

# Fantastic Four

**ACTION**

► Demam *superhero* tengah melanda Hollywood. Kini giliran Fantastic Four dari Marvel Comic yang diangkat ke film. Seolah sudah menjadi tradisi, versi *game*-nya pun segera menyusul. Mirip Spiderman 2, Fantastic Four pun disadur dari versi filmnya. Alur cerita sama, kecuali adanya sedikit penambahan skenario plus beberapa musuh super. Sayangnya, kemiripan itu juga berlanjut ke sisi-sisi buruknya.

Sepintas Fantastic Four ibarat sebuah game kejar tayang. Penggarapannya tampak kurang optimal. Kualitas grafik meski sudah tiga dimensi, terpaut cukup jauh dari kualitas grafik *game-game* modern. Lingkungan permainan terlihat monoton. Penggambaran karakter pun tampak kurang proporsional. *Okelah* karakter Mr. Fantastic memang bisa melar, sehingga proporsinya mungkin tak perlu dipersoalkan. Tetapi bagaimana dengan karakter lainnya, seperti Human Torch? Kelemahan ini pun masih diperburuk dengan adanya beberapa *bug* pada grafiknya.

Sedangkan dari sisi *gameplay*, Fantastic Four sebenarnya menawarkan fitur yang cukup menarik. Fitur *upgrade skill* dan kebebasan untuk berganti-ganti antarsetiap karakter (*switch*) pada beberapa misi cukup potensial menambah daya tarik permainan. Namun, tawaran menarik ini jadi sumbang karena aspek *gameplay*



Sering kali Anda harus menekan tombol berkali-kali dengan cepat untuk menyelesaikan tugas tertentu.

lainnya terbilang buruk. Sebagai contoh, *game* ini sering kali mengharuskan Anda menekan tombol berkali-kali dengan cepat untuk menyelesaikan tugas tertentu. Berkat kontrol yang kurang responsif, teknik “primitif” ini justru lebih cepat merusak keyboard daripada menyelesaikan tugas yang dimaksud.

Terlepas dari berbagai kelemahannya, Fantastic Four masih cukup menghibur. *Game* ini barangkali tidak mampu memenuhi standar intelektual Anda, tapi

setidaknya ia bisa menyajikan aksi-aksi individu dan *team* yang cukup menarik. Mainkan saja *game* ini dalam mode *Co-Op* bersama anak Anda, lumayan buat menambah keakraban keluarga. Tetapi sebaiknya, manfaatkan *gamepad* atau lebih baik lagi pilih yang versi console, PS2 misalnya.—Jossi Saputra



**DATA TEKNIS**

Perusahaan	Activision/Beenox, 7 Studios; <a href="http://www.f4thegame.com">www.f4thegame.com</a>
Kebutuhan Minimum	PIII 800 MHz; RAM 256 MB; DirectX 9.0C 32MB 3D Accelerated VGA; Harddisk 3,5 GB (+ 400 MB Windows Swap File); DirectX 9.0c compatible soundcard; Windows 98/Me/2000 /XP.
Multiplayer	Co-Operative.
Plus	Upgrade <i>skill</i> , <i>switch</i> karakter.
Minus	Grafik dan <i>gameplay</i> kurang bagus, kontrol kurang responsif, slot <i>save game</i> terbatas, dan <i>bug</i> .

**KONTROL**

W, A, S, D	Movement
Space Bar	Jump/Back
Numlock 4	Light Attack
Numlock 8	Heavy Attack
Numlock 5	Action/Grapple
Numlock 6	Block
F	Cosmic
Lshift	Targeting

**PENILAIAN**

	%0	20	40	60	80	100	Nilai Max.	Total Test	Dalam %
Grafik	[Progress Bar]						30	22	73%
Gameplay	[Progress Bar]						40	23	58%
Suara	[Progress Bar]						20	13	65%
Fitur	[Progress Bar]						10	7	70%

**TOTAL NILAI EVALUASI**  
(MAKS. 100=100%) **65 = 65%**

# Juiced

RACING



► Sebagai sebuah *game racing*, Juiced terkesan banyak maunya. Sekilas ia mencoba meniru roh “Need for Speed” dengan komunitas *street racer*-nya. Namun, kesan ini langsung luntur begitu Anda membalap. Trek di game ini boleh dibalang tertutup, jalan terlihat lengang tanpa ada arus lalu-lintas. Bahkan sebagian di antaranya berupa sirkuit. Agak aneh jika mengacu pada tema yang—maunya—mengarah ke balap jalan raya secara ilegal.

