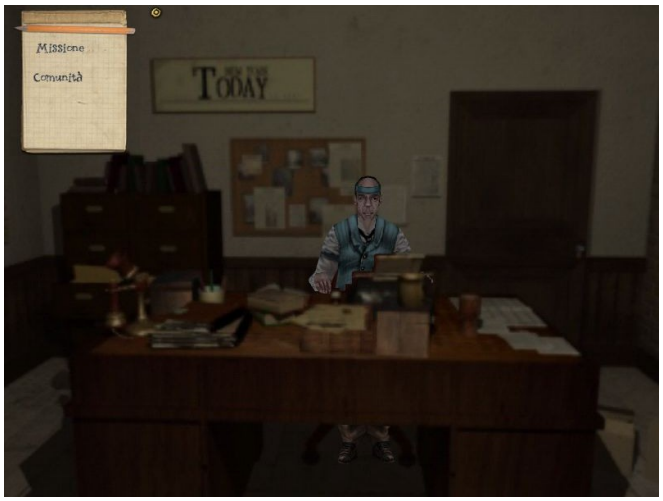
SOLUZIONE: JACK LO SQUARTATORE – NEW YORK 1901

Nel gioco impersoni James (Jimmy) Palmer, reporter del giornale New York Today . Ogni volta che esci dai luoghi in cui ti trovi si apre la schermata dove a dx c'è l'inventario e il tuo taccuino dove riponi i vari documenti , a sx c'è la mappa della città dove ogni volta si aggiungono delle spille e dove tu , trascinando col mouse gli oggetti o documenti che ti ritroverai nell'inventario, potrai aprire nuove locazioni da andare a vedere. Ispeziona sempre tutti gli ambienti anche se non puoi fare niente!



1° Giorno 16 Novembre 1901

Dopo il breve filmato iniziale ti trovi in redazione davanti alla tua macchina da scrivere, girati a dx e sul muro osserva il poster, girati ancora a dx e vedi due tuoi colleghi alle loro scrivanie. Avanza e girati a sx, sulla scrivania c'è un porta-foto , osservalo. Entra nell'ufficio del tuo capo (R. Bur), ti fa vedere una copia del Daily Illustrated (la concorrenza), prendilo e leggilo. Parla di un secondo delitto nell'arco di pochi giorni. Si tratta di una prostituta di nome Lizzie, brutalmente assassinata con le stesse modalità che adottò Jack lo Squartatore molti anni prima a Londra. Parla con Bur il quale ti affida questo servizio, cercare indizi e interrogare testimoni nel malfamato quartiere di Low Side.



Esci dalla stanza e parla con il tuo collega Paul. Esci dalla redazione e dirigiti alle scale. Dalla schermata dell'inventario , trascina col mouse il giornale che hai appena preso, sulla spilla affissa sulla mappa. Ora hai una nuova locazione, IL DISTRETTO DI POLIZIA, clicca sopra. Al Distretto parla con il poliziotto dietro al bancone (Jeff), chiedi di parlare con il Capo (Carter). Girati a sx ed entra nella porta. Girati a dx ed entra nell'ufficio di Carter, parla con lui. Egli ti chiede di leggere il loro rapporto preliminare. Prendi il rapporto sulla scrivania e leggilo. La vittima è stata quasi decapitata, ha subito numerose mutilazioni, soprattutto non è stato ritrovato l'indice della mano destra. Esci dalla stazione di polizia. Ora, dall'inventario , trascina il rapporto sulle due spille che hai sulla mappa e hai due nuove locazioni il BLUE VELVET e il LUOGO DEL DELITTO DEL 15 NOVEMBRE, recati in quest'ultimo.

Da dove ti trovi abbassa lo sguardo leggermente a dx e prendi il pezzo di carta in terra, è un disegno della scena del crimine.



Vai avanti e osserva il manifesto affisso al muro. Torna indietro e sali la prima rampa della scala antincendio, girati a dx e vedi un corvo sulla ringhiera. In terra prendi il pezzo di carta, è un altro disegno del delitto, si vede un individuo che scappa lasciando a terra una donna. Se vuoi puoi salire anche l'altra rampa della scala antincendio e osservare tutto intorno a te. Scendi e vai alla scala di cemento ed esci. Ora vai al Blue Velvet. Ti trovi in un vicolo, girati leggermente sx e osserva il manifesto rosso al muro. Poi vai avanti 1 volta e girati a dx, Sali le scale e bussa alla porta del Blue Velvet. Si apre lo spioncino e una voce che ti dice che sono chiusi. Scendi le scale e vai diritto, poi a sx 3 volte, girati a sx di nuovo, girati ancora a sx e scendi le scale. Sei davanti a una porta ma per ora non puoi fare nulla. Torna indietro e torna alla porta del Blue Velvet e bussa di nuovo, ora puoi entrare. Praticamente sei all'interno di un bordello ed lì che lavorava Lizzie. Segui il corridoio e, in fondo, scendi le scale a sx. Parla con la donna dietro al bancone cliccando sugli argomenti del taccuino a sx.



