.

Esplorate l'appartamento finchè non arriverete nella zona allagata. Una di queste stanze è un bagno, nel quale troverete una scala che porta al piano di sopra. Salitela.

Tenete d'occhio la porta della stanza e vedrete un tizio che si dilegua, inseguite lo finchè non arriverete a una stanza con un armadio che arriva fino al soffitto. Cliccate sui vari cassetti per romperli uno a uno, dopodichè potrete usarli come gradini per raggiungere il tetto.

Purtroppo per voi, le uniche stelle che vedrete sul tetto sono quelle dovute alle botte di Sadik, che vi gonfierà di mazzate fino a tramortirvi. Intanto che scivolerete nell'incoscienza, la voce di Clovis vi farà notare che siete tornato tra i vostri simili.

ATTO 3: BLADE RUNNER O SIMPATIZZANTE?

Dopo che Lucy se ne sarà andata, saltellate verso il muro nord in modo da portarvi vicino ai tubi nell'angolo a sinistra. Cliccateci sopra e vi libererete dalle corde. Raccogliete il pezzo di formaggio da sotto la sedia, poi andate nella zona a destra della stanza e raccogliete il bambolotto. Gli troverete addosso anche un gettone di una sala giochi, l'Hysteria Hall. Un po' più in basso sul pavimento troverete una foto, che ritrae i replicanti, autori del massacro, appena usciti dallo shuttle. Se non la trovate, vuol dire che non siete un replicante.

Uscite dalla stanza e piomberete nel bel mezzo di un'aggressione: uno dei clienti sta conciando per le feste il commesso. Potete mettervi in mezzo parlando con il brutto oppure estraendo la pistola, in entrambi i casi Leon (questo il suo nome) vi spiegherà che la sua collera deriva dal fatto che il commesso ha autorizzato i poliziotti a perquisire la sua stanza. Chiedetegli se ha visto Clovis e Sadik, ma non saprà dirvi nulla.

Quando se ne sarà andato, entrate nella porta coi sigilli (rotti) della polizia e date un'occhiata ai cassetti del mobile di fianco al bagno: troverete il distintivo di Holden. Cliccando sulla tenda parzialmente visibile oltre la porta, McCoy la esaminerà, scoprendo una strana squama.

Uscite dall'hotel e, sorpresa delle sorprese, di fianco all'ingresso troverete il rottame della macchina usata per l'assalto da Runciter. Non ci metterete molto a rilevare il numero di telaio, da usare in seguito per scoprire a chi era intestata. Avvicinatevi inoltre al sedile anteriore di destra e cliccate su quella piccola matassa di pixel che è possibile vedere attraverso la portiera: si tratta di un lichen-dog, specialità tipica di due vostri vecchi amici (Mia e Murray). A parlare con loro ci andremo dopo, per adesso torniamo a casa di J. F. Sebastian.

Questa volta il progettista del sistema nervoso sarà in casa. Vi farà entrare senza problemi e accetterà di rispondere alle vostre domande, senza peraltro fornire risposte particolarmente interessanti. Proseguite dritto, rispetto alla direzione da cui siete entrati, e vi troverete nel suo studio. Cliccate sulla spina staccata ai piedi di una delle scrivanie e il computer, riattivato, completerà un processo di stampa. A questo punto cliccate sulla stampante per avere altri dati sul DNA replicante. Tornate a parlare con J. F. Sebastian che, dopo qualche istante, diventerà sospettoso e vi pregherà di andarsene.

Non vi resta che parlare con Mia e Murray, rintracciabili fuori dall'Hysteria Hall nel quarto settore. Parlandoci scoprirete che Lucy frequenta la sala giochi, di tanto in tanto, e che il pezzo di formaggio può provenire solo

dalle Kingston Kitchens.

Mama Isabela, interrogata al riguardo, finalmente ammetterà di avere qualche losco traffico per l'importazione di generi alimentari, che per quanto riguarda il formaggio le viene recapitato direttamente dalla Giamaica. L'ultimo pacco, però, le è stato rubato pochi giorni or sono, cosa che esclude la donna dai possibili complici dell'omicidio. Non c'è motivo di sospettarla, visto che l'identikit del ladro che vi farà sarà del tutto plausibile: a prima vista si direbbe che è stato Gordo...

Prima di lasciare Animoid Row, fermatevi dalla venditrice di insetti e vi verrà detto che la collezione cui appartengono i vostri gioielli è stata venduta a un facoltoso uomo d'affari del quarto settore. Andate alla bancarella del pesce e fate vedere la vostra squama alla vecchia: ella vi farà notare che non si tratta di ciò che credete, bensì di una scaglia di serpente.

