Il gioco inizia con il solito logo di Gyakuten Saiban 3 in lingua Giapponese, ma a noi non importa premiamo il pulsante in basso per cambiare lingua in inglese dove appare lo scintillante logo di Phoenix Wright Ace Attorney Trials And Tribulation.. mi tremano le mani e premo "New Game"

Turnabout Memories parte: 1-1

Parte un video in cui vediamo Phoenix che si mette in un bel guaio per via di un ragazzo e qualcosa di misterioso che lo coinvolge e si pensa che Phoenix in seguito lo abbia ucciso.
Prima di iniziare voglio precisare che questo non è un vero e proprio processo ma un po' un tutorial per chi non è esperto del gioco.
Parte Mia, fate fuori i discorsi introduttivi e vediamo cosa c'è da fare nel processo:
Dopo la prima parte del processo e le guide di Grossberg che vi accompagnano, il Giudice chiederà il vostro parere circa la causa di morte della vittima, poi osservate nel Registro Processuale (Court Record) l'Autopsy Report e se ancora non lo aveste capito la risposta esatta alla domanda è Electrocution. Allora vi verrà chiesto il motivo del "Bad blood", il motivo della lite tra i due… Presentate il profilo di Dalia Hawthorne la fidanzata di Phoenix. E si viene a scoprire che la ragazza otto mesi prima aveva intrattenuto una relazione con la vittima. A quel punto, il signor Payne chiamerà a testimoniare proprio l'imputato Phoenix Wright e parte la testimonianza riguardo ai rapporti tra lui e la vittima. Ciccate su Press nell'ultima affermazione, qui lui si correggerà dicendo "He was always walking around with a huge Union Jack on the back of his shirt" presentate la foto dell'omicidio che contraddice palesemente la sua ultima affermazione infatti si vede che negli abiti che indossa non c'è scritto nulla. Verranno presentate due nuove prove dal procuratore Payne.
Parte una nuova testimonianza da parte di Phoenix, "Press-ate" quando parla dell'orario che avevano fissato per incontrarsi e chiedete ulteriori informazioni sul Dipartimento di Farmacologia (About Pharmacology Dept.) poi continuate a chiedere ulteriori informazioni sulle sue affermazioni fino alla fine della testimonianza. Il Giudice allora si chiederà come è stato uccisa la vittima, cercate di stabilire voi il metodo (Establish murder method) e presentate la prima foto del crimine (Crime Photo 1), circa la quale vi verrà chiesto quale elemento della foto potrebbe essere l'arma del delitto e indicate la punta del filo sopra il corpo della vittima, che si rivelerà il cavo elettrico ad alto voltaggio di cui parlava Phoenix. Payne accuserà Phoenix di aver spinto la vittima sul cavo elettrico ad alto voltaggio! Sembra tutto finito, il giudice sta per rilasciare i verdetto di colpevolezza per Phoenix, quando Mia lo interrompe e parla con Phoenix, spingendolo a dire tutta la verità e parte una nuova testimonianza dove Phoenix confessa quello che veramente accadde. Quando dice che dopo averlo spinto ha sentito un rumore, chiedetegli maggiori dettagli e si scoprirà che quel rumore era molto probabilmente il rompersi dell'ombrello che teneva in mano la vittima, quando ti chiederanno se questa informazione può essere importante ai fini processuali rispondete affermativamente. Phoenix aggiungerà questo dettaglio nella sua testimonianza e su questa affermazione modificata obiettate mostrando la Crime Photo 1.

Parte: 1-2

Come testimone vi ritroverete proprio la bellissima Dahlia Hawthorne con la sua "aura colma di sincerità", ma noi andiamo dritto al sodo e quando inizia il contro-interrogatorio continuate a incalzare Dalia finché non si contraddirà dicendo che Fenny… Ehm… Phoenix non ha nemmeno toccato la vittima, allora premete "Show contradiction" in quanto la giacca di Mr. Swallow contiene l'impronta del palmo della mano di Phoenix, e alla fine della testimonianza quando parla degli studenti che ha visto nelle vicinanze del luogo del delitto, incalzatela e ad un certo punto continuate ad incalzare più forte, per ottenere maggiori dettagli (Press for more details), quando riparte la testimonianza premete sull'affermazione in cui dice: "It didn't look like they were fighting, and I didn't hear any noise either" obiettate mostrando la testimonianza di Phoenix. Quando è il caso, premete "There was lightning". Ma purtroppo, in base alle ricerche della Procura, la vittima non è morta a causa di un fulmine, bensì di una scossa elettrica dal cavo, e ci verrà chiesta la nostra opinione su cosa avrebbe potuto rompere questo cavo, a quel punto mostrate il profilo di Phoenix. Partirà l'ennesima testimonianza della candida Dahlia. Mostrate la Crime Photo 2 quando sul finire della testimonianza affermerà: "The cable snapping, and Dougie being electrocuted – it all occured in less than a minute", infatti nella foto si vede l'orologio della vittima che segna le 3:05 PM. Qui le cose cominciano a farsi più

serie… Abbiamo quasi incastrato il colpevole! Dahlia Hawthorne, sei tu la colpevole! Mostrate il suo profilo quando vi chiedono chi possa mai essere il "real killer"… Ma ancora niente da fare non siamo giunti ancora all'ora del verdetto e parte l'ennesima testimonianza da parte di Dahlia riguardante la prima volta che ha incontrato Phoenix. Premete Press mentre parla del momento in cui si incontrarono nella libreria del Tribunale e continuate ad incalzarla, fin quando chiedendo maggiori informazioni sul perché lei fosse lì (Keep Pressing), vi dirà che era lì per scrivere un articolo di giornale, ma chiaramente mente, obiettate mostrando il "Police Report", stabilendo quindi il legame tra i due delitti. Parte una nuova testimonianza di Dahlia su cosa successe in quel giorno… In pratica, nel vecchio processo Dahlia non venne dichiarata colpevole perché nessuno riusciva ad ipotizzare dove una ragazza avrebbe potuto trovare quel particolare veleno. Tuttavia, quando lei afferma "So you see, I'm innocent! I wouldn't even know where to get a poison like that" mostrate la foto di Doug Swallow e se ricordate bene Phoenix aveva detto prima che Doug aveva un laboratorio personale dove conduceva strane ricerche, e ancora, ricordate che proprio prima del delitto Dahlia e Doug erano fidanzati… OBJECTION!
Non è ancora finita, infatti vi sarà chiesto dove fosse il contenitore che avrebbe dovuto contenere quel veleno, mostrate perciò il "Dahlia's Present" che ci aveva consegnato un po' di tempo prima Phoenix, che si tratta di una particolare bottiglietta a forma di cuore, che Dahlia aveva regalato a Phoenix come un romantico "pegno d'amore" al primo incontro allo scopo di liberarsi delle prove dandole in mano ad una persona che nessuno avrebbe mai potuto sospettare… Ma Phoenix obietta prendendo la parola e non vuole proprio sentir ragione, credendo che Dahlia sia innamorata di lui come lui è innamorato di lei. Ditegli chiaramente che la vera ragione per cui Dahlia era insieme a lui era solamente per nascondere quella bottiglietta (because that necklace.) Si verrà a sapere che Doug il giorno del delitto aveva precisamente dichiarato che Dahlia aveva rubato del veleno dal laboratorio sospettando volesse uccidere qualcuno, quando vi verrà chiesto chi, mostrate il profilo del povero Phoenix… Vi verrà chiesta la prova inconfutabile e decisiva che dimostri che Dahlia aveva pianificato l'avvelenamento di Phoenix, mostrate quindi il contenitore del Coldkiller X.
Godetevi la trasformazione demoniaca di Dahlia e il momento della perdita dei capelli del signor Payne (pppfffffff ahahhaha) e ovviamente… Il verdetto di Non Colpevolezza su Phoenix da parte del Giudice.

<u>The Stolen Turnabout parte: 2-1</u>
Solito video introduttivo, che questa volta mostra un misterioso furto fatto da parte di un ladro mascherato di nome MasqDeMasque proprio sotto al naso della polizia. Siete nel vostro ufficio e una entusiastissima Maya interrompe la vostra pulizia della toilette per comunicarvi un evento storico! Le preziose relique custodite nel loro villaggio di sensitive verranno messe in mostra al Lordly Tailor e potrete andare subito a vedere i preparativi in quel posto, per poi scoprire che l'Urna contenente lo spirito di Amy Fey è stata rubata.
Una volta arrivati saltate i convenevoli e spostatevi nella Basement Warehouse e indovina un po' chi trovate? Adrian Andrews in persona, parlategli di tutto. Spostate la vostra visuale a destra e esaminate la statua d'oro che trovate accanto alla grande porta, la statua di Ami Fey verrà aggiunta nel registro processuale. Tornate al vostro ufficio, per poi scoprire che l'urna sacra è stata rubata! Parlate con Maya di tutti gli argomenti, l'urna sacra verrà aggiunta al registro processuale. Mostratele l'urna e la statua e spostatevi alla Main Exhibition Hall per incontrare il Detective Sciattone.. ehm… Gumshoe, parlategli di tutto e la DeMasque's Calling Card verrà aggiunta nel registro processuale, tornate al Basament Warehouse. Incontrerete Luke Atmey, l'"Ace Detective" parlategli di tutto e mostrategli la Calling Card, Atmey vi darà l'autorizzazione di investigare, e se ne andrà. Esaminate la scatola macchiata di vernice davanti a voi e lo Shichishito che avete visto ieri nella statua di Ami Fey, verrà aggiunto al registro processuale, guardate il computer e otterrete la "Camera Data" che registra lo scatto di una sola foto. Esaminate la macchia di vernice e la statua spostata.
Potete spostarvi nella sala principale e sentite suonare il vostro cellulare con la solita suoneria del Samurai D'Acciaio! (Che ricordi eh? XD), risponderete a Gumshoe che ci avvisa che ha catturato MaskDeMasque ma che vuole parlare con Phoenix al Detention Center. Raggiungetelo. Parlategli di tutto e spostatevi nel DeMasque's Hideout, dove troverete la moglie di cui vi aveva parlato tempo prima DeMasque, parlategli di tutto ed esaminate la casa. Mostrate alla signora il profilo di DeMasque e dopo questo parlategli della Delusions, vi darà

una lettera da consegnare a "Ronnie". Andate a consegnargliela e vi verrà chiesto se volete difendere Ron al processo, ovviamente voi accetterete. Tornate nel vostro ufficio e parlate con Maya per avere maggiori informazioni su Pearl e i loro genitori. Ok, adesso andate nella Main Exhibition Hall, troverete una agitatissima Adrian Andrews parlategli e poi spostatevi nell'Atmey Detective Agency e parlate con Atmey.