Ti dirà che Lizzie lavorava lì e che era molto amica con Abigail, la cantante del Red Chapel. Prima di andartene prendi il volantino che si trova sulla mensola vicino alla scala. Esci e torna nel vicolo. Ora trascina il volantino sulla nuova spilla che c'è sulla mappa e vai al RED CHAPEL. Incontri un individuo che zoppica (Jason), parlaci, poi vai avanti 1 volta e girati a dx, Sali le scale del teatro e girati leggermente a dx, osserva il manifesto. Girati a sx e prova ad entrare dalla porta, ma è chiusa. Scendi le scale e girati a sx, avanza 1 volta e girati di nuovo a sx, entra nel vicolo di fianco al teatro. Avanza fino alla scala che c'è sulla sx, suona la campanella. Ti apre la porta il Boss del teatro, chiedi di parlare con Abigail. Entra dalla porta a dx, sei nel camerino della ragazza, osserva il biglietto appoggiato al vaso di fiori sul tavolino a dx. Parla con la ragazza la quale ti dirà di aver visto Lizzie pochi minuti prima che venisse uccisa, che indossava un abito blu e che aveva sotto braccio una cappelliera. Esci dal vicolo e vai sx. Sulla dx c'è una lavanderia cinese, osserva il calendario alla porta. Torna al giornale e parla con il tuo collega (Paul), ti dice che gli hanno rubato il portafoglio con dentro il biglietto per una partita. Entra nell'ufficio di Bur e parlaci. Torna alla tua scrivania e scrivi a macchina l'articolo. E' buio, esci dal giornale e vai al Red Chapel. Vai alla lavanderia cinese, ora entra nel vicolo a fianco della lavanderia, apri la porta a sx ed entra, girati a sx e vedi un cinese di guardia a un'altra porta. Per ora non fai nulla. Vai al teatro ed entra dalla porta principale, vai avanti e passa davanti al palco, a dx del palco c'è una porta con una tenda rossa, entra e Parla con Abigail . Filmato. Il Boss ti permetterà di parlare con Abigail a patto che tu scriva una recensione dello spettacolo. Vai al Blue Velvet, avanza fino in fondo e ascolta quello che si dicono i due uomini alla biglietteria. Bussa al Blue Velvet ed entra, la signora al bancone ora ti permette di entrare . Osserva gli ambienti e poi sali le scale , parla con Gilda di Lizzie. Esci dal Blue Velvet e guarda il cielo.



2° giorno 17 novembre 1901

Sei al giornale, parla con Paul, e chiedigli di scrivere una recensione per lo spettacolo del Red Chapel, in cambio gli procurerai un biglietto per la partita di campionato. Entra nell'ufficio di Bur e poi vai alla tua scrivania, prendi un giornale del 1° Novembre che parla del primo delitto, una prostituta di nome Carry Blum . Esci dal giornale e dall'inventario trascina l'articolo sulla nuova spilla che c'è sulla mappa, è ilo LUOGO DEL 1° DELITTO (31 Ottobre 1901)..Recati lì. Avanza una volta e girati a sx, c è un corvo sopra una fontana. Qui osserva tutto l'ambiente. Vai alla Stazione di Polizia e parla con Carter, ti darà una copia del rapporto dell'autopsia sul corpo di Lizzie, leggilo (dal corpo manca il rene sx e l'indice della mano dx). Esci e vai al Blue Velvet. In fondo al vicolo c'è un ragazzo che vende i giornali (Patrick), parla con lui e chiedigli del Bookmaker per acquistare un biglietto per la partita. Girati a sx e avanza 3 volte, gira a sx e vai

avanti una volta, girati di nuovo a sx e abbassa lo sguardo. Raccogli la barra di ferro e poi scendi le scale a sx, raccogli la spranga di ferro poi bussa alla porta. Non c'è nessuno, usa la spranga di ferro sulla porta. Arriva Patrick che ti spiega come devi bussare, bussa di nuovo. Parla con il Bookmaker e scendi le scale davanti a te, avvicinati alla slot machine rossa, poi parla di nuovo con l'uomo, vuole 12 dollari per il biglietto della partite. Non li hai, tenta alla slot machine.



Nell'inventario hai delle monete, inserisci le monete e tira la leva. A volte vinci a volte perdi. Devi raggiungere la quota di $ 12 (io ne ho presi di più … non si sa mai!!!!!) , poi dalli all'uomo e lui ti darà il biglietto, prendilo e torna alla redazione del tuo giornale , dai il biglietto a Paul e lui ti promette una recensione per lo spettacolo del Red Chapel. Paul ti da il suo biglietto da visita, portalo al boss del locale, passando dal vicolo e poi suona la campanella. Dai il biglietto al Boss e lui ti fa parlare con Abigail. Entra a sx e vai sul palco del teatro, parla con la ragazza



Lei ti dice il nome dell'illustratore che ha disegnato le scene dei delitti, un certo Silk. Torna al giornale e parla con Bur, chiedi di parlare con Silk l'illustratore del Daily Illustrated, poi vai alla tua scrivania e scrivi l'articolo.