Persoalan tidak sekadar di situ. Upaya untuk membuat *gameplay* lebih dalam, juga berakhir buruk. Game ini terlalu berkonsentrasi pada uang. Bayangkan, untuk mengikuti suatu *event* balap Anda harus mengeluarkan uang. Itu belum termasuk sejumlah uang yang harus Anda pertaruhkan.

Seperti halnya Need For Speed, Juiced juga tidak memberikan efek *damage* secara grafik. Tetapi anehnya, Anda tetap dikenai biaya reparasi apabila terjadi kerusakan pada mobil. Belum lagi biaya yang harus Anda keluarkan jika ingin membeli mobil baru atau bila ingin memodifikasinya. Padahal tanpa mobil yang sesuai Anda tak dapat mengikuti suatu *event*, dan tanpa modifikasi respek terhadap Anda akan tetap minim. Parahnya, menabrak atau ditabrak oleh mobil lawan akan mengurangi poin respek Anda yang minim tadi.

Aspek lain yang coba dihadirkan Juiced untuk membuat *gameplay* lebih menarik ialah dengan menghadirkan pembalap kedua atau kru. Kru ini akan



Biarpun tak ada efek *damage*, kualitas grafik secara umum tergolong bagus.

membalap bersama Anda dalam *event* balap berbasis *team*. Kedengarannya menarik, tapi praktiknya tidak demikian. Al kru yang kurang baik menyebabkan kemenangan jadi sulit diraih. Dan itu berarti uang Anda kembali ludes.

Jika Anda tak bisa memasuki suatu *event* balap, game ini memberikan opsi untuk bertaruh atas pembalap lain yang akan berlomba. Namun, interaksi yang sangat minim atas pembalap tersebut membuat opsi ini tidak menarik dan membosankan.

Secara umum, Juiced sebenarnya bukan game yang buruk. Grafik lumayan bagus. Kontrol game juga tidak jelek, meskipun agak *tricky*. Adanya beberapa mode permainan seperti *Arcade*, *Custom*

*Race*, dan *Multiplayer* membuatnya cukup representatif sebagai sebuah *game racing*. Mode balap pun terbilang lengkap, termasuk adanya balap *drag* dan *drift* seperti di “Need For Speed”. Singkat kata, game ini sebenarnya diperburuk oleh faktor kesulitan yang tidak perlu.—Jossi Saputra



## DATA TEKNIS

Perusahaan	THQ/Juice Games; <a href="http://www.juicegames.com">www.juicegames.com</a>
Kebutuhan Minimum	PIII 933 MHz; RAM 256 MB; 32M 3D accelerated DirectX9c compatible video card (GeForce2 atau ATI 8500; Intel 915G integrated, Matrox Parhelia); Harddisk 2,6 GB; DirectX 9.0c compatible soundcard; Windows 98SE (Windows 98 tidak didukung)/ME/2000 /XP.
Multiplayer	LAN, Splitscreen, Internet.
Plus	Mode permainan lengkap.
Minus	Sistem pada mode karir menyulitkan.

## KONTROL

Left Arrow	Steer left
Right Arrow	Steer right
Up Arrow	Throttle
Down Arrow	Brake
B	Handbrake
Right shift	Nitro
END	Reverse
V	Change view
[ + ]	Gear up + down

## PENILAIAN

	%	20	40	60	80	100	Nilai	Total	Dalam
							Max.	Test	%
Grafik							30	27	90%
Gameplay							40	28	70%
Suara							20	11	55%
Fitur							10	8	80%