Lucchetto Psichico di Atmey
Ma pare che quest'ultimo voglia nascondervi qualcosa, mostrategli le immagini nella fotocamera ("Camera Data"), poi riguardo al motivo per cui non abbiate visto nessuno rispondete "Unconscious" e come prova il Shichishito che avete trovato piegato precedentemente. Lucchetto Spezzato. Otterrete così le informazioni che vi servivano.

Otterrete anche la foto scattata dalla telecamera di sicurezza. Parlate della "DeMasque's reason". Spostatevi nella casa di DeMaque e in basso a sinistra esaminate una busta verde che si rivelerà proprio la "green envelope" di cui parlava prima Atmey… una lettera minatoria. Suona il campanello! E spunta fuori l'ultima persona che poteva venirvi in mente! Larry Buzz! Era venuto proprio in quella casa in quanto è una guardia di sicurezza e ha trovato il portafoglio di Ron. Continuate a parlargli e il "Wallet" e una "Key Card" verranno aggiunti al registro processuale.
Mostrategli la lettera minatoria verde che avete preso prima per scoprire che l'appuntamento che è stato fissato dal ricattatore per Ron doveva tenersi proprio nella KB Security dove lavora Larry (Se senti puzza di guai cerca Butz e non ti sbagli mai, disse qualcuno tanto tempo fa…) Mostrate la Key Card per ottenere maggiori informazioni. Squilla il cellulare, Pearl si è persa proprio nell'agenzia di Atmey! Raggiungetela. Esaminate la borsa nera al centro del tavolo di fronte a voi. Argh! Verrete beccati in flagrante da Atmey mentre frugate fra le sue cose! Parlate con lui, ormai non potete più guardare dentro la borsa. Parlate per scoprire che parteciperà al processo di domani e accennerà per la prima volta a Godot, il leggendario procuratore.

<u>Parte 2-2: Trial</u>
Leggete tanti bei discorsi con Ron e Godot. Finché non parte la testimonianza di Gumshoe

Contro-interrogatorio Gumshoe
Quando Gumshoe dice "His pattern is to always go after only the most precious art pieces." Mostrate la vecchia Urna per sollevare un'obiezione.

Quando vi verrà chiesta la prova che il DeMasque di quella sera è un falso mostrate la foto scattata dalla telecamera di sicurezza che vi aveva dato Atmey. E il punto esatto della foto che prova la tesi da voi sostenuta è il colletto di questo presunto DeMasque dove manca una delle sue "facce-simbolo" come si vede nella foto pubblicitaria che vi aveva portato Maya prima dell'inizio del processo. La "DeMasque's Broach" che mancava nella foto verrà inserita come prova nel registro processuale, il problema è che schiaccia la nostra teoria in quanto contiene le impronte digitali di Ron.

Contro-interrogatorio Atmey 1
Quando parla dicendo "Darkness swallowed me before I Coul land a single strike. When I awoke, he was gone." mostrategli la DeMasque's Broach precedentemente presentata da Godot, per smascherare la contraddizione.

Contro-interrogatorio Atmey 2
Nella sua ultima affermazione incalzate e chiedete maggiori informazioni sull'Atmey Fighting Style e successivamente rispondete "It's Important", verrà aggiunta la seguente affermazione alla testimonianza: "I put my back to the wall to fight, but the thief's blow landen upon my third eye" sollevate un'obiezione mostrando lo Shichishito. La sua testimonianza crollerà come un castello di carte.

Quando vi verrà chiesto il vostro parere sul motivo per cui Atmey abbia mentito in queste

testimonianze rispondete "Mr.Atmey is Mask DeMasque!"
Vi arriverà un caffè in faccia... e chiesto di mostrare una prova decisiva.
Però rispondete "has yet to be found!" dato che effettivamente non avete nulla che possa dimostrare la definitiva colpevolezza di Atmey.
Ma, colpa di scena! Arriva la Ms. Desirée DeLite, moglie di Ron, che porterà la borsa che non avete avuto occasione di controllare nell'ultima visita nell'ufficio di Atmey. O meglio, porterà il contenuto della borsa, l'Urna Sacra rubata, nonché la prova definitiva che Atmey è il ladro!
Ma un'obiezione viene sollevata da Godot! Che chiederà di provare che quell'urna si trovava veramente nell'ufficio di Atmey rispondete dicendo "Show fingerprints on the urn", ma Atmey vi risponderà che di certo le sue impronte non avrebbe potuto trovarsi sul quell'urna in quanto indossa sempre dei quanti. Ma voi risponderete che ci sono le impronte di qualcun altro, mostrate il vostro profilo. Avete finalmente smascherato Atmey come il vero Masq DeMasque e i vostri sospetti su Ron DeLite sono ufficialmente svaniti. (Non è lui Masq DeMasque è definitivo!)
Ma Ron interrompe il giudice prima che pronunci il suo verdetto! E confessa che il vero ladro è lui! Groan...

Contro-Interrogatorio Ron DeLite
Quando dice "I don't have an alibi for the night the urn was stolen, after all!" mostrate la BlackMail Letter trovata a casa sua. Ma quando vi verrà chiesta la prova che lui si sia effettivamente presentato all'appuntamento fissato nella lettera minatoria, mostrate il portafogli arancio che Larry vi aveva dato nel vostro ultimo incontro.

Siete riusciti a far fumare la maschera di Godot, ma non è ancora finita! Vi verrà chiesto un testimone che dimostri la vostra teoria, mostrate il profilo di Larry Butz.
E' fatta! Avete ottenuto il vostro verdetto di Non colpevolezza con il vostro caso perfettamente curato in tutti i dettagli.

Ma qualcosa non va. Appena usciti dall'aula di tribunale il vostro cliente, Ron, verrà immediatamente arrestato perché sospettato di omicidio, dato che come abbiamo provato noi si trovava all'una di notte alla società KB Security, cioè nella scena del crimine di un omicidio tenuto contemporaneamente al furto a cui ci siamo dedicati noi. Qualche altro mistero si cela in questo caso.

Part 2-3: Investigation
Parlate con Maya, su tutti gli argomenti. Spostatevi nel DeMasque's Hideout e parlate con Desirée, per venire a conoscenza del luogo in cui si trova la KB Security e il modo in cui si innamorarono lei e Ron. Quindi spostatevi nel CEO's Office. Vi troverete davanti a Gumshoe. Parlategli ed otterrete i dati dell'autopsia, un ritaglio di un giornale riguardo al primo furto di DeMasque, informazioni sulla vittima e Godot. Mostrategli il profilo della vittima Kane Bullard per poter così chiedere ulteriori informazioni sulla vittima, parlandogli. Esaminate il raccoglitore di schede azzurro di fronte a voi, verrà aggiunta la lista dei furti di DeMasque nel registro processuale. Esaminate anche la cassaforte gialla a sinistra e il pulsante rosso sopra la scrivania. Spostatevi ora nella Security Room per incontrare Larry!

Parlategli, e riceverete una brutta sorpresa: Larry ha qualcosa da nascondervi con due lucchetti psichici.

Lucchetto di Larry
Per dimostrargli che si è spostato dalla sua postazione mostrategli il portafogli di Ron che lui stesso ha trovato proprio all'una di notte. Un lucchetto spezzato. Successivamente per dimostrare che il killer è entrato nell'ufficio del CEO mostrategli la "CEO Office Key Card" che Larry vi aveva dato durante il vostro ultimo incontro insieme al portafogli. Secondo lucchetto spezzato! Ora è pronto a dirvi tutto ciò che sa della notte del crimine.

Larry, dato che si sente in colpa cerca di darvi tutto il suo aiuto. Mostrategli il pulsante ritrovato nell'ufficio per potere così ottenere ulteriori informazioni su questo parlandogli. E il registro di questo pulsante, che scoprirete serve ad attivare l'allarme d'emergenza viene

inserito nel registro processuale con segnato l'utilizzo all'una di notte.

Andate al Detection Center per parlare con Ron DeLite. Quando avete finito mostrate il ritaglio di giornale a Ron, si verrà a sapere che aveva ricevuto precedentemente altre lettere minatorie. Parlate con lui di questo e degli altri argomenti proposti. Si verrà a scoprire che Ron riceveva i piani dettagliati sui prossimi furti, che doveva compiere nei panni di DeMasque. Verrà aggiunta nel registro processuale la sua testimonianza. Arriverà anche Pearl che vi comunicherà che dopo attente analisi l'urna che avete ottenuto nel processo è quella originale ma che le macchie di vernice che ci sono su di essa sono molto recenti.

Andate al Lordly Tailor e scendete nel Base Warehouse e troverete Adrian Andrews. Parlandogli spunteranno due lucchetti psichici quando le chiederete se sapesse qualcosa riguardo al fatto che l'urna che è stata ritrovata fosse leggermente diversa da quella originale... Esaminate la scatola di legno che conteneva l'urna, che si trova esattamente dietro ad Adrian Andrews ed esaminate la macchia di colore fucsia dove prima del furto si trovava la statua. Sia l'Urn Box che la Paint Marks verranno aggiunti al registro processuale. Adesso potrete delucchettare Adrian.