Con queste tre nuove informazioni, fate rotta verso la stazione e usate l'ESPER per esaminare le foto che si sono rese disponibili.

La prima è relativa al "China Bar". Esaltate l'apparecchio sul muro di sinistra e scoprirete che il bar possiede una telecamera di sicurezza, motivo per cui appena possibile andremo a farci dare il relativo video-CD. Esaltando la nuca dell'uomo di spalle, vedrete che si tratta di Clovis.

La seconda foto ("foto di McCoy") cambia a seconda del fatto che, sul bancone della venditrice di insetti, fosse presente o meno la scatola degli scorpioni.

- *Se la scatola degli scorpioni era presente*, esalterete la mano destra dell'uomo di spalle e vedrete che aveva in mano una scaglia simile alla vostra.
- *Se la scatola di scorpioni mancava*, vi concentrerete sulla figura della bionda con il vestito nero. Esaltate la sua faccia per vedere il suo viso, quindi esaltate il pacco che teneva sotto braccio per scoprire che si tratta di una scatola di scorpioni.

Vi resta da esaminare la foto trovata nella camera dove eravate tenuti prigionieri. Esaltate i volti dei due tizi che già conoscete, indi quello dell'uomo seminascosto sulla destra: ebbene sì, a quanto sembra anche voi siete un replicante... O almeno questo è quello che sembra! In un mondo in cui la memoria viene creata in laboratorio e impiantata ex-novo nel cervello di un individuo, come si può essere sicuri di una foto?

L'ultima cosa che dovete fare è collegarvi al mainframe, dove inserendo il numero di telaio scoprirete che l'auto apparteneva a una certa Dektora ed era stata venduta da un concessionario del quarto settore (quello che avete visto di fianco all'Hysteria Hall).

Scendete nell'ufficio di Guzza e dategli il distintivo di Holden, verrete a sapere che Leon è stato ritirato.

Ora è il momento di farsi dare il CD dal gestore del China Bar. All'inizio farà resistenza, ma poi cederà. Andate a casa vostra e accendete l'ESPER, dopodiché attivate la relativa foto, "sicurezza China Bar", ed esaltate prima di tutto il tizio di spalle con la giacca sportiva. A quanto pare Guzza è in combutta con Clovis... Il secondo indizio lo otterrete esaltando il tizio sulla destra con la macchina fotografica, ossia quel mascalzone di Izo.

Resta da chiarire il discorso della macchina nera venduta alla donna di nome Dektora. Il concessionario, come abbiamo detto, si trova nel quarto settore e l'ingresso è giusto a fianco dell'Hysteria Hall.

Larry, il titolare, dirà che Lucy è troppo piccola per guidare ma è possibile rintracciarla alla sala giochi, mentre per quanto riguarda Dektora, si tratta di una di quelle bionde che non passano inosservate.

A questo punto ci sono due colpevoli sicuri, Clovis e Sadik, e tre sospetti sui quali bisogna focalizzare le ricerche: Lucy, che si è volatilizzata ormai dal primo atto, Gordo, che potrebbe essere l'autore del furto da Mama Isabela, e Dektora, che in questa storia è coinvolta senz'ombra di dubbio fino al midollo.

Potrete visitarli nell'ordine che preferite, tenendo presente che l'ultimo della lista verrà automaticamente impostato come replicante. Se non avete trovato la brochure, il gioco praticamente vi costringerà a lasciare per ultima Dektora, in quanto non avrete la possibilità di incontrarla finché non avrete finito con gli altri due. L'ordine che mi è sembrato più comodo è Lucy, Gordo, Dektora.

LUCY

Entrate nell'Hysteria Hall e la vedrete vicino a un videogioco. Se non c'è, come al solito fate un giro e ritornate, oppure rimandatela a dopo e proseguite con Gordo e Dektora.

Parlandoci scoprirete che la piccola quattordicenne, dalla vita fin troppo vissuta, ha conservato i suoi sogni e vorrebbe scappare da questo mondo ostile, eventualmente proprio con voi. Confermerà che l'aggressione da Runciter è stata una specie di punizione, ma si rifiuterà di portarvi dal Padre perché non è ancora giunto il momento.