**TOTAL NILAI EVALUASI** 74 = 74%  
(MAKS. 100=100%)

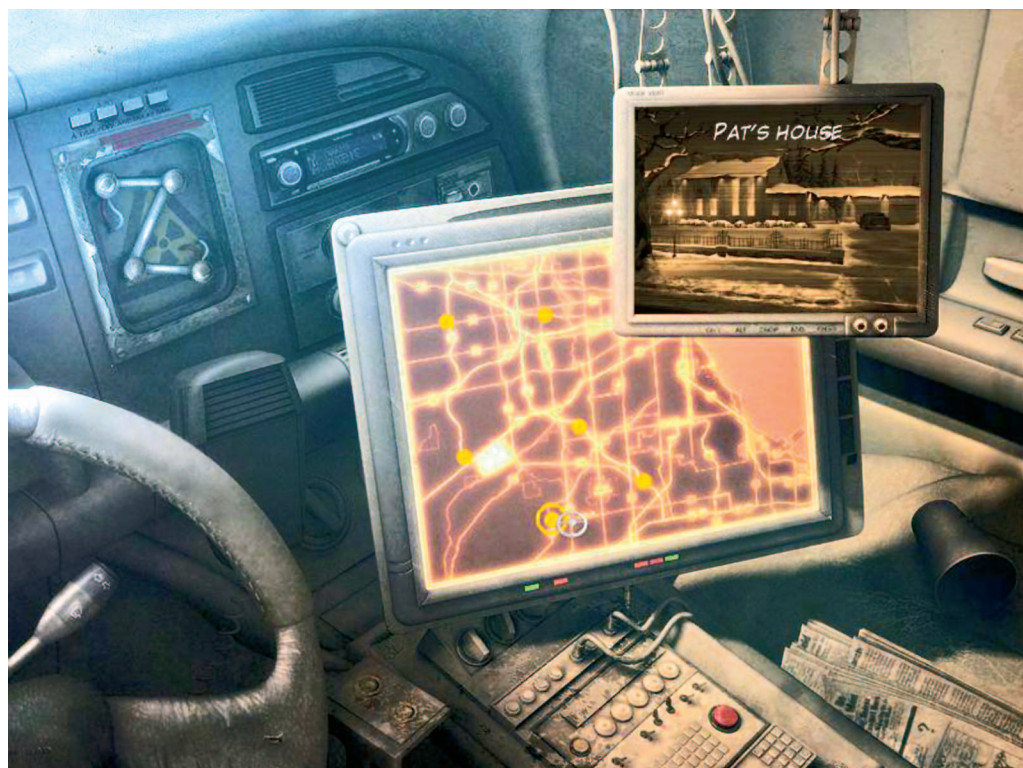


## Still Life

Sebuah pembunuhan berantai misterius terjadi di Chicago. Victoria McPherson, agen FBI yang menyelidiki kasus ini, ternyata menemukan kemiripan luar biasa dengan kejadian serupa di Praha. Rentang waktu kedua kasus cukup lama, karena kasus di Praha justru di tangani sang kakek, Gustav McPherson. Apakah pembunuh yang sama beraksi lagi? Lalu adakah keterkaitannya dengan keluarga Victoria?

Jossi Saputra

► Still Life merupakan *game adventure* yang murni. Dalam memainkannya, Anda hanya perlu menjelajah, mencari bukti, dan memecahkan *puzzle*. Tak ada *action*. Alur pembicaraan berlangsung secara otomatis. Untuk mengumpulkan bukti, item, dan jurnal, Victoria memiliki *inventory*. Klik kanan untuk membuka *inventory*. Di dalamnya terdapat pilihan untuk mengombinasi item, menggunakan,



Untuk berpindah antarlokasi, Anda cukup mengklik pada lokasi yang tertera. Khusus untuk Victoria, lokasi ini ditampilkan dalam GPS mobilnya.

serta menelitinya.

Still Life memberikan icon berbentuk mirip bintang saat mendekati batas suatu lokasi. Pada Victoria, klik kiri akan membuka GPRS, sedangkan pada Gustav akan membuka peta. Klik pada lokasi yang ditandai untuk berpindah ke sana. "Walkthrough" ini akan menunjukkan lokasi berikut setelah menyelesaikan tugas lokasi sebelumnya.

### Walkthrough

#### Chapter 1. Victoria McPherson

##### 5<sup>th</sup> Murder Scene

Bicara dengan Polisi Tate. Masuk, naiki tangga, dan bicara dengan Miller. Setelah mendapat kamera, masuk ke dalam dan jalan ke ujung. Bicara dengan Claire. Buka kotak untuk mengambil peralatan. Masuk ruang sebelah. Teliti paku di dinding. Kombinasikan roll film dan kamera, potret paku itu. Ambil rambut



Ikuti urutan simbol yang tertera digambar ini sebagai penyelesaian *puzzle* di Old Chapel.



*Puzzle* di Junk Yard. Anda harus menyusun semua peti agar berjajar hingga ke kabin di kiri.



yang menempel di paku dengan *tweezer*. Masuki ruang satunya. Gunakan filter pada lampu. Gunakan *spray* pada dinding. Potret tulisan “Disturbed”. yang muncul. Potret dan ambil sample ceceran darah di lantai. Ambil kembali filter lampu, dan keluar ruangan. Gunakan filter pada lampu satunya. Semprot *spray* pada dinding. Potret tulisan “Sanctuary”.