Lucchetto di Adrian
Quando vi verrà chiesto se avete delle prove sul fatto che l'urna del processo sia quella vera mostrate proprio l'urna che vi ha riportato Pearl. E quando vi chiederà come fate a sapere che l'urna si è rotta nuovamente, mostrate il "Treasure Exhibit Poster" che avete attenuto all'inizio del caso da Maya. Un lucchetto è così spezzato. Ma Adrian non è ancora pronta a parlare e vi chiederà la prova che l'urna si è effettivamente rotta proprio al Lordly Tailor, mostrate l'Urn Box che avete trovato per terra. E infine quando vi verrà chiesta la prova che la scatola è caduta proprio dentro alla Warehouse mostrate la macchia di vernice che c'è a muro.

Part 2-4-1: Trial
Appena entrati verrà chiamato a testimoniare Ron DeLite, l'imputato, sulla visita che ha tenuto alla KB Security.

Contro-interrogatorio Ron 1
Quando dice "The blackmail letter I got… It ordered me to go there." Incalzatelo per ottenere nuove informazioni nella testimonianza, e quando dice "I'd been working for KB Security until a year ago, so I knew where his office was." Incalzatelo e successivamente chiedetegli perchè è stato licenziato (fired in inglese). Continuate a incalzarlo mentre parla della blackmail letter. Dopo rispondete "Yes, he would." E quando Godot vi chiederà "Why would Mr.DeLite want to keep his data stealing secret from going public?!" rispondete mostrando il profilo di Desirée DeLite

Contro-interrogatorio Ron 2
Incalzatelo quando afferma: "Suddenly, I was hit on the forehead. After that, I remember being a bit dazed." E continuate a incalzarlo nella nuova affermazione aggiunta alla testimonianza, fino a quando a un certo punto dovete continuare a Incalzarlo premendo "Press harder". Ancora una volta verrà aggiunto un ulteriore dettaglio alla testimonianza che afferma: "I panicked and hid the body in the safe. It took about 10 minutes." Sollevate allora un obiezione mostrando il CEO Office Buzzer.

Godetevi una raffica di Objection! Vi troverete a dover dimostrare che non è stata la vittima a far suonare l'allarme e mostrate proprio il pulsante in quanto non contiene impronte della vittima. Ma qualcosa non torna comunque, perchè se come noi sosteniamo, il vero killer ha premuto il pulsante, per quale motivo avrebbe dovuto farlo? Rispondete "To call the security guard" infatti l'obbiettivo del vero killer era quello di incastrare Ron DeLite. Ma Ron a questo punto si chiederà chi mai vorrebbe fargli una cosa del genere. Mostrate il profilo di Luke Atmey! Godot proporrà allora di interrompere l'attuale processo per proseguire con quello che deciderà la vera colpevolezza di Atmey.
Irrompiamo nel momento in cui un altro processo che si stava effettuando in un'altra corte stava per essere annunciato il verdetto di colpevolezza di Luke Atmey riguardo al furto! (Alla

procura c'era il signor Payne che stava QUASI per vincere la causa, LOL) La storia comincia a farsi dannatamente appassionante..

Part 2-4-2
Verrà convocato a testimoniare proprio Atmey riguardo al suo Alibi.

Contro-interrogatorio Atmey 1
Incalzatelo due volte quando dice "A photograph contains no words… but in this case, one turned out to be my witness." E successivamente premete "You bet there is." Se non appare… provate a incalzare tutte le sue altre affermazioni ma ricordate che alla sua prima affermazione non cadete nella trappola di Godot e non mostrate alcun profilo di chi potrebbe essere il suo complice. Quando dovrete mostrare cosa trovate di "spiritoso" nella fotografia mostrate la macchia nell'angolo in alto a destra. E quando vi verrà chiesto cosa avrebbe dovuto esserci lì ovviamente mostrate la statua di Ami Fey. Invece quando vi verrà chiesto chi ha spostato quella statua la notte del crimine mostrate il profilo di Luke Atmey. E infine quando vi verrà chiesto dove è situata la "bugia" in quella foto.. puntate sull'orario.

Contro-interrogatorio Atmey 2
In questa testimonianza Luke Atmey parlerà del suo piano per rubare l'urna. Quando dice "Hence, I was actually unable to see the urn for myself until the day of the crime" sollevate un'obiezione mostrando la Calling Card di DeMasque. L'alibi di Atmey crollerà definitivamente.

Vi verrà chiesto però, dopo aver accusato Atmey di essere un omicida, di descrivere secondo noi un buon movente per commettere il reato capitale.

Contro-interrogatorio Atmey 3
Quando dice "It was Mr. Bullard who wrote the blackmail letter and sent it to Ron DeLite" voi obbiettate mostrando la lettera verde! E come prova contraddittoria, il ritaglio di giornale. E mostrate il profilo di Atmey quando vi verrà chiesto a chi era destinata la lettera! (Guardate bene cosa indossa al dito!), ma non è ancora finita! Godot, dato che nella lettera c'è una minaccia di rivelazione di identità, vi chiederà quale sia l'identità segreta di Atmey che vuole nascondere a tutti costi, anche di uccidere una persona. Voi risponderete "a blackmailer." E successivamente vi verrà ancora chiesto,dato che accusate Atmey di aver mandato lettere minatorie a Ron, come faceva a essere a conoscenza della sua identità di ladro. Mostrate ancora una volta il ritaglio di giornale.

Il giudice sembra già pronto a emanare un verdetto.. quando arriva un obiezione da Godot, che ci chiede un'ulteriore prova! Se noi abbiamo provato che Atmey è un ricattatore e che non era nella warehouse la notte del delitto, non abbiamo comunque ancora provato che lui si trovasse effettivamente alla KB Security per uccidere la vittima.

Ma voi non potete effettivamente provare una cosa del genere quindi rispondete "… Can't prove it." Le cose cominciano a farsi più toste. E quando il gioco si fa duro i duri iniziano a giocare.
OBJECTION!
Ecco che a vostro fianco spunta Mia a fermare il verdetto e convincere il giudice a far testimoniare ancora Atmey!

Contro-interrogatorio Atmey 4
In questo delicatissimo contro interrogatorio non potete presentare né prove né incalzare ogni sua affermazione. Dovete andare dritti dritti nella contraddizione e incalzarlo o perdete il processo! Non è facile trovarlo ma c'è un dettaglio che non convince tanto in questa affermazione: "Mr. DeLite was wearing his Mask DeMasque outfit, which is why he left no prints." Come faceva lui a sapere che Ron indossava il costume di DeMasque prima di entrare nell'ufficio del CEO se quando Ron stesso l'ha precisato, Atmey era impegnato in un altro processo riguardante il furto dell'urna che dichiarava di aver rubato? Atmey, sei in trappola!

E' giunto finalmente il verdetto finale di Non colpevolezza!

Una volta fuori dall'aula, mostrate a Ron l'urna che proverà che quando qualcosa si rompe c'è sempre un modo per ricostruirla!
E finalmente questo intricatissimo caso è finalmente risolto sotto ogni aspetto.

(Ora lasciatemi bere la mia diciassettesima tazza di caffè in santa pace..)

Recipe for Turnabout Parte: 3-1
Il caso inizia con un video a dir poco insolito: la fine di un processo, in cui l'imputato viene dichiarato colpevole, alla procura Payne (O…mio….) e alla difesa… Phoenix!

Ok, ho pensato, Phoenix starà sognando o qualcosa del genere… schermata nera. Altro tempo altro spazio.
Phoenix è nell'ufficio con Maya quando irrompe Gumshoe che ci mostra un articolo di una rivista che riguarda quel caso che Phoenix ha perso. Ma il punto è che Phoenix non ricorda assolutamente niente di quel processo!

Andate al Detection Center, per incontrare l'imputato dichiarato colpevole che è niente poco di meno che Maggey Byrde, una ragazza che avete difeso un anno prima nel vostro primo caso nel gioco "Justice For All". Parlategli per avere informazioni su lei, su quello che è successo e i dettagli sul vero killer. Una volta fatto questo mostratele il giornale che vi ha dato Gumshoe. Spostatevi al Trés Bien, il ristorante in cui lavora adesso Maggey, e il luogo del delitto.
Ma che strano! Non c'è proprio nessuno.. Beh, cominciamo a darci da fare esaminando il mobiletto che trovate attaccato al muro a destra, noterete un giornale dietro a quel mobiletto. Verrà aggiunto nel registro processuale. Adesso tornate al Detection Center e mostrate a Maggey il giornale che avete appena trovato per avere ulteriori informazioni e ritornate al Trés Bien dove troverete un uomo a dir poco virile, Jean Armstrong. Parlategli di tutto e poi mostrategli il profilo di Maggey per poter parlargli del movente di Maggey. Ma… appariranno tre lucchetti psichici… Phoenix allora vorrà usare il Magatama di Pearl per poter rimuoverlo ma… è sparito! Ma come fa allora a continuare a vedere quando le persone mentono?

Spostatevi nella Vitamin Square, troverete un vecchio signore che era nel ristorante durante il luogo del delitto, parlategli. Dopo aver esaurito tutte le opzioni di discussione, esaminate la rivista appoggiata sulla "arancia" gigante in basso a destra. Verrà aggiunta al registro processuale. Tornate pure al Trés Bien e mostrate la rivista che avete appena preso a Armstrong. Andate alla stazione di polizia, Criminal Affairs Dept. Troverete Gumshoe (vi giuro che dopo i due soggetti che ho appena visto nel gioco, Dick sembra totalmente normale), parlategli per avere maggiori informazioni riguardanti la vittima e altro. Mostrategli il giornale che avete trovato nel ristorante, lo prenderà per fare una analisi della scrittura, mostrategli anche il profilo dello Chef Armstrong per aprire una nuova opzione di dialogo. Quindi ri-parlategli e spostatevi ancora una volta nel ristorante Trés Bien. Parlate con la cameriera-Maya, per ordinare un pranzetto a dir poco… Urp! Bleargh! L'idea di Maya comunque di restare in quel posto come cameriera è ottima per poter trovare tante prove e scoprire cosa nasconde Armstrong! Esaminate la scatola piena di bottigliette in basso a sinistra.. troverete una bottiglia diversa dalle altre che verrà aggiunta al registro processuale. Esaminate poi il piano cucina al centro della stanza per poter ritrovare il Magatama!