Le possibilità che si pongono rispetto a Lucy sono molte:

- *Se è un essere umano*, potrete avvisarla che Crystal (la “donna che fuma”) è sulle tracce sue e della sua famiglia. Lei se ne andrà. In caso contrario, a un certo punto scapperà lo stesso.
- *Se è una replicante*, potrete egualmente metterla in guardia oppure aspettare che scappi, da sola, nella stanza degli specchi verso nord. A questo punto la inseguirete.
- *Se Lucy è l'ultima rimasta*, sarà automaticamente una replicante. Si metterà a gridare e farà accorrere un poliziotto, che vi colpirà e vi abbandonerà nelle fognie. Tornate in strada e troverete Crystal, con la quale rientrerete all'Hysteria Hall. Lucy scapperà verso la sala degli specchi, al che direte a Crystal di curare l'uscita dal labirinto e vi prenderete il compito di ritirare la bambina.

Qualora siate giunti nella sala degli specchi, vi si presenteranno due possibilità: potrete *estrarre la pistola*, uccidendo Lucy e comportandovi da perfetto blade runner, oppure non estrarre niente e *correre fino a raggiungerla*. A questo punto le parlerete di Crystal e la lascerete andare, guadagnandovi la sua riconoscenza.

GORDO

Non si capisce bene se questa specie di giullare con una ridicola tenuta rossa sia coinvolto negli affari oggetto delle vostre indagini oppure no. Inizialmente sembrava essere finito in mezzo ai piedi per caso, ma la descrizione fatta da Mama Isabela del tizio che le ha rubato il formaggio è abbastanza eloquente. E visto che una scatola proveniente dalle Kingston Kitchens è stata trovata sul luogo del delitto, Gordo potrebbe benissimo essere in combutta con i replicanti. Anzi, potrebbe esserlo lui stesso, un replicante...

Con tutti questi pensieri per la testa, andate nella zona dei night club ed entrate nel bar di Taffy Lewis. Gordo si troverà al bancone, e potrete avvicinarvi per fargli qualche domanda. Le sue risposte non saranno molto interessanti.

La conversazione continuerà finché il comico, senza darvi modo di impedirglielo, salirà sul palco e comincerà lo spettacolo. Attirerà l'attenzione su di voi, dicendovi cose diverse a seconda del suo status.

- *Se Gordo è un umano*, vi parlerà di una certa Zhora, un lavoro in pelle che lavorava nel locale e che era stata recentemente ritirata. Gli direte che un tizio che scappa, quando gli si chiede se è un replicante, probabilmente lo è per davvero, e per tutta risposta Gordo scapperà. Uscite in strada e lo troverete ad aspettarvi: potrete arrestarlo oppure lasciarlo scappare, ma l'importante è che non lo uccidiate, altrimenti la partita avrà termine. L'unica differenza nel primo caso è che Gordo verrà messo in prigione, quindi in seguito potrete andare a interrogarlo (non sa niente di particolarmente importante).
- *Se Gordo è un replicante*, vi accuserà di essere un assassino e affermerà di avere degli amici che vi conoscono. Scapperà all'esterno e l'unica cosa che potrete fare è corrergli dietro. *Se ha una pistola*, estraete l'arma e ritiratelo, altrimenti potrete *decidere di lasciarlo scappare*.
- *Se Gordo è l'ultimo rimasto*, sarà sicuramente un replicante e a un certo punto scapperà fuori dal locale. Inseguite e vedrete che avrà preso un ostaggio. Crystal farà il suo arrivo sulla scena. Vi si aprono una serie di opzioni: potete sparare a Gordo, sparare all'ostaggio (siete impazziti?), sparare a Crystal, lasciare che Crystal uccida Gordo oppure sparare alla pistola della vostra collega.

DEKTORA

Andate nella zona dei night ed entrate all'Early Q, un locale a prima vista rozzo ma che possiede un interessantissimo privé.

Muovete il cursore lungo il bordo di sinistra e vedrete che, a un certo punto, si trasforma nella freccia che consente di cambiare locazione. Cliccate e verrete bloccati da Hanoi, il buttafuori, per niente intenzionato a lasciarvi passare senza invito.

Portatevi davanti alla ballerina sul palco e parlatele. Hanoi si avvicinerà e assumerà la posizione adorante di quello che sta pensando alle cose più sconce del mondo. Quando ciò avviene, correte a tutta forza verso il tavolo e riuscirete a passare dall'altra parte.

Giunti nel privé, vedrete una ragazza che si esibisce in mezzo alla stanza: si tratta di Dektora, ma ovviamente

per ora non potete parlarle. Ci sarà anche Early Q, vicino al bancone, e potrete fargli alcune domande. Si mostrerà quasi offeso del fatto che lo sospettiate di sfruttare una ragazzina come Lucy, lui che si considera un gentiluomo...