Lalu potret dan ambil ceceran darah di lantai ruang ini. Ambil filter dan kembali ke Claire. Bicara dengannya. Klik kotak untuk mengembalikan peralatan dan bukti ke dalamnya. Bicara dengan Claire lagi. Potret korban. Singkirkan penutupnya dan potret lagi. Kembali ke Miller. Setelah tangga roboh, kembali ke ruang “Sanctuary”. Lihat tumpukan di kanan, dan ambil pipa (besi). Kembali ke Miller. Selanjutnya tuju ke pintu yang di palang kayu. Gunakan besi pada pintu itu. Keluar dari sini. Setelah FMV, pilih Office di GPS.

#### The Office

Ke kanan dan masuki elevator. Tekan tombol “8”. Keluar elevator, ke kiri dan temui Miller. Setelah berbincang, tuju meja Victoria. Dengarkan pesan telepon, lalu ambil hadiah, dan *security card*. Keluar dari ruang kantor ini.

Di lorong, masukkan roll film/kamera pada “kantong” di dinding kanan. Masuk elevator. Tekan “B2”. Buka inventory dan cek bagian belakang *security card*. Tulisan “VODKA” merupakan PIN Anda. Tuju panel dan tekan tombol sesuai kata Vodka atau angka “86352”. Bicara dengan Claire dan ambil laporannya. Setelah keluar dari

ruang Morgue ini, ayah Victoria akan menelpon. Sekarang kembali ke Miller. Serahkan laporan tadi, dan kembali ke elevator. Tekan “B1” untuk menuju mobil.

#### Pat's House

Bicara dengan ayah. Perhatikan urutan hadiah untuk membuka *puzzle* peti di loteng. Ambil payung dan naiki tangga. Masuki ruang dikanan. Masuki kamar kecil di situ, dan gunakan payung pada loteng. Nyalakan lampu, dan buka peti.

Penyelesaian: Angggap item pertama adalah 1, kedua adalah 2, dan seterusnya. Maka yang harus Anda lakukan: Tekan item 2 sebanyak tiga kali, item 3—satu kali, item 4—tiga kali, item 5—tiga kali, selanjutnya tekan tombol merah. Peti akan terbuka.

### Chapter 2. Gustav McPherson

Setelah bicara dengan skalnic, jalan ke kanan. Bicara dengan Stasek. Jalan lagi ke kanan. Bicara dengan Ida, lalu Milena. Naiki tangga dan bicara dengan Ida. Tuju *Old Chapel*.

#### Lingerie

Anda menyaksikan bagaimana Kubina menyuruh Peter menyerang Anda.

#### Old Chapel

Masuk ke dalam. Bicara dengan Mr. Corona. Jalan ke rak, dan ambil kertas bertulis 74821536. Tuju altar. Masukkan kode tadi sesuai simbol.

Penyelesaian: Susun simbol tersebut seperti gambar di bawah. Setelah

selesai, klik tuas besi. Ambil gambar dan laporan, lalu keluar dari sini.

#### Park

Tuju pancuran. Gunakan gambar tadi, dan klik spot di sisi kanan pancuran. Setelah membaca tulisan, lihat patung malaikat di atas pancuran. Cobalah mengambil cincin di situ. Seekor gagak akan merebutnya.

#### Burned Neighbourhood

Masuki bangunan, bicara dengan orang aneh di atas. Ia akan memberikan cincin tadi. Keluar dari sini. Anda akan bertemu Ida sebelum keluar dari lokasi ini.

#### Junk Yard

Belok kiri, Anda akan melihat Peter. Pergi dari sini.

#### Lingerie

Bicaralah dengan Kubina.

#### Police Station

Masuk dan bicara dengan Stasek.

#### Park

Bicara dengan Apolina. Pergi dari sini setelah mendapat badge Stasek.

#### Police Station

Bicara dengan Stasek, ia akan membebaskan Roman.

#### Lingerie

Bicara dengan Kubina, ia akan memberi *lock picking kit*.



Still Life memberikan opsi untuk membandingkan antara foto yang Anda miliki dengan lokasi sesungguhnya.



Salah satu *puzzle* sulit di game ini. Anda harus membuka pintu rumah Ackerman dengan *lock picking kit*.