Tornate al Criminal Affairs Department troverete Gumshoe che vi ridarà il giornale e i risultati del test della grafia che ha fatto alle strane scritte che abbiamo trovato sul giornale. Mostrategli adesso la bottiglietta che avete trovato in cucina per farla analizzare, a questo punto vi dirà che ha scoperto un segreto riguardo allo chef, parlategli premendo l'opzione "Armstrong's secret", Armstrong infatti è in debito per mezzo milione di dollari e come prova verrà aggiunto il suo contratto.

Andate nel Vitamin Square ed esaminate la moto. (Attenti all'urlo!) La moto verrà aggiunta nel registro processuale. Troverete un tizio che si spaccia per Phoenix Wright! Che però andrà via ma ritornerà il vecchio. Parlategli ancora riguardo al "Trés Bien regular" per scoprire che ha veramente qualcosa da nascondere.

Lucchetto Old Man
Come prima cosa mostrategli il pranzo che avete precedentemente ordinato con Maya, quando poi dirà che andava in quel ristorante per buttar via denaro, mostrategli la rivista che avete precedentemente trovato in quel parco, un lucchetto spezzato. Quando continuerà a giustificarsi dicendo che va in quel ristorante perché ci sono tante riviste da leggere gratis mostrategli il giornale che avete trovato dietro al mobile pieno di riviste francesi. Secondo lucchetto spezzato. Per quanto riguarda il terzo e ultimo lucchetto mostrategli il profilo di Maggey. Ora potete ottenere parlandogli le informazioni che vi interessavano.

Andate al Trés Bien e mostrate a Maya il profilo del signor Kudo per tornare alla Vitamin Square, arriverà Mia nel corpo di Maya che farà cadere ai suoi piedi il signor Kudo grazie al suo abbondante giro petto. (Ma dopotutto Mia è sempre stata la migliore a far parlare le persone più difficili…) otterrete un foglietto che verrà aggiunto al registro processuale.

Tornate al Trés Bien dove troverete Armstrong, è giunta la sua ora per sputare il rospo!

Lucchetto Jean Armstrong
Ne uscirà fuori che la vittima aveva appena vinto un gratta e vinci e dato che dopo l'omicidio il biglietto è scomparso, Maggey è stata accusata di averlo rubato. Ma non è così infatti mostrategli proprio il suo profilo quando gli direte chi secondo voi ha rubato il biglietto. Spezzerete così il primo dei suoi tre lucchetti, ovviamente lui dirà che mai avrebbe mai rubato qualcosa da un suo cliente e che non è il genere di persona voi come prova mostrate il fogliettino che vi ha dato il signor Kudo. Quando vi verrà chiesta la prova che effettivamente ha rubato qualcosa mostrate il Magatama che avete ritrovato in cucina. Ammetterà di aver rubato il nostro Magatama ma ci dirà che non ha bisogno di rubare perché ha già molto denaro, per far fuori anche questa sciocca menzogna mostrate il contratto che vi ha dato Gumshoe. Ora potete parlargli.

<u>Parte 3-2</u>
Inizia il processo in tribunale con Gumshoe che fa alla corte un riassunto del caso e fornisce come prove l'autopsia della vittima e la piantina del locale in cui si è tenuto l'omicidio, per poi partire con una testimonianza.

Contro-interrogatorio Gumshoe 1
Incalzate Gumshoe nella sua prima affermazioni in cui dice che nel tavolo della vittima non c'era nessun altro. E successivamente premete "Press harder" riguardo questa affermazione e Godot presenterà una fotografia che testimonia quello che effettivamente la vittima era sola nel tavolo. Successivamente quando dirà "Traces of poison were found in his coffee cup" premete Press, e ancora Press harder. Un'altra prova verrà aggiunta al registro processuale: la tazza della vittima. Infine, nella sua ultima affermazione fate sempre la stessa cosa (Press+PressHarder), otterrete altre prove decisive contro Maggey. Ma il giudice preferisce continuare con la testimonianza di Gumshoe riguardo l'investigazione.

Contro-interrogatorio Gumshoe 2
Quando dice "…But we figured out who he was pretty quick, and then the investigation went smoothly." Incalzatelo e successivamente chiedete altre informazioni riguardo alla prescrizione del medico (seconda opzione). Quando affermerà, alla fine della testimonianza: "..And that was it. Where was nothing else missing from the crime scene" sollevate una obiezione mostrando proprio la prescrizione medica appena ottenuta. Dopo premente "Push the medication issue".

Solleverete così il primo dubbio sul caso e il giudice fermerà il processo per 10 minuti di pausa. Tornati in aula verrà chiamato a testimoniare Victor Kudo che avete incontrato durante le indagini.

Contro-interrogatorio Victor Kudo 1
Durante questa affermazione: "The servine girl brought him a javaccino… But she put something in it!", incalzatelo e continuate a chiedere informazioni su questa grave accusa, per

sapere cosa ha visto versagli. Inoltre mentre dice "That's the servine girl, right there in the defendant's chair. I remember her well!" premete la solita combinazione di Press+Press harder per far aggiungere questa affermazione alla sua testimonianza: "There was a ribbon in her hair, and her apron's straps were loose". Incalzatelo e chiedete ulteriori informazioni premendo "Ask about the waitress's back" e l'ennesima affermazione verrà aggiunta nella sua testimonianza quest'ultima finalmente che apre un buco in cui c'è una contraddizione… mostrate l'apron che avete ottenuto prima da Godot nell'interrogatorio di Gumshoe.

Contro-interrogatorio Victor Kudo 2
In questa testimonianza Victor Kudo parlerà della vittima. La contraddizione in questa testimonianza si trova esattamente tra queste parole: "The little fidget picked up the cup whit his free hand and took a sip." Sollevate un'obiezione mostrando la tazza di caffè.
Ma insisterà a testimoniare ancora anche se il tempo stringe! (Godot è arrivato alla sua sedicesima tazza di caffé, no non sto scherzando è veramente questo il motivo.)

Contro-interrogatorio Victor Kudo 3
La contraddizione qui è visibile senza estenuanti dialoghi. Quando dice "And then he used the same han to pick up the cup. His left hand!" (l'ultima affermazione della sua testimonianza) mostrate il profile di Glen Elg, la vittima.

Il processo per oggi è interrot… UN ATTIMO!
… Il vecchio ha ancora altro da dire…

Contro-interrogatorio Victor Kudo 4
E' arrivata quindi la lotta finale! La contraddizione in questa testimonianza è qui: "It broke, and the strip of cloth covering the table got completely soaked!" Obbiettate mostrando la Crime Photo ottenuta da Godot. Allora confesserà che il vaso rotto di cui ha parlato in questa testimonianza era il suo…. Sigh.

Grazie al cielo il giudice lo butta fuori dall'aula… ma il vecchio ha lasciato tre pezzi di carta, uno per il giudice, uno per Phoenix e uno per Godot. Una "testimonianza"…

<u>Parte 3-3</u>
Prima di tutto spostatevi al Trés Bien. Troverete Gumshoe, parlategli per scoprire che vuole nascondervi qualcosa riguardo quello che stava ascoltando alla radio….

Lucchetto Gumshoe
Per spezzare questo semplice lucchetto mostrate il biglietto della lotteria che avete ottenuto grazie a Godot, fin troppo semplice.
Gumshoe vi darà un volantino e ci chiederà di portare un pranzo a Maggey.

Mostrategli il profilo di Glem Elm la vittima per sapere dove lavorava.

Spostatevi in cucina per trovare il signor Armstrong con una ragazza... che sembra minacciarlo. Quando lei sarà andata via parlate con lui, e mostrategli il suo vecchio contratto per convincerlo a parlarci di quella ragazza e della Tender Lender.

Spostatevi nella Vitamin Square e successivamente nel Tender Lender, esaminate gli oggetti sul tappeto a destra. Dei fiammiferi del Trés Bien verranno aggiunti al registro processuale. Esaminate la scrivania, per trovare il demo cd dei MC Bomber… esaminate anche quella specie di libreria dietro alla scrivania per trovare un pezzo di carta, esaminate anche gli abiti a destra per trovare un abito uguale a quello di Phoenix e una falso distintivo da avvocato. Ma, Attenti all'urlo! (2) Parlerete così con La Tigre, che però andrà via senza discutere. Al suo posto ci sarà Violetta, con cui potete parlare. Dopo aver esaurito gli spunti per discutere mostratele il profilo di Furio Tigre, la Tigre insomma, per scoprire così che le ha salvato la vita, parlate a questo proposito. E Ancora lucchetti…

Spostatevi nella Vitamin Square per incontrare di nuovo il vecchio parlateci per scopre cose

molto interessanti.

Spostatevi allora nel Detection Center e parlate con Maggey, mostratele il pranzo che però non vorrà. Mostratele la testimonianza che vi ha lasciato scritta il signor kudo per aprire una nuova opzione di dialogo.

Spostatevi nel Criminal Affairs Dept, e Parlate con Gumshoe, mostrategli il profilo di Violetta per farvi parlare della famiglia dei "Cadaverini", dopo mostrate il cd o il giornale con scritto MC Bomber per scoprire che si tratta di un virus. Dopo aver aggiornato i dati sul registro processuale vi chiederà del pranzo che vi aveva precedentemente dato, mentirete, allora Gumshoe contento ve ne darà un altro. (Potrà essere utile nel processo.)