Rilassatevi e prendete qualcosa al bar. Early Q scomparirà sulla sinistra, dopodiché verrà annunciato lo spettacolo di Hecuba. Andate anche voi verso sinistra ed assisterete allo show del modellino renderizzato più bello degli ultimi tempi. Vicino a voi potrete notare Hanoi, completamente assorto nella visione di Hecuba. Provate a parlargli e vi dirà di non rompere le scatole.

Correte a tutta forza nella zona d'ingresso, quella dove si trova il tavolo girevole, e buttatevi attraverso la porta di fianco al palco: vi troverete nello studio di Early Q.

Esaminate la scrivania e troverete la ricevuta dell'acquisto della collezione di cui vi aveva parlato la donna del negozio di insetti, dopodiché cliccate sul divano più lontano e troverete un video-CD. A questo punto Early Q farà il suo ingresso, ma non vi rimprovererà più di tanto per la vostra intrusione, mostrandosi conciliante e invitandovi a bere qualcosa. Estrae la pistola, altrimenti berrete una bevanda drogata e vi sveglierete direttamente in mezzo alla strada.

Costringerete Early a sedersi sul divano per poter discutere con calma, e a questo punto si presenteranno due scenari:

- Se sul bancone della venditrice di insetti *era presente la scatola degli scorpioni*, proseguite come se niente fosse.
- Se sul bancone della venditrice di insetti *manca la scatola degli scorpioni*, ora scoprirete dov'erano andati a finire...

Qualora Early non venga mozzicato dagli scorpioni, sarà bene mettere via la pistola o qualche istante dopo vi ucciderà. Vi proporrà di darvi una foto in cambio del video-CD, scambio che accetterete e che, volendo, potrete anche non rispettare tenendovi il CD.

Utilizzate lo stratagemma di prima per dribblare Hanoi e tornate nella locazione dove avete visto lo spettacolo di Hecuba. Proseguite sulla sinistra e arriverete nei camerini. Uno di essi è quello di Dektora, con la quale inizierete fingendo di essere suoi ammiratori. Quando riterrete che sia venuto il momento giusto, rivelerete il vostro vero mestiere.

- Se *Dektora è umana*, si arrabbierà per le vostre menzogne e scapperà. Purtroppo non riuscirete a rincorrerla.
- Se *Dektora è una replicante*, arriverà il momento di farle il Voight-Kampf. Al posto di sottoporsi alla prova, il lavoro in pelle scapperà, costringendovi a inseguirla nella stanza del proiettore davanti alla quale si era messo in precedenza Hanoi.
 - Dektora vi punterà la luce contro, e se non volete essere uccisi dovrete immediatamente estrarre la pistola e sparare al centro del macchinario. Se non sarete abbastanza veloci, qui finirà la vostra avventura. Salite al piano di sopra e vi si presenteranno due scelte: *estrarre la pistola e sparare*, oppure *cliccare sul camerino* dove presumibilmente Dektora si è nascosta.
 - Nel primo caso farete scoppiare un incendio e Dektora, con il corpo in fiamme, vi si precipiterà addosso costringendovi a spararle finché non la ucciderete. Nel secondo caso, il robot uscirà allo scoperto e andrà via. Molto probabilmente la rivedrete nel quinto atto.
- Se *Dektora è l'ultima rimasta*, sarà automaticamente una replicante. Le proporrete il Voight-Kampf e lei, dopo aver estratto una pistola, vi terrà sotto tiro finché non arriverà un agente di polizia. Al posto di darvi una mano a ritirarla, l'agente vi colpirà alla testa e vi farà svenire!
 - Vi sveglierete legati su una sedia, sicuramente molto comoda, ma purtroppo caratterizzata dal fatto di essere una sedia da tortura... Davanti a voi ci saranno il poliziotto di prima e un suo superiore, Baker, desideroso di strapparvi di bocca tutto quello che sapete. Fortunatamente sarete salvati da Crystal.
 - Proseguite verso destra finché non tornerete in superficie, dove insieme con Crystal rientrerete da Early Q e arriverete fino alla stanza dove si era esibita Hecuba. Crystal andrà a controllare i camerini, mentre voi entrerete nella stanza del proiettore. Da questo momento seguite quanto detto al punto "*Se Dektora è una replicante*".

FINE DEL TERZO ATTO

Quando vi aspettereste un premio perché avete trovato tutti i sospetti... verrà diramato un comunicato per arrestarvi! Crystal sarà magnanima e vi lascerà andare, ma da questo momento in poi dovrete cercare di non incrociare più la sua strada finché non sarete riusciti a riabilitarvi. L'obiettivo primario, quindi, diventa discoltarsi dalle accuse infamanti che vi sono state gettate addosso.