**Junk Yard**

Setelah insiden anjing, kelilingi bangunan kecil di atas. Ambil tang (*cutter*), lalu tuju ke panel di dinding. Susun tuas 1, 2, dan 3 di atas, serta tuas 4, 5, 6 di bawah. Puzzle ini tidak sulit. Jika sukses, Crane akan aktif.

Sekarang masuki bangunan kecil itu. Akses panel kontrolnya. Pindahkan kedua peti agar berjajar vertikal disisi bawah peti bertumpuk. Keluar dari bagunan, dan loncat ke peti tadi. Gunakan cutter pada rantai pengikat peti bertumpuk. Kembali masuki bangunan tadi. Kali ini, susun semua peti secara horizontal ke arah kabin di kiri. Tuju kabin itu melalui jajaran peti.

**Chapter 3. Victoria McPherson**

**Pat's House**

Claire menelpon. Bicara dengan ayah sebelum pergi.

**The Office**

Masuki elevator, dan tekan "B2". Masuk Morgue. Sang pembunuh akan keluar dari ruang di kiri. Claire menyuruh mengecek *security camera*. Keluar dari Morgue dan tuju ruang dikiri. Setelah FMV, bicara dengan Claire. Naik ke lantai 8. Richard akan menelepon, selanjutnya masuk ke kantor. Setelah adegan dengan Boss, keluar menuju ujung lorong. Masuki ruang interogasi di kanan. Ambil mug, dan gunakan pada mesin kopi. Sekarang masuk ke ruangan si Boss. Setelah bicara dengan Boss, bicaralah dengan Miller. Ambil photo di meja Vic, lalu pergi.

**Campus**

Naik ke lantai dua. Buka pintu pertama. Bicara dengan Kolar. Waktu dia pergi, ambil botol bir dekat kursi. Baca laporan yang ia beri. Turuni tangga, dan Miller akan menelepon.

**The Office**

Turun ke B2. Bicara dengan Claire, lalu ke kantor. Tuju "meja" di ujung kiri. Anda harus mengambil sidik jari. Penyelesaian: Taruh botol bir. Buka kaleng berisi bubuk (*powder*), gunakan sikat (*brush*) pada bubuk. Gunakan sikat pada botol bir. Ambil selembat kertas (dekat tempat sikat) dan gunakan pada botol bir. Anda mungkin harus memutarnya untuk mendapat sidik jari yang cocok. Kembali ke Morgue (B2). Berikan kertas itu pada Claire.

**Pat's House**

Setelah bicara dengan ayah, pergi ke dapur. Anda harus membuat kue. Penyelesaian: Ambil secangkir kecil *butter* dan klik pada *mixer*, masukkan juga secangkir besar *milk*, dan secangkir besar *sugar*. Aduk (tekan tombol *mixer*). Selanjutnya tambahkan dua cangkir besar *flour*, satu sendok teh *cinnamon*, satu sendok makan *ginger*, lalu aduk. Kemudian tambahkan lagi satu *egg*, secangkir kecil *molasses*, dan aduk lagi. Setelah selesai klik gambar oven untuk menaruh adonan di oven. Bicara dengan ayah, dan tuju kamar tidur.

**Chapter 4. Gustav McPherson**

**Junk Yard**

Bicara dengan Vladanna.

**Mark's Place**

Masuki bangunan. Bicara dengan Mark.

**Police Station**

Bicara dengan Stasek. Naiki tangga dan masuki ruang Skalnic. Bicara dengannya. Begitu dia pergi, bicara dengan Stasek. Keluar dan pergi ke sisi samping kantor polisi ini. Ambil tali di struktur kayu dan sepotong kayu dekat pagar. Kombinasi lalu gunakan pada bagian atas struktur kayu. Setiba di atas, ambil kunci di meja, dan buka kabinet file. Anda mendapat sebuah cincin dan dua foto.

**Bridge**

Bicara dengan Ida. Bandingkan area ini dengan foto. Klik bangku taman.

**Junk Yard**

Bicara dengan Peter. Teliti bangku taman dan ambil cincin.