Adesso spostatevi nella Blue Screens, Inc. in cui incontrerete Basil la direttrice di quel luogo, parlategli dopodichè mostrategli il profilo di Glem per aprire una nuova opzione di dialogo. Ma sembra che anche lei voglia nascondervi qualcosa … Appariranno ben tre lucchetti. Esaminate la scrivania di fronte a voi, cioè quella di Glem. Verrà aggiunto un calendario nel registro processuale dopodichè guardate in basso a sinistra rispetto alla sedia della scrivania, dei biglietti di corse di cavallo perdenti verranno aggiunti al registro processuale.

Lucchetto Basil
Per prima cosa, mostrategli i biglietti delle corse di cavalli. Ma non prova nulla infatti i guai di Glem si estendono oltre le corse di cavalli, mostrate il biglietto vincente del gratta e vinci. Primo lucchetto spezzato. Dopo ancora presentate il calendario che segnava la data del delitto con scritto "Incontro con la Tigre!". Quando dirà di non conoscere nessuna tigre mostrate il profilo di Furio Tigre. Secondo lucchetto spezzato. Sembra che Glem avesse un debito di 100.000 $ con la Tender Lender e che voleva guadagnare questi soldi programmando qualcosa, che sembra agitare molto Basil, mostratele il cd MC Bomber. Terzo lucchetto spezzato.

Adesso potete parlarle di questo virus per venire a sapere proprio che quel virus verrebbe milioni nel mercato nero.. e che si era dato appuntamento con La Tigre per saldare il suo debito in questo modo.

Tornate alla Tender Lender e mostrate il Magamata per togliere il lucchetto a Viola Cadaverini

Lucchetto Viola
Come prima cosa presentategli il foglietto che avete trovato proprio lì in quell'ufficio, successivamente quando vi chiederà come facciamo a conoscere i suoi rapporti con i Cadaverini mostratele il profilo del nonno, Bruto Cadaverini. Un lucchetto su quattro spezzato. Quando vuole nascondervi la persona che ha commesso l'incidente mostrate il profilo di Furio Tigre. Secondo lucchetto spezzato. E come prova che effettivamente ha avuto un incidente mostrate la sua… vespa fucsia. (Lo Scooter del registro processuale appartenente a Furio). Terzo lucchetto spezzato. Infine come motivo del pagamento da parte di Furio delle spese mediche per l'operazione di Viole mostrate nuovamente il profilo di Bruto Cadaverini. Tutti i lucchetti sono stati faticosamente (almeno per me) spezzati.

Viola era stata ricoverata quattro mesi prima a spese di Furio Tigre per ordine di suo nonno il capo dei Cadaverini, una associazione mafiosa. Ma cosa ha a che fare tutto questo con il nostro caso? Viola vi darà le carte mediche della sua operazione da un milione di dollari.

Tornate al Trés Bien dove verrete aggrediti da Furio che vuole togliervi le carte ottenute da Viola! Grazie a un intervento provvidenziale da parte di Gumshoe siete salvi e pronti per il processo di domani! Furio, preparati!

Parte 3-4-1
Ecco che siamo alla prima parte del processo, verrà chiamato a testimoniare il signor Armstrong.

Contro-interrogatorio Armstrong 1
Quando dice "Like 'aving a large mirror between le tables, for example." Premete Press e poi Press harder. Praticamente tutte le contraddizioni del vecchio sono spiegate in quanto vedeva tutto da uno specchio… Ma qualcosa rimane contraddittorio! Mostrate il profilo di Glem durante questa affermazione "La cup, la earpiece and la glasses, 'E would 'ave seen everyz'ing in riverse, non?"

Contro-interrogatorio Armstrong 2
La contraddizione qui è evidente infatti se come afferma Armstrong il vecchio era seduto nel tavolo dietro a quello della vittima e vedeva la vittima grazie allo specchio e dice di non aver toccato nulla dopo l'incidente a parte lo specchio, il vaso di quel tavolo dovrebbe essere rotto a contraddizione della testimonianza del signor Kudo. Quando pronuncia queste parole: "Z'at was la seat at z'e table next to la victim's. Z'at was where la old man was sitting" mostrate la testimonianza di Victor che avete su un fogliettino che vi ha dato nel precedente processo, dopo presentate la foto del crimine come prova che contraddice la testimonianza di Kudo, nonché quella del nostro Armstrong qui presente. Ovviamente quando vi verrà chiesto di indicare la parte della foto che sostiene la nostra tesi mostrate il vaso a sinistra che sarebbe dovuto essere rotto.

Ma se come diciamo noi non c'era alcuno specchio in mezzo alla sala, come è possibile che Mr. Kudo ha testimoniato in quel modo? La risposta esatta è: "The victim was a phony."

Verrà richiesta una nuova testimonianza da parte del signor Armstrong…

Contro-interrogatorio Armstrong 3
Quando dice nella sua prima affermazione "La victim, Monsieur Elh, 'e came to my restaurant alone." Incalzatelo e successivamente chiedete informazioni sull'ora. Mentre dice: "When 'e got word 'e won la lottery, Mon. Elg became very excited." Mostrate come prova contraddittoria il volantino pubblicitario della lotteria alla radio.
Tutto questo andrà a favore della vostra tesi che l'incidente è stato un falso per creare la testimonianza del signor Kudo ma vi verrà chiesto dove si trovava il corpo del vero Signor Elg in quel momento!

Rispondete con "Inside Trés Bien" poi puntate il dito nella cucina e come prova mostrate la bottiglietta che vi ha dato Gumshoe prima di entrare in aula con i risultati delle analisi.

Il signor Armstrong allora confesserà con una nuova testimonianza il suo ruolo in quella faccenda.

Contro-interrogatorio Armstrong 4
Sembra proprio che il corpo sia stato nascosto da Armstrong in quanto costretto a farlo da un uomo, di cui non può pronunciare il nome. Quando dice "A man forced me to do it. I 'had no choice" mostrate il profilo di Furio Tigre, come prova della vostra accusa mostrate il contratto di Armstrong.

Verrà così richiesto dal giudice che Furio si presenti in aula, Godot dichiara che in 30 minuti l'avrebbe portato in aula. L'udienza è allora sospesa per 30 minuti.

<u>Parte 3-4-2</u>
Siete nella sala d'aspetto, Gumshoe sembra desideroso di darvi una mano, dategli la piccola bottiglietta che vi ha dato prima dell'inizio del processo per fargli esaminare le impronte digitali.

Tornati in aula, verrà a testimoniare La Tigre.

Contro-interrogatorio Furio Tigre 1
Mentre dice "I was tied up with business in December last year. Spent all'a my time in my office." Incalzatelo premendo Press+Press harder, solita obiezione di Godot che però verrà

rimarcata dalla nostra. Una nuova affermazione verrà aggiunta alla testimonianza cioè: "The day youse talkin' about, I was in de office, too. I never saw that kid before." Sollevate un'obiezione mostrando il calendario di Glem che avete trovato nel suo ufficio.

Contro-interrogatorio Furio Tigre 2
"I ain't never even been to that Trés Bien joint, youse hear?" è qui la contraddizione, sollevate una obiezione mostrando i fiammiferi trovati nella Tender Lender.

Contro-interrogatorio Furio Tigre 3
Durante questa affermazione: "The guy was laid out over the table, stiff as concrete" mostrate la piantina del locale. Infatti se come sostiene Furio era all'ingresso, la sua visuale si sarebbe dovuta interrompere nel muro divisorio tra cassa e tavolo.

Mostrate il suo profilo come il vero omicida!
Inoltre, come complice di Furio, nonché persona vista da Mr. Kudo, mostrate il profilo della falsa cameriera che ha "avvelenato" il caffé del finto Glem Elg, Viola Cadaverini.
Partirà l'ennesima testimonianza…

Contro-interrogatorio Furio Tigre 4
Nella seguente affermazione: " "Yesss! I won! Half a million bucks!" He got lucky, you' know. Real lucky." Incalzatelo e chiedete ulteriori informazioni premendo il primo bottone, il primo in alto. (Scusate ho proprio perso cosa c'era scritto) Aggiungerà questa affermazione: "Thanks to what she did, my business with that kid was over!" Incalzatelo, il giudice allora vorrà sapere se tutta la testimoniananza vi sta bene. Premete "Have it amended" … Ancora una nuova affermazione verrà aggiunta alla sua lunga testimonianza: "I was after the $100,000. I didn't have no other reason to kill the guy!" mostrate il cd del virus per sollevare un'obiezione che inchioderà definitivamente il nostro testimone!

Ma la procura solleverà un'obiezione! Perché mai il testimone avrebbe ucciso la vittima se poteva restituire i soldi che gli aveva prestato? A cosa gli sarebbero serviti i soldi del virus? Mostrate … le carte mediche di Viola Cadaverini, che il signor Tigre era costretto a pagare.

E come prova di ulteriore precauzione presa da parte di Furio per salvarsi dal caso mostrate il distintivo di carta.

Sembra che non abbiamo comunque prove che dimostrino che Furio abbia avvelenato il caffé della vittima! E non c'è nulla da fare…
Ma…

UN ATTIMO!!!!
Entra in scena Gumshoe! (In una posa e visuale che mi da una strana sensazione di Deja-vu… Solo per Phoenixofili) Che riuscirà a portarci la bottiglietta con le impronte digitali della Tigre!

Presentatela come la prova decisiva (o almeno si spera) della colpevolezza di Furio!
Bluffate! Dite al testimone che la bottiglietta contiene… Cianito di Potassio (Potassium Cyanide).
Il testimone finalmente si tradirà dicendo che la bottiglietta del veleno è marrone. E questa volta… State veramente attenti all'urlo.

E finalmente potrete godervi il verdetto di non colpevolezza.

Usciti dall'aula mostrate a Maggey il pranzetto che ha preparato due volte Gumshoe per consolarla.
<u>Tournabout Beginnings Parte 4-1-1</u>

Questo caso è ambientato 6 anni prima rispetto all'attuale linea temporale! Inizia con il primo processo di Mia, accompagnata da un suo collega avvocato, Diego Armando!