ATTO 4: IL COMLOTTO

L'unica cosa che potrete fare, almeno per ora, sarà ritirarvi nelle fogne a rimuginare sulla vostra sfortuna. Una vita spesa al servizio della legge, ed ecco la ricompensa!

Fatevi coraggio e tornate nel luogo dove Baker vi voleva torturare. Esaminate la sedia e passate attraverso la porta sul muro nord della stanza. Vi troverete al crocevia che avete già visto in precedenza, quando stavate inseguendo Izo. Trovandovi su un braccio diverso della passerella, potrete avanzare fino alla leva al centro dello schermo e tirarla, in modo da reintegrare il passaggio che conduce al Green Pawn. Uscite verso sud e, nell'anticamera dell'arsenale di Izo, qualora non l'abbiate uccisa troverete Lucy.

La ragazzina vi chiederà di farle il Voight-Kampf, dal quale avrete la conferma della sua umanità o del fatto che è una replicante.

Entrate nel deposito di armi e fermatevi un attimo a riflettere: visto che la polizia non ha sequestrato le armi extra-mondo, è evidente che ci dev'essere una sorta di accordo coi replicanti. Evidentemente Guzza, che in una delle vostre foto si trovava allo stesso bar di Clovis, è a conoscenza del contrabbando di Izo e chiude entrambi gli occhi ottenendone, c'è da crederci, un tornaconto personale. Così si spiegherebbe anche la cassa di munizioni che avete visto alla stazione di polizia.

Esaminate le casse in primo piano e, dentro una di esse, troverete i proiettili più potenti di tutto il gioco per la vostra pistola.

Tornate al crocevia e girate a sinistra, andando ancora a sinistra e salendo la scala. Sbucherete davanti a casa vostra, e dovrete buttarvi rapidamente dentro il palazzo o sarete freddati da un poliziotto di ronda.

Entrate nel vostro appartamento e scoprirete che Guzza vi ha collocato una guardia. McCoy gli chiederà di Maggie, ma per tutta risposta il tizio spianerà il fucile, dicendo che non avrà nessun problema a farvi fuori se non ve ne andrete all'istante. Fate come dite e tornate nelle fogne, anche stavolta correndo per coprire il piccolo tratto di strada all'aria aperta che vi separa dal tombino.

Tornate al crocevia e, stavolta, prendete l'uscita in alto. Tirate dritto fino in fondo al corridoio e vi troverete a Chinatown, dopodiché tornate indietro e attraversate l'ingresso sulla destra, appena prima di ritornare al crocevia. Entrate nell'ascensore e scendete di sotto.

Siamo arrivati nell'appartamento del barbone visto nel primo atto, durante l'inseguimento di Zuben. Se l'avete ucciso non ci sarà nessuno e potrete prendere un modulo sul tavolo, altrimenti lo troverete sdraiato sul divano. Parlandogli scoprirete che recentemente le fogne sono state il teatro del traffico d'armi del quale avevate intuito l'esistenza: Izo, Sadik e Guzza fanno tutti parte della stessa banda.

Quando il barbone si metterà a dormire, andate al China Bar e parlate con il barista per avere qualcosa che rinfreschi l'ugola del vostro amico. Portategli la fiaschetta e parlerete ancora un po'.

Se non avete fretta, prima di tornare dal barbone potrete fare un salto da Bullet Bob, ma state pronti: appena entrerete dalla porta dovrete sparargli, o sarà lui a farvi fuori avendo sentito alla radio che siete dei fuorilegge. Proseguite sulla destra ed entrate nel negozio di Runciter, dove l'unico modo che avrete per farlo parlare sarà estrarre la pistola. Visto che vi serve vivo, per poter ripetere al giudice la sua confessione, direi che non è il caso di ucciderlo.

Quando avrete finito con il barbone, salite le scale sulla sinistra e andate nella nuova locazione. Vedrete una piattaforma sulla quale tra poco torneremo. Tornate dal barbone e proseguite verso destra, arrivando a una passerella. Estraete la pistola e fate qualche passo: quando dall'altro lato comparirà un topo mutante, giratevi e correte via dal legno per evitare di spezzarlo con il vostro peso. Usate la pistola per far fuori l'animale e potrete passare senza problemi.

Ci troviamo nel laboratorio di Luther e Lance, due gemelli fin troppo uniti che vedrete di fronte al monitor del computer. Li avviserete del fatto che probabilmente Clovis è sulle loro tracce, ricevendo la risposta che non c'è niente di cui preoccuparsi: "facciamo tutti parte dello stesso mazzo". Ma è mai possibile che Tyrell abbia creato un essere così mostruoso? A quanto pare, sì. Anche il novello Creatore non è esente da errori...