**Burned Neighbourhood**

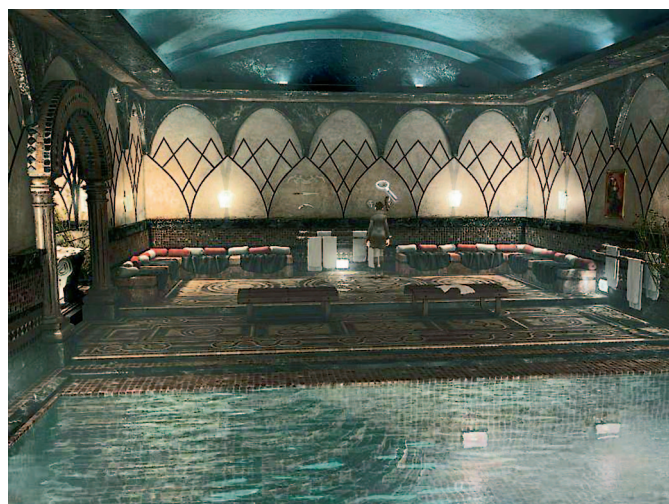
Jalan ke kanan. Bandingkan area ini dengan foto. Klik air di kolam.

**Park**

Bicara dengan Milena.

**Burned Neighbourhood**

Teliti selokan (*sewer*). Turun dan ambil cincin. Keluar dari lokasi ini, Anda akan bertemu Milena.



Salah satu ruangan di Red Lantern. Ambil kedok dan paku di dinding dekat kolam ini.



Anda harus membuat air di tangki tinggal empat bagian. Perlu diketahui, kapasitas penuh dari tangki adalah lima bagian, sementara ember adalah tiga bagian.



**Mark's Place**

Anda harus membuka pintu. Gunakan *lock pick* pada pintu. Penyelesaian: Anggap tiga bar biru di bagian atas sebagai 1, 2, dan 3. Lalu tiga bar kuning atas sebagai 4, 5, dan 6. Kemudian tiga bar merah atas sebagai 7, 8, dan 9. Selanjutnya, anggap dua bar biru bawah sebagai 10 dan 11. Lalu dua bar kuning bawah sebagai 12 dan 13. kemudian dua bar merah bawah sebagai 14 dan 15. Lakukan seperti ini: klik 1, switch (klik kanan), 10, switch, 2, switch, 3, 4, switch, 12, switch, 5, switch, 6, 4, switch, 14, 12, switch, 14, switch, 7, 4, 15, switch, 4, switch, 6, 6, 14, switch, 7, switch, 13, 13, switch, 6, 6, 8, switch, 9.

Begitu pintu terbuka, teliti lukisan, dan ambil buku di meja. Teliti sofa. Kemudian ambil telegram dekat tangga.

**Park**

Bicara dengan Milena.

**Police Station**

Naik ke ruangan Skalnic.

**Chapter 5. Victoria McPherson****Pat's House**

Setelah bicara dengan Miller, tuju ke kampus.

**Campus**

Tuju apartemen Kolar dan teliti kamar tidurnya. Di luar, Anda akan bertemu Mia. Ia akan memberi kartu nama.

**Red Lantern**

Masuki bangunan. Setiba di atas, bicara dengan penjaga. Keluar dari sini.

**Campus**

Naik ke lantai dua. Masuki apartemen Mia. Masuki kamar tidurnya. Teliti album foto di tempat tidur, dan ambil foto di bagian kiri bawah. Bicara dengan Mia.

**Richard's Gallery**

Bicara dengan Richard. Turun melalui elevator. Teliti tas di lantai dan ambil Red Lantern Pass. Ambil foto di atas mayat. Tuju "pintu" di mana Mia keluar. Ambil rantai. Naiki elevator. Gunakan rantai pada kait besi. Sesampai di bawah, ambil *silver rose*. Kembali ke *lobby* galeri. Ambil foto Victoria di meja Richard.

**The Office**

Bicara dengan Kolar di ruang interogasi. Masuki ruang kantor dan tuju meja ujung kiri. Gunakan Red Lantern Pass pada *paper cutter*. Gunakan foto Victoria pada *paper cutter*. Kombinasikan foto itu pada Red Lantern Pass. Selanjutnya taruh kombinasi itu pada mesin *plastifier*.

**Red Lantern**

Masuki bangunan, bicara dengan penjaga. Temukan kolam renang. Ambil topeng dan paku di dinding. Teliti semua lukisan. Selanjutnya keluar, dan tuju pintu yang terkunci. Masukkan kode 423615. Teliti setiap patung dan lihat

buket buah di tengah. Ambil potongan *silver apple* di situ.