Alla procura, un giovane Edgeworth alle prime armi ed è chiamato a testimoniare il neo-detective Gumshoe, che dopo aver fatto il riassunto del caso presenterà come prova la mappa del ponte in cui si è consumato il delitto, che viene aggiunta al registro processuale. Iniziamo il contro-interrogatorio nei panni di Mia.

Contro interrogatorio Gumshoe 1
Per prima cosa cominciate a interromperlo sin dalla sua prima affermazione:"On the day of the incident, an unknown…" Verrà aggiunto nel registro processuale una nota della vittima che potrà esserci utile in seguito. Continuate a stargli addosso mentre dice: "The criminal stuffed her body into his car…" presenterà una foto del crimine che mostra il corpo della vittima lasciato dentro il bagagliaio di una macchina e aggiungerà questa frase nella sua deposizione: "Here's a photo of the trunk. But I Don't see anything strange…" proprio in questo punto, presentate la nota della vittima per sollevare un'obiezione.

La sciarpa descritta nell'appunto, che manca in quella foto, verrà aggiunta nel registro processuale solo adesso in quanto Edgeworth l'aveva tenuta tra le sue prove private fino a quel momento. Gumshoe ora andrà avanti con una nuova testimonianza.

Contro interrogatorio Gumshoe 2
In questa testimonianza Gumshoe parla di una testimone oculare che ha scattato una foto del delitto,che però a detta della procura non ha voluto assolutamente testimoniare. La foto viene allora aggiunta al registro processuale. Tra le seguenti parole della deposizione: "Anyway, the criminal showed the victim down from behing and stabbed her in the back!" si insidia una contraddizione, presentate la foto del crimine che avete ricevuto nella testimonianza precedente. Per spiegare esattamente la parte della foto che contraddice la deposizione di Gumshoe puntate il dito nell'impermeabile della vittima. Infatti se l'imputato avesse gettato sul ponte la vittima l'indumento che indossava doveva essere sporco, come prova decisiva del fatto che il ponte fosse fangoso e sporco mostrate la sciarpa della vittima.

Verrà così fuori un'ovvia domanda: "Perché questa contraddizione?"
Come ci suggerisce Diego Armando, ci sono vari motivi per una contraddizione, spesso una bugia o una falsa prova.
La falsa prova in questo caso altri non è che la testimonianza della ragazza! Rispondete così "witness's testimony."

Verrà così chiamata a testimoniare la ragazza che ha visto tutto e scattato la fotografia. Una nostra… "Vecchia" conoscenza, Melissa Foster (o Dahlia?). Prima di iniziare il contro-interrogatorio verrà presentata come prova, quindi aggiunta al registro processuale, la macchina fotografica della ragazza.

Contro interrogatorio Melissa 1
Senza tanti preamboli solleviamo un'obiezione mostrando la foto che lei stessa ha scattato mentre annuncia: "That's when I hurried and took the photo that shows the crucial moment." Che non ha niente a che fare con il momento cruciale, Melissa però si giustificherà semplicemente dicendo che ha potuto scattare solo quella foto in quanto aveva finito il rullino, e correggerà la sua testimonianza, quando però dirà: "The victim turned around and tried to run away" esibite la mappa del ponte per mostrare la seconda contraddizione nella stessa testimonianza!

Ma pareche Edgeworth abbia pianificato tutto sin dall'inizio, infatti la mappa del ponte mostra il ponte DOPO l'incidente quindi non c'è modo di provare che il ponte era effettivamente rotto nel giorno del delitto. Partirà una nuova testimonianza.

Contro interrogatorio Melissa 2
La contraddizione sottilmente velata la potete smascherare mostrando ancora una volta la mappa del ponte mentre la testimone dichiara: "I suppose that was the only way could make sure the body stayer hidden". Ancora una volta però grazie alle obiezioni di Edgeworth la testimone se la caverà semplicemente correggendo la sua deposizione. Ma adesso, in questa

sua frase: "The killer broke into the trunk of the stolen car and hid the body in there" mostrate sempre la solita mappa. Infatti se lei fosse stata dove ha scattato la foto non le era possibile vedere l'auto!

Cercherà di giustificarsi ma voi rispondete "It doesn't work." Dopo come spiegazione al fatto che lei sia a conoscenza della serratura rotta dell'auto rispondete: "she put the corpse in herself". Edgeworth obbietterà vivacemente dicendo che sarebbe stato impossibile per la testimone scattare la foto e nascondere il corpo, come prova mostrate la macchina fotografica con lo scatto automatico.

Dove si trovava allora la signorina Foster? Puntate il dito… Nella "vittima". E' l'unica spiegazione possibile e come prova che l'imputato avrebbe potuto scambiare la vera vittima con Melissa è la nota che dice di indossare una sciarpa bianca!

La testimone scapperà nella sala imputati per riprendersi, in quel lasso di tempo il processo verrà sospeso.

Parte 4-1-2
Fuori dall'aula l'imputato ci parlerà della sua ex-ragazza morta nell'incidente di 5 anni prima in circostanze misteriose. Costei corrispondeva al nome di Dahlia Hawrtone, la sorella minore della vittima di questo caso.

Contro interrogatorio Melissa Foster
Eccoci ancora ad affrontare le menzogne di questa "candida ragazza". Durante questa affermazione: "Holding a grudge and killing the officer…" Incalzatela, incalzatela duramente e chiedete di aggiungere le sue ultime parole nella testimonianza ufficiale cioè: "I guess I'm lucky I wasn't wearing a white scarf". Obbiettate duramente mostrando le note della vittima. Cercherà di cavarsela dicendo che è venuta a conoscenza del segnale di riconoscimento quando ha visto la vittima e l'imputato sul ponte, ma è praticamente impossibile, presentate la sciarpa che avete ottenuto nella prima parte del processo, è azzurra.

E' così chiaro che solo pochissime persone erano a conoscenza del contenuto della nota all'ora del delitto, la vittima, l'imputato e… Dahlia Hawthrone (mostrate il suo profilo).

Finalmente la vera identità di Dahlia è stata rivelata! E il motivo per cui ha ucciso sua sorella è … scritto sulle note della vittima. Infatti in quel foglio possiamo notare questa frase: "Talk to Dahlia. Tell her this time, the whole truth must come out", insomma Valerie era a conoscenza del segreto di Dahlia, quindi quest'ultima l'ha uccisa per nascondere la verità, per sempre.

Chiederete una nuova testimonianza per poter svelare questo segreto.

Contro interrogatorio Dahlia Hawthrone
Ma con noi c'è ben poco da fare infatti quando enuncia: "That's when Mr. Fawles tried to kill me by shoving me off the bridge from behind" mostrate la mappa del ponte.
Inventerà altre stupide storie ma non c'è niente da fare abbiamo ancora la nostra foto scattata dalla macchina fotografica di Dahlia, presentatela per far crollare la sua versione dei fatti.

Così è definitivamente provato che Dahlia si è buttata intenzionalmente dal ponte, il movente di questa pazza azione è presto provato: mostrate il diamante da due milioni di dollari che Dahlia ha rubato quel giorno alla vittima.

Sembrerebbe che comunque il processo sia finito con un verdetto non chiaro, fintanto che non ci sono prove decisive per incolpare Dahlia, ma Diego vi suggerirà di chiedere una nuova testimonianza da parte dell'unica persona che conosca la vera verità, mostrate il profilo di Terry Fawles.

Contro interrogatorio finale: Terry Fawles
La contraddizione mi sembra abbastanza ovvia: "I watched my car from bridge. I never put no

body in that car!" mostrate la fotografia scattata dalla macchina fotografica di Dahlia per obbiettare.

Terry Fawles, si suiciderà bevendo il contenuto della bottiglietta che gli aveva dato... Dahlia.

Bridge to the Turnabout

Parte 5-1-1
Ci sono novità da parte di Maya, che vuole seguire un particolare allenamento spirituale all"'Hazakura Temple", una volta arrivati dialogate con la signora di nome Bikini. Esauriti gli spunti di dialogo, spostatevi nella Main Hall dove incontrerete Elise Deauxnim, una... Scrittrice di libri illustrati, parlatele per scoprire informazioni su di lei. Riceverete anche una mappa del posto (Questa mappa mi ricorda qualcosa, a voi?). Tornate indietro per poi andare al Suspension Bridge e via verso l'Inner Temple Gate; infine spostatevi nell'Inner Temple per incontrare Iris che però andrà subito via, un po' sconvolta dalla vostra presenza. Esaminate la pergamena appesa a destra per scoprire che mostra Misty Fey, la madre di Maya, che verrà aggiunta al registro processuale.
Tornati al ponte incontrerete Laurice… Ehm, Larry Buzz!
Parlategli per scoprire che vuole seguire la carriera di disegnatore e che è innamorato di… Dahlia Hawthrone alias Iris (D'oh!). Mostrategli il suo profilo per poterne parlare, ma ad un tratto arriverà Pearl che annuncerà che il pranzo è pronto, quindi la seguirete.