In realtà Luther e Lance sono due progettisti assolutamente geniali, espulsi dalla Tyrell non solo per la loro mostruosità, ma anche per la loro bravura. Hanno realizzato gli accuratissimi falsi che avete visto da Runciter, e

in seconda analisi stanno arrivando dove nemmeno Tyrell, con i suoi potenti mezzi, è riuscito a spingersi... O meglio, stanno scoprendo il segreto di Tyrell: dalle loro ricerche risulta che il limite dei quattro anni dipende da un virus appositamente inserito negli organi dei replicanti, quindi individuandolo lo si potrebbe inibire. Per ora non ci sono ancora riusciti, mancando alcune informazioni sul DNA replicante, ma se qualcuno glielo portasse sarebbero a posto. Vi confermeranno che Clovis è andato da Tyrell e vi proporranno uno scambio: voi gli porterete le informazioni sul DNA replicante, custodite alla Tyrell, e loro vi daranno ciò che vi serve per incastrare Guzza. Minacciarli non servirà a niente, non hanno paura della morte: sparandogli li liberereste dal corpo mostruoso in cui sono costretti a vivere.

- *Se sparate ai gemelli siamesi*, controllando il computer alle loro spalle troverete un disco con le informazioni su Guzza di cui avete bisogno.
- *Se decidete di assecondare i gemelli*, uscite dalla porta a metà del muro di sinistra e salite la scala. Nella nuova locazione salite la scala sopra di voi e sbucherete nel cortile della Tyrell. La guardia starà dormendo, cosa che vi consentirà di entrare nell'ascensore e raggiungere la sala delle riunioni. Arraffate sul tavolo le informazioni sul DNA replicante e correte di sotto. La guardia si sveglierà, motivo per cui dovrete correre come dei dannati per rientrare nella botola dalla quale siete usciti. Tornate da Luther e Lance e date loro le informazioni richieste, ottenendo in cambio la documentazione su Guzza. Ora sì che lo potrete incastrare!

Salite le scale e vi troverete nella sezione del laboratorio che avete già visitato in precedenza. Usate il telefono per chiamare Guzza, che a prima vista cercherà di attirarvi in trappola. Gli direte che siete disposti a scambiare le prove a suo carico contro la documentazione che vi riguarda, e gli darete appuntamento nella locazione con la piattaforma che abbiamo visto di fianco al salotto del barbone. Andateci.

Troverete Guzza già al suo posto, con una valigetta che presumibilmente contiene ciò che vi interessa. Il capo vi spiegherà che, sulla base delle prove fornitegli da Clovis, si era convinto che anche voi foste dei replicanti, e quindi aveva deciso di farvi fuori. È vero, ha contrabbandato armi fornendole alla banda sulla quale voi e Crystal state investigando, ma adesso si è reso conto che alla fine lo faranno fuori e chiederà il vostro aiuto per uccidere Clovis. Clovis che, però, è stato abbastanza furbo da seguirvi: lui e Sadik riveleranno la loro presenza e si prepareranno a uccidere Guzza.

- *Se volete vendicarvi e uccidere Guzza*, sparategli e prendete la valigetta che ha lasciato incustodita al centro della piattaforma. Che sia vero o no, ormai vi siete convinti di essere dei replicanti e quindi non ha senso negare le vostre origini. Il prossimo passo sarà la fuga con la banda di Clovis, raggiungendoli nel Kipple.
- *Se volete lasciare che siano i replicanti a uccidere Guzza*, potrete prendere la valigetta e scappare verso sinistra, oppure levarvi subito di mezzo e tornare dopo qualche istante a prelevarla. La cosa importante è che voi, quando Guzza sarà morto, in un modo o nell'altro abbiate la valigetta.

Uscite dalla casa del barbone e dirigetevi verso la vostra abitazione. Uscendo dalla locazione dell'ascensore fate attenzione, perché potreste imbattervi in un topo mutante che dovrete prontamente eliminare. Se avete lasciato che fossero i replicanti a uccidere Guzza, Clovis si dirà deluso dal vostro atteggiamento e vi romperà una mano attraverso le sbarre: si tratta dell'unica caduta di tono di tutto il gioco. Che bisogno c'era di scimmiettare così palesemente il film? E non venitemi a dire che è una citazione, perché una buona citazione dev'essere discreta, non così smaccata e poco originale!