**Richard's Gallery**

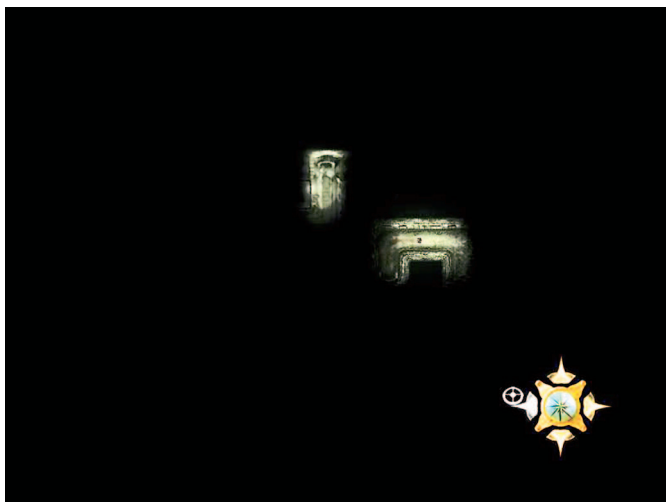
Bicara dengan Mia, untuk mendapat kunci kamarnya. Temui juga Claire di lokasi korban. Pergi dari sini.

**Campus**

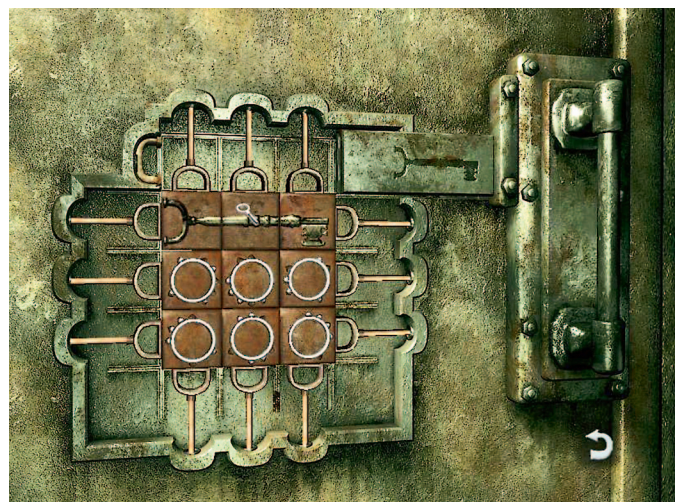
Naik ke lantai dua. Masuki kamar Mia. Tuju tempat tidurnya, Lihat album foto, dan ambil kertas di situ. Ini adalah petunjuk urutan *puzzle* berikutnya. Jangan lupa untuk mengambil potongan *silver apple*. Kombinasikan kedua potongan *silver apple* tersebut.

**Red Lantern**

Langsung tuju lokasi ke empat patung. Tempatkan empat item yang cocok bagi setiap patung dalam urutan tertentu. Penyelesaian: Tempatkan sesuai urutan ini. *Secret*—berikan topeng, *Temptation*—berikan *silver apple*, *Blood*—berikan *silver rose*, *Pain*—berikan paku. Tangga turun akan terbuka. Masuki ruang dengan kursi kalajengking. Tuju perapian, ambil potongan *puzzle*, dan kunci di atasnya. Perhatikan baik-baik lukisan di situ. Masuki ruang beriku, tuju perapian. Susunlah *puzzle* lukisan ini dalam posisi terbalik dari lukisan satunya. Anda akan mendapat gagang kunci. Kembali ke ruang tadi. Kombinasikan kunci dan gagang, lalu gunakan pada lubang kunci di perapian. Baca buku di ruang rahasia ini.



Maze sederhana di sewer. Lokasi di tengah adalah jalan keluar, sedangkan lokasi di kiri adalah tempat Anda menemukan mayat dan cincin terakhir.



Penyelesaian untuk *puzzle* ini adalah dengan menempatkan potongan kunci di atas, seperti gambar ini.

**Chapter 6. Gustav McPherson****Police Station**

Bicara dengan Stasek.

**Shore**

Turuni tangga, ikuti jalan kiri, dan gunakan perahu. Panjat kincir air. Kelilingi kolam, dan teliti mayat korban. Setelah Skalnic menembak masuki pintu. Turuni tangga. Sebuah puzzle!