Succederà tutto in fretta… Finirete di cenare, quando più tardi cercherete il bagno per incontrare Elise Deauxnim, che ha perso di vista Pearl e Iris, con le quali parlerete per scoprire il loro grosso segreto quando le chiederemo se ci siamo mai incontrati (Spunteranno 5 lucchetti!). Riceverete il suo cappuccio in regalo che protegge da spiriti maligni e andrete a dormire... Fin quando, un urlo lacera la notte! Correte nel luogo del delitto per scoprire Elise morta, correte nel luogo del delitto per trovare Larry e il ponte in fiamme agitati cercherete di attraversarlo per andare da Maya ma cadrete…

Parte 5-1-2
Siete nei panni di… Edgeworth…

Siete al Detenction Center, e vi verrà chiesto di difendere Iris nel processo che ci sarà il giorno dopo, in quanto Phoenix è in ospedale. Parlate con Iris per scoprire nuovi lucchetti psichici, dopodichè andate nel ponte per trovare Gumshoe! Il detective cronico! XD Quando avete finito con lui spostatevi nel Main Gate per parlare con Larry e scoprire così che anche lui vuole nascondervi qualcosa. Entrate alla Main Hall e parlate con Bikini, esauriti gli spunti di dialogo esaminate il "cuscino" in fondo alla stanza a sinistra dove troverete un pezzo di carta. Potete adesso spostarvi nel Courtyard, il luogo del delitto. Potete lì finalmente parlare con Gumshoe riguardo le indagini per ricevere poi l'autopsia della vittima. Esaminate il "bastone" magico della vittima e lo Shichishito nella statua, per aggiungerli al registro progettuale .
Tornate ora al Detenction Center per delucchettare Iris.

Lucchetto Psichico Iris
Come prima cosa mostrate il pezzo di carta trovato nella Main Hall, cioè la lettera minatoria che ha ricevuto Iris. Poi, mostrate il profilo di Phoenix quando dovrete mostrarle la persona a cui lei ha voluto nascondere i propri segreti. Fin troppo facile. Unlock Successfull.

Riceverete così le informazioni che Iris vi aveva nascosto fino a quel momento, la sua testimonianza, e vi verrà indicato sulla mappa un nuovo posto da visitare: Heavenly Hall, di cui la lettera parlava.

Andate così all'Heavenly Hall. Parlate con Larry e riaprirete i vecchi lucchetti che siete già pronti a distruggere.

Lucchetto psichico Larry Buzz
Come prima cosa, sminuzzate le sue menzogne mostrandogli la mappa del posto. E per quel

riguarda il punto dove si trovava, egli non poteva testimoniare che il fulmine che ha colpito il lago, quindi puntate il dito nella Heavenly Hall. Spaccati ben 2 lucchetti psichici. E infine per spaccare anche il terzo lucchetto mostrate il profilo di Iris come la persona che Larry stava aspettando, e come prova decisiva la lettera che ha ricevuto Iris.

Non ne caverete nulla. Larry si chiuderà nuovamente con altri 5 lucchetti, l'unico modo per farlo parlare è portarlo a testimoniare in Tribunale!!

Parte 5-2-1
Eccoci quindi in tribunale nei panni di Edgeworth pronti a difendere l'imputato. Alla procura la "dolcissima" Fransiska von Karma, che collabora a mantenere il segreto della nostra identità di procuratore. Iniziato il Processo, Fransiska farà un breve riassunto del delitto servendosi di una foto del crimine che viene allora aggiunta al registro processuale. Verrà quindi chiamata a testimoniare Bikini.

Contro interrogatorio Bikini
Una sola cosa non va in questa testimonianza, cioè questa frase: "So, I left Iris to help the acolyte, and returned to Hazakura Temple." Mostrate il foglio con la testimonianza di Iris per obbiettare. Bikini così' aggiungerà questa affermazione alla deposizione: "Iris came to the Inner Temple. She was dressed exactly as she had been at dinner." Mostrate il cappuccio bianco di Iris.
Verrà quindi chiesto a Bikini di testimoniare nel dettaglio su tutti i particolari della vicenda.

Contro interrogatorio Bikini 2
Durante il seguente enunciato "Iris was…! Oh, Mystic Elise!..." incalzate la testimone e chiedete di aggiungere le sue ultime parole nella testimonianza premendo "it's important" . Ma la contraddizione definitiva si annida tra queste innocenti parole: "The stabbing I saw must have occurred after she was pushed out of her windows." Mostrate l'autopsia.

Contro interrogatorio Bikini 3
Incalzate la testimone mentre afferma: "Thinking about it now, I didn't actually see her stab Mystic Elise.", e mostrate l'arma del delitto durante questo enunciato: "I saw the instant in which the blade, plunged in to the hilt, was smoothly drawn out."

Con un brillante discorso il nostro Edgeworth farà notare alla corte molte contraddizioni con una sola prova. E dimostrerete così che l'arma del delitto non è affatto lo Shichishito, ma un'altra arma.
Bikini vorrà allora testimoniare ancora riguardo all'arma del delitto.

Contro interrogatorio Bikini 4
Sollevate subito un'obiezione mostrando la foto appena aggiunta all'inizio della testimonianza nel registro processuale da Fransiska mentre la testimone pronuncia le seguenti parole: "Maybe they threw the weapon into Eagle River and came back while I was knocked out?" E successivamente rispondete "There is a contradiction." E per provare la contraddizione mostrate la "Weather Data" ottenuta precedentemente da Gumshoe. E come prova decisiva per dimostrare che quando Elise è stata uccisa non nevicava, mostrate la foto del delitto.

Verrà così fuori un punto morto del processo con mancanza di testimoni. Ma voi conoscete una persona che potrà mandare avanti il processo: mostrate il profilo di Larry Butz

Parte 5-2-2
Farete una simpatica chiacchierata con Iris che è decisa a nascondervi tutta la verità, perché è costretta a mentirci fino a quando Maya (?) sarà al sicuro. Tornate in aula e godetevi i patetici discorsi di Larry e iniziate il contro-interrogatorio

Contro interrogatorio Larry Butz 1
Mostrate il profilo di Phoenix a Larry quando cerca di mentirci spudoratamente così: "I didn't

meet anyone at the bridge that night!" Convincerete così il povero Larry a testimoniare VERAMENTE riguardo a cosa ha visto quella notte.

Contro interrogatorio Larry Butz 2
Salterà qualcosa di interessante incalzandolo mentre dice: "There was still some thunder, but I went right away to check it out." Stategli ancora addosso premendo "Why didn't you call anyone?" e quando afferma: "I arrived at the bridge, and Nick showed up less than a minute later." obbiettate mostrando il bollettino del meteo. (Weather Data)

Si solleveranno così i primi dubbi su tutta la sua testimonianza e Larry accetterà di raccontare tutta la vera verità (Ma c'è qualcuno che ancora ci crede?!)

Contro interrogatorio Larry Butz 3
Incalzatelo mentre depone: "Sketching! In front of the bridge! I was whipped up into a frenzy of art!" e successivamente premente "Look at the sketch" otterrete il meraviglioso (pff) disegno di Larry del ponte in fiamme e ... Iris che vola.
Il giudice... preferirà continuare con il contro interrogatorio e farci trovare delle contraddizioni nella sua deposizione. Dopo mostrate il cappuccio di Iris mentre dice "I saw Iris flying! Her white hood fluttering!"

Ma Larry non si arrenderà e presenterà la prova definitiva che Iris volava!

Contro interrogatorio Larry Butz 4
Non so a voi ma la contraddizione qui mi sembra elementare o comunque ci rimunginavo da tempo, quando dice "After all, no one else could have lost a crystal sphere that night." mostrate la foto di Elise Deauxnim.

E come prova che la sfera è stata tolta prima del delitto mostrate la foto del crimine. E come metodo che ha usato l'assassino per spostare il corpo della vittima mostrate la foto con le tracce lasciate dallo snowmobile.

Larry verrà brutalmente frustato e il gioco torna a Phoenix.

Parte 5-3-1
Saltati i convenevoli spostatevi nella Main Gate per parlare con Fransiska non avrete nulla da mostrargli per aprire nuove opzioni di dialogo a meno che non volete essere frustati quindi spostatevi nella Main Hall parlate con Bikini di un po' di tutto fino a quando.. parlando di Elise Deauxnim appariranno 5 lucchetti psichici. Parlate infine di Peal e spostatevi nel Courtyard per poi tornare di nuovo nella Main Hall, arriverà Gumshoe che vi dirà che il ponte è già sistemato. Spostatevi così fino ad arrivare al ponte e successivamente all'Inner Temple Gate. Ritroverete Pearl che però quando le parlate di Maya scapperà piangendo. Esaminate l'inceneritore arancio dopodicchè spostatevi nella Training Hall esaminate così il poster di Misty Fey totalmente sporco, infine esaminate il lucchetto in fondo alla stanza, sentirete arrivare Godot. Finito di parlare potete tornare all'Inner Temple Gate e poi spostatevi nel Garden, parlate con Gumshoe. Esaminate la scritta nel palo e chiedete ulteriori informazioni a Gumshoe parlandogli. Esaminate il piccolo talismano rosso sulla neve a sinistra e verrà aggiunto al registro processuale.

Torate così alla Main Gate e incontrate Iris e Edgeworth [N.D.T. E' sempre un piacere incontrare EDGY ;ç;] Ma vi lasceranno e non vi resta che andare a cercare Bikini nella Main Hall. E' giunta ora di scoprire la verità.

Lucchetto Psichico Bikini
Possiamo cominciare a rimboccarci le maniche per spezzare i ben 5 lucchetti che chiudono il cuore di Bikini. Come prima prova per provare che Elise ha un significato particolare per il tempi mostrate il Talismano trovato nel piccolo giardino prima dell'Inner Temple, inoltre presentate quella specie di "poster" il "Hanging Scroll" che avete visto nell'Inner Temple. Avete incredibilmente spezzato tutti e cinque i lucchetti.

Succeranno tante cose, un terremoto, Edgeworth la Caverna... E vi ritroverete nella Training Hall ma troverete 5 lucchetti dove ne avete lasciato 1 nella porta! E' proprio strano.

Parte 5-3-2
Parlate con Iris per scoprire che cercherà di nascondere dove si trovasse la notte del delitto.
Andate nella Heanvenly Hall e parlate con Pearl ma ci saranno ancora lucchetti su lucchetti e vi dirà che ha anche perso i suoi poteri spirituali!
Andate nel Giardino per trovare Edgeworth che ha trovato al commissariato delle nuove prove su Iris, parlategli ma non sarà disposto a fornirvi quello che vi serve.