Non provate ad affrontare Clovis e tornate al crocevia, andate a sinistra, e salite la scala che sbuca davanti al vostro palazzo. Questa volta troverete Gaff ad aspettarvi, che dopo avervi parlato con la solita freddezza se ne andrà esclamando emblematicamente "Non si vive per sempre, vero?". Anche lui ha capito che siete un replicante?

ATTO 5: LA SCELTA

Perché Gaff non vi ha ucciso? Probabilmente il lavoro che state facendo è più importante della vostra eliminazione fisica, e portandolo a compimento potreste guadagnarvi la salvezza...

Salite in casa e, per prima cosa, date un'occhiata in giro per vedere se c'è Maggie. Potrebbe non esserci, nel

qual caso è abbastanza evidente che l'abbiano rapita, oppure potreste trovare il suo cadavere, con vicino una sigaretta che testimonia il passaggio di Crystal. Andate nell'altra stanza e rispondete al telefono (potreste avere anche più di un messaggio).

- Se è *Crystal*, probabilmente finora siete stati dei perfetti blade runner. La vostra collega vi spiegherà di avere capito dove si nascondono i replicanti, e vi darà appuntamento nel Kipple. Ci sono ancora alcune cose da fare, dopodiché potrete raggiungerla e affrontare i nemici.
- Se è *Lucy o Dektora*, evidentemente in precedenza le avete lasciate in vita (vi ricordo che l'umanità di una delle due esclude la possibilità che sia umana anche l'altra, come abbiamo visto nel terzo atto). La ragazza vi chiederà di scappare con lei e vi darà appuntamento all'Hysteria Hall. Potrete andarci dopo avere finito di esaminare le foto.
- Se è *Clovis*, potrà darvi un messaggio filosofico oppure usare un tono più conciliante. Nel secondo caso vi spiegherà che voi non siete quello che credete di essere: la foto dello shuttle testimonia che avete partecipato alla battaglia di Gemini, e che in un secondo tempo Guzza vi ha preso e riprogrammato affinché uccideste i vostri fratelli. Che gli crediate o meno, l'appuntamento è nel Kipple.

Restano da esaminare una o due foto, a seconda del fatto che abbiate o meno ridato a Early Q il CD nascosto nel suo camerino.

Accendete l'ESPER e cliccate sulla foto del "camerino di Dektora". Guardate nello specchio ed esaltate la figura al centro dell'immagine: si tratta di Lucy. Esaltate inoltre la macchia di colore che sporge dalla spalla di Clovis, e vedrete che anche il capo dei replicanti non è privo di sentimenti: le aveva portato dei fiori!

Qualora ce l'abbiate, cliccate sulla foto del "camerino principale". Esaltate la scatola in basso a sinistra, e vedrete che si tratta della scatola degli scorpioni, e poi l'immagine riflessa nello specchio, ossia Early abbracciato a Lucy.

Spegnete l'ESPER e scendete nuovamente nelle fogne. Tornate al crocicchio con la leva al centro e, a questo punto, tirate un sospiro e scegliete il vostro finale. Naturalmente non è detto che tutti quelli elencati siano disponibili.

Finale 1: fuga con la ragazza

Tornate nella stanza dove vi aveva portato Baker e uscite sulla destra. Andate a nord ed entrate nel buco nel muro, accessibile arrampicandosi sulle macerie. Salite la scala e vi troverete nel salone di Crazy Larry. Uscite e, fuori dal locale, troverete Lucy o Dektora ad attendervi.

Dopo aver scambiato un paio di battute, rientrate da Larry e chiedetegli se può prestarvi una macchina. Salite al piano di sopra, non prima di avergli detto di rallentare Crystal qualora si facesse viva, e... Purtroppo, sul tetto troverete proprio la vostra collega. Estrarrà la pistola cominciando a sparare alla vostra compagna, e voi dovete ucciderla prima che riesca a ritirla. Crystal morirà notando sarcasticamente che non può darvi appuntamento in nessun Aldilà, perché i replicanti come voi non hanno anima...

Esaminate le macchine restanti e scendete al piano di sotto. La polizia accerchierà l'edificio, condannandovi a morte sicura se non vi farete venire un'idea. Cliccate sul quadro comandi sulla sinistra del salone e McCoy lo manovrerà in modo da aprire la botola sul pavimento. Parlate con la vostra compagna, dicendole di buttare di sotto la bomba che ha rubato a Sadik e che progettava di usare per suicidarvi insieme.

In questo modo aprirete un varco, dopodiché userete il macchinario per calare un'automobile nella strada sottostante e scenderete le scale. Parlate al poliziotto ferito, anche se non è necessario, e saltate in macchina per finire il gioco.