Penyelesaian: Taruh ember di bawah tangki. Putar keran yang paling atas. Putar juga keran yang bawah. Buang air di ember (klik lubang wastafel). Putar lagi keran bawah lalu putar keran atas untuk memenuhi tangki lagi. Terakhir, putar keran bawah. Selanjutnya tekan tombol penguras kolam di atas. Keluar dan turun ke kolam. Buka penutup lubang dan masuk ke dalamnya. *Sewer* ini berupa *maze* sederhana. Anda harus menemukan cincin dari sebuah mayat. Lokasinya berada di samping kiri jalan keluar (yang bercahaya).

Setelah mendapat cincin, keluar dari maze ini. Sebuah puzzle lagi sudah menanti. Pertama, masukkan semua cincin ke kotak di bawah.

Penyelesaian: Putar-putar setiap cincin agar bisa cocok. Puzzle berikutnya, Anda mengatur agar kotak bergambar kunci berada di baris paling atas. Prosesnya tak jauh beda dengan puzzle lukisan di *Red Lantern*. Jika sukses, klik penggeser di kiri. Pintu akan terbuka.



Ini adalah perlengkapan untuk mengambil sidik jari. Putar-putarlah benda yang dimaksud untuk mendapat sidik jari yang cocok.

**Chapter 7. Victoria McPherson****Richard's Gallery**

Bicara dengan Mia, lalu dengan Richard. Teliti buku di tengah ruangan.

**The Office**

Ambil tabung pemadam kebakaran di tiang bertulis B1. Masuki elevator dan naik ke lantai 8. Tuju mesin kopi. Ambil napkin, gunakan pada mesin kopi, dan tekan tombolnya. Bicara dengan petugas *cleaning* di ruang kantor. Begitu ia keluar, ambil obeng dan kunci di atas meja dorongnya. Gunakan kunci pada pintu ruangan Boss. Ambil taser di meja kiri. Teliti panel di dinding kanan. Teliti meja Boss, dan ambil mug-nya. Keluar dan gunakan cara yang sama untuk mengambil sidik jari di mug.

Kembali ke ruangan Boss. Gunakan kertas sidik jari tadi pada panel. Ambil kunci di dalam. Tuju elevator. Gunakan kunci pada lubang kunci di tombol B3. Sesampai di bawah, tuju pintu di kiri (ruang *Bomb Squad*). Lihat panel kecil di sampingnya. Gunakan obeng pada panel.

Selanjutnya gunakan taser pada panel yang terbuka. Masuk ke dalam ruangan *Bomb Squad*. Buka setiap mur ventilasi di kanan pintu dengan obeng. Begitu ventilasi terbuka, akses panel kontrol. Tekan tombol *Release* untuk melepas robot. Tekan tombol panah kiri untuk menggerakkannya. Jalankan robot ke depan pintu, hadapkan ke pintu dan jalankan. Ia akan memanjatnya dan membuka pintu.

Keluar dari ruang *Bomb Squad*. Masuki ruang arsip. Semprotkan tabung pe-

madam kebakaran di ruangan ini untuk menampakkan semua laser. Kembali ke ruang *Bomb Squad*. Akses panel kontrol dan lepaskan robot.

Anda harus menjalankan robot ini menghindari sinar-sinar laser menuju panel di dinding sebelah kanan ruangan. Penyelesaian: Jalankan robot secara memutar. Panjat dinding kiri dulu, lalu putari bagian atas pintu, kemudian barulah tuju panel di dinding kanan. Robot secara otomatis akan menghancurkan panel itu. Selanjutnya buka pintu dan akses komputer. Boss akan muncul.

**Pat's House**

Naiki tangga, tuju ruang di ujung. Teliti lukisan, putar, dan klik icon mata. Setelah Victoria mengatakan sesuatu, turun ke bawah. Masuk pintu di kanan dapur. Dekat kolam, buka kotak untuk mengambil pisau. Tuju lukisan tadi. Gunakan pisau pada bagian belakang lukisan. Baca dokumen itu. Keluar dari sini dan Claire akan menelepon.

**Campus**

Naik ke lantai dua. FMV.

**Richard's Gallery**

Teliti setiap lukisan. Vic akan menyimpulkan sesuatu darinya. Setelah semua dilihat, akses komputer Richard. Gunakan kata "bridge", "Chicago", dan "Prague", lalu tekan tombol *search* di layar.

**Tominova Bridge**

FMV. ■



Robot kecil ini dapat memanjat dan menempel di dinding. Jalankan robot ini berputar melalui dinding kiri dulu sebelum mencapai panel di kanan.