Tornate così alla Main Hall per avvertire Bikini di quello che avete trovato prima nella camera e parlatele di nuovi argomenti che trovate tra gli spunti di dialogo. Andando ben più avanti con i dialoghi scoprirete nient'altro che... Pearl ha due sorelle più grandi due gemelle, di cui una è Iris...!!
Quindi Iris ha una gemella, probabilmente proprio chi pensiamo noi.
Spostatevi nel Courtyard e parlate con il nostro Gumshoe canterino per ricevere nuove prove: Una lettera bruciacchiata e un utilissimo metal detector. Esaminate il bastone della vittima (Non so se ho scritto che si è rivelata niente poco di meno che Misty Fey in persona sotto il falso nome di Elise Deauxim). Scoprirete che si tratta di una spada. La vera arma del delitto.

Tornate da Edgeworth nel piccolo Giardino prima dell'Inner Temple e mostrategli il profilo della gemella di Iris, si aprirà una nuova opzione di dialogo riguardo a Dahlia Hawthorne, condannata a morte e uccisa solo un mese prima.

Spostatevi nella Training Hall, ora avete raccolto tutte le prove necessarie per delucchettare Iris.

Lucchetto Psichico Iris
Inizialmente mostrategli il profilo di Bikini, che ha visto al Courtytard rimuovere la spada dal corpo della vittima. 1/3 lucchetti spezzato. E come prova del suo alibi continuamente bugiardo mostrate la stessa testimonianza di Iris. 2/3 lucchetti spezzati. E come risposta premete su "There were two of you" e come prova mostrate il profilo di Dahlia. 3/3 lucchetti spezzati.

Scoprirete tutta la verità su Iris e Dahlia e i pezzetti del puzzle cominceranno così a mettersi a loro posto, ma è ancora troppo presto per dichiarare di avere la vittoria in pugno.
Spostatevi nella "Heavenly Hall" per distruggere i 5 lucchetti di Pearl.

Lucchetto Psichico Pearl
Innanzi tutto puntate il dito sull'Inner Temple sulla mappa e il profilo di Maya come persona di cui Pearl si preoccupava. 1/5 lucchetti spezzati. Mentre la prova che c'era un motivo specifico per cui avrebbe dovuto sentire il suono delle campane delle 10 in punto, è mostrata nella lettera bruciacchiata che avete ricevuto da Gumshoe, (2/5 lucchetti spezzati) che scrive a Pearl appunto di evocare uno spirito dopo il suono delle campane cioè quello di Dahlia Hawthorne (mostratene il profilo). 3/5 lucchetti spezzati, Mentre riguardo all'autore di quella lettera non potete far altro che mostrare il profilo di Morgan Fey, l'unica persona a cui Pearl avrebbe obbedito senza fare obiezioni e come ultima prova che sia stata dai lei effettivamente letta quella lettera mostrate il "poster" di Misty Fey macchiato di mostarda (?).
Finalmente e dopo tanti sforzi possiamo scoprire la verità sul ruolo di Pearl in questo delitto!

Parte 5-4-1
Siamo ancora in tribunale e verrà chiamata Iris allo stand dei testimoni in quanto vuole deporre una confessione: lei è la complice del crimine commesso da Maya...!
Ah...! Dateci dentro con la prossima contro-interrogazione.

Contro interrogatorio Iris 1
Iniziate incalzandola in questa frase: "Then, while Mystic Maya was stumbling, Mystic Elise moved in to deliver a fatal strike!" e successivamente premete su "There is one thing..." verrà

aggiunta questa affermazione nella testimonianza: "She threw her staff away and pulled a dagger from inside her robe!" mostrate la spada-bastone della vittima (Victim's Staff). E come prova definitiva che la testimoniaza di Iris non può essere presa sul serio mostrate il profilo di Misty Fey, alias Elise Deauxim, la vittima.

Verrà presentata una nuova prova da Godot, probabilmente la vera arma del delitto e verrà nuovamente chiesto di testimoniare a Iris.

Contro interrogatorio Iris 2
Iniziamo bene mostrando l'autopsia della vittima mente Iris afferma: "That's when Mystic Maya stabbed Mystic Elise!".

Passerete così dopo vari dialoghi e come al solito, a una nuova testimonianza

Contro interrogatorio Iris 3
Quando dice "Then I used the snowmobile to…", pressatela e premete "about the tracks" e dopo premete su "it's very important"Quando dice: "I dragged it behing me all the way across Dusky Bridge.", mostrate il bollettino meteo.

Ma ci sono ancora dei fatti che non si discutono, il corpo è stato scoperto da l'altra parte del villaggio, quindi Iris deve aver trovato un modo per spostare il cadavere, ma quale? Le chiedemo di rispondere a questo quesito con una nuova testimonianza, ma prima del contro interrogatorio Godot presenterà una foto del ponte bruciato.

Contro interrogatorio Iris 4
So che potrà sembrare ridicolo ma l'unico effettivo modo per contraddire questa testimonianza è presentare il disegno che vi ha dato Larry Butz, quando Iris dice: "..Or are you saying that there is a way to cross a burning bridge?" Premete su "a complete contradiction."; puntate su una delle corde che sostengono il ponte nel disegno e come prova, mostrate la foto del ponte che ha presentato Godot prima del contro interrogatorio. Sosterrete così la tesi che il corpo che ha visto Larry non stava volando, ma era appeso al ponte! Vi verrà chiesto così con quale corda era appesa la vittima! Mostrate ancora la foto del ponte bruciato. E successivamente i documenti dell'autopsia della vittima. E quando vi verrà chiesto chi ha spostato il cadavere, mostrate il profilo di Iris.

Pare proprio che Dahlia anche da morta continua a uccidere, ma passiamo al prossimo quesito… Quando vi verrà chiesto dopo vari dialoghi se mai qualcuno avrebbe potuto permettere di lasciare Iris senza controllo, premete su: "There was one" e... Controvoglia, mostrate il profilo del povero Edgeworth

<u>Parte 5-4-2</u>

Contro interrogatorio Dahlia 1
Non ne sono certo, ma credo che dovreste incalzare tutto, prima di incalzarla in "The plan went wrong… but it seems to have succeeded anyway." Scoprirete che Dahlia aveva un motivo per volere la morte di Maya e aiutare sua madre. Infatti aggiungerà nella sua testimonianza "Do you understand why I would kill Maya Fey now? What my goal was?" mostrate il profilo di Mia…

[Nota: Ricordarsi di trovare la suoneria del cellulare di Godot in mp3 °_°]

Ne uscirà così fuori molta della possibile verità riguardo a questo caso, ma Dahlia dirà che Maya si è gettata nel fiume dal ponte in quanto aveva ucciso sua madre, mentre Dahlia era nel corpo di quest'ultima. Impossibile. Presentate la foto che avete ricevuto da Godot quindi scoprirete che è impossibile che Maya si sia gettata ma secondo voi c'è un posto dove potrebbe essere, infatti si trova nell'aula (in this very courtroom), per cui in questo momento lo spirito Dahlia Hawthorne è stato evocato da MAYA!

A voi lascio i discorsi e la definitiva scomparsa di Dahlia che andrà in eterno nel suo regno, l'Inferno!

Parte 5-4-3

Verrà chiamata a testimoniare Maya per chiudere questo processo. Ma prima verranno aggiornati i dati de "l'arma del delitto".

Contro interrogatorio Maya 1
Incalzatela quando dice "I think that I screamed, -Help me-" e chiedete maggiori informazioni sulla sua ultima speranza ("My last hope") aggiungerà così la seguente affermazione alla testimonianza: "I could see a man behing my attacker by the light of the stone lantern." Mostrate la lanterna dal registro processuale per obiettare.

Ovviamente quindi è stranissimo che Maya durante il delitto al buio non vedeva chi aveva di fronte ma riusciva a distinguere un uomo a cui appunto ha chiesto Aiuto. Solo un uomo è visibile al buio... mostrate il profilo di Godot.

Contro interrogatorio Maya 2
Incalzatela in ogni sua affermazione fino a quando non ricomincia il contro interrogatorio e incalzatela nella sua seconda frase. Aggiungerà nuovi dettagli o meglio una nuova frase: "I think it was for my sake tht they cleaned up any and all evidence of what happened" mostrate la lanterna, la "Stone Lantern" per sollevare un'obiezione. E come spiegazione del fatto che il killer abbia lasciato quella scritta nella lanterna premete su "The killer didn't notice it" (3^ opzione) e come persona che non avrebbe potuto effettivamente notare quella scritta, mostrate ancora il profilo di Godot.

Contro interrogatorio Maya 3
Oltre alle incalzate varie nella sua ultima affermazione, pressate, e chiedete ulteriori informazioni sull'investigazione di Godot (Godot's investigation). Così tornando alla testimonianza mentre Maya afferma "That's when Mr. Godot arrived at the Inner Temple for the first time!", mostrate l'immagine di Misty Fet coperta di senape.

Riguardo al fatto che Godot sia potuto a venire a conoscenza del "piano", mostrate la lettera bruciata che si trovava nell'inceneritore.
Ancora mostrate il profilo di Mia quando richiesto dato che stiamo sollevando il vero movente di Godot.

Pare proprio che siamo arrivati ad una triste fine, con un ultima testimonianza di Maya "contro" Godot.

Contro interrogatorio finale.
Incalzate ogni singola affermazione e arrivati alla fine della testimonianza premete "There's a contradiction." Successivamente mostrate il pugnale.

E come prova definitiva e finale, il profilo di Godot.

Fuori dall'aula presentate il profilo di Pearl a Fransiska.

Godetevi tutti i dialoghi finali.

Questa soluzione è stata interamente scritta da Scibetta Gerlando Savio. Grazie a Giorgio Andrea Bellobono per la correzione e per la pazienza dimostratasi nel seguirmi con il mio progetto. Vietata la copia parziale o totale senza il consenso esplicito dell'autore.