Se Crystal è riuscita uccidere Lucy o Dektora, sarete da soli, altrimenti per voi comincerà una nuova vita in compagnia della donna che avete salvato.

Un breve filmato vi mostrerà il cadavere di Clovis, con vicino un origami che segnala inequivocabilmente il passaggio di Gaff.

Se avete rubato alla Tyrell le informazioni sul DNA replicante, ci si può aspettare che qualche scienziato al quale le darete possa usarle per vincere il limite dei quattro anni. In caso contrario, forse la bellezza della vostra compagna riuscirà a farvi dimenticare che la vostra vita ha una data di scadenza.

Finale 2: alleanza con Crystal

Per andare nel Kipple bisogna, partendo dal crocevia con la leva al centro, andare a sinistra e poi passare per la porta posta lungo il muro nord, dopo aver sceso le scale. Arriverete in una zona desertica. Camminate ancora verso nord e sarete attaccati da due topi mutanti, che fare fuori con la vostra pistola.

Uscite a sinistra e incontrerete Crystal. Vi avvierete insieme verso lo shuttle, ma notando la presenza di una bomba nel cunicolo che dovete attraversare, fermerete la collega evitandole una morte sicura.

Giungerete nei pressi dello shuttle, dove Sadik vi farà un ultimo, terribile scherzo: lascerà libera Maggie, che vi correrà incontro, ma prima che possiate riabbracciare il vostro cane Sadik farà esplodere la bomba che le aveva legato addosso.

Un mostro del genere non merita nessuna pietà: ci parlerete per un po' e, quando vi correrà incontro, lo ucciderete a colpi di pistola. Entrerete nello shuttle, nonostante l'opposizione di Crystal, e porrete fine anche alla vita di Clovis (che del resto stava già morendo da solo).

Il vostro lavoro è finito. I replicanti sono tutti morti, e così Guzza, l'unico che avrebbe potuto incastrarvi. Crystal è vostra alleata, Gaff sembra che non vi voglia uccidere, visto che di occasioni per farlo ne ha avute più d'una. Forse aspettava solo che portaste a termine l'indagine... In ogni caso, non è questo il momento di pensarci.

Finale 3: fuga con i replicanti

Seguite le indicazioni riportate all'inizio del finale 2 per raggiungere l'ingresso del Kipple. State attenti a non farvi ferire dai topi, perché avrete bisogno di tutte le energie residue per l'imminente combattimento con Crystal: la donna, infatti, estrarrà la sua pistola e comincerà a sparare. Con la sua morte avrete vendicato Maggie, sebbene ormai sia chiaro che anche il cane non era altro che una parte di una finzione, quella finzione che fino a pochi giorni fa era la vostra vita.

Proseguite verso nord e parlate con Sadik, che se non è un replicante vi spiegherà il motivo per cui li ha aiutati finora. Non vi permetterà di vedere Clovis finché non troverete un generatore per il motore della shuttle. Tornate vicino al cadavere di Crystal, guardate sotto i cavi e ne troverete uno. Portatelo a Sadik.

Finalmente siete riuniti a quella che per voi è una famiglia. Sulla navetta ci sono Sadik e Clovis, insieme con Lucy, Dektora o Zuben a seconda di chi avete lasciato in vita. Le informazioni sul DNA replicante, se ce le avete, consentiranno ai vostri amici scienziati di inibire i retrovirus che scoppiano dopo quattro anni di vita. Altrimenti, quantomeno, sarete liberi di passare come preferite il tempo che vi resta.

Finale 4: il giustiziere

Seguite le istruzioni del finale 3 finché non avrete ucciso Crystal. Andate a nord, e fuori dallo shuttle incontrerete Sadik. Parlateci, ma invece di fare come dice (tornare indietro a prendere il generatore) estraete la pistola e freddatelo.

Entrate nello shuttle e troverete Clovis, in fin di vita, che a prima vista parlerà con voi, ma in realtà si starà rivolgendo a se stesso... Potrete aspettare che muoia oppure sparargli voi stessi, dopodiché uscirete dallo shuttle e troverete Gaff. Gli direte che avete dovuto uccidere Crystal perché era in combutta coi replicanti, e sebbene non si capisca se Gaff ci creda o faccia finta, quello che conta è che vi lascerà andare.

L'avventura è finita, McCoy è l'unico sopravvissuto insieme con Gaff. Essere sempre l'unico rimasto è il destino dei blade runner, un destino fatto di solitudine, dove ogni giorno vi spetta decidere chi deve vivere e chi deve morire.