E’ di nuovo buio, prima di uscire dall’ufficio osserva il biglietto sulla porta di Bur, esci e vai al Red Chapel. Parla con l’uomo che zoppica (Jason), ti dirà che Lizzie faceva consegne per la lavanderia cinese. Entra al teatro e a dx del palco c’è Paul, parla con lui e assisti all’esibizione di Abigail. Esci dal locale e vai al Blue Velvet, girati a sx e vedi un uomo che sta mettendo qualcosa sulla parete di legno, ai suoi piedi ha una cappelliera. Entra nel bordello, la signora dietro al bancone ti dice che Gilda ha da fare, in quel momento entra un cinese con una cappelliera e sparisce dietro una tenda. Esci e torna al vicolo, sulla parete di legno prendi un biglietto da visita della lavanderia cinese, c’è scritto che cercano una ragazza per fare le consegne. Torna a l Red Chapel e vai alla lavanderia, entra nel vicolo di fianco ad essa, entra dalla porta di legno . Ora il cinese non c’è più, entra. Davanti a te una porta che non si apre, a sx sulla parete ci sono due manopole. Devi trovare la combinazione per aprire la porta. Posiziona la manopola di sx sul DRAGO (nel biglietto da visita della lavanderia c’era un drago) e la manopola di dx la posizioni sul TORO (il toro era l’immagine che c’era sul calendario appeso alla porta della lavanderia).



Girati a dx ed entra dalla porta , parla con il cinese. Filmato.

3° Giorno 18 Novembre 1901

Sei di nuovo al giornale, bussa all’ufficio di Bur il quale ti dice di aspettare. Ascolta quello che dice Bur a Silk, poi entra e parla con Silk. Vai alla tua scrivania, c’è un pacco per te, aprilo. C’è una lettera firmata Jack lo squartatore!!!! Apri il piccolo involucro e vedi il dito mozzato di Lizzie.
Filmato

4° Giorno 19 Novembre 1901

Sei di nuovo al giornale, parla con Bur, vai alla tua scrivania e osserva il messaggio che ti ha lasciato Paul. Poi vai alla Stazione di Polizia, Jeff ti dice che Carter è nel suo ufficio, vai da lui e parlaci. Carter ha scoperto che nella cappelliera di Lizzie c’erano tracce di droga. La lavanderia cinese era un covo di traffico di droga e i cinesi hanno ucciso Lizzie perché sicuramente lei aveva scoperto tutto …. la lettera e il dito mozzato solo per sviare le indagini … per Carter il caso è chiuso.

Vai al Red Chapel e recati alla lavanderia, sulla porta un cartello AFFITTASI. Vai sul vicolo di fianco al teatro e suona la campanella, entra e parla col Boss, vai sx e girati a sx, c'è un manichino accanto ad una porta con la tenda rossa, entra da questa porta e girati a sx, c'è Abigail che sta parlando con Paul. Parla con loro, essi non sono affatto convinti che siano stati i cinesi a uccidere Lizzie e ti chiedono di consultare un'agenzia investigativa, la Pinkerten. Prendi il biglietto da visita dell'agenzia. Nell'inventario trascina il biglietto sulla nuova spilla della mappa e vai all'agenzia. Suona il campanello ed entra. Parla con il tizio dell'agenzia e poi girati a dx e dirigiti verso la porta dove c'è il cartello FORENSIC, suona il pulsante e arriva l'espero forense, parlaci. Dal taccuino che hai nell'inventario dagli il rapporto post mortem. Girati completamente a dx e ispeziona l'ufficio, vai avanti 1 volta e osserva la foto sul muro a sx, vai avanti 1 volta e osserva gli schedari davanti a te, prendi quello relativo ai fatti del 1888 e poi prendi il fascicolo sulla lettera K, leggi tutte le pagine.



Vai a dx, in fondo alla stanza c'è un armadio, osservalo, per aprirlo serve una chiave. Girati a sx e avanza 1 volta, a dx c'è una libreria, osserva il dossier relativo ai casi di WHITE CHAPEL.



Leggi tutto il dossier e prendi la scheda prestiti. Ora guarda a sx e avanza, ti trovo di fronte ad una lavagna luminosa. Dal taccuino dell'inventario prendi la lettera di Jack lo squartatore e posizionala sopra la lavagna. A dx della lavagna ci sono dei cassetti apri quello con su scritto FREEMAN, leggi tutti i documenti e prendi le due lettere di Jack lo squartatore. Ora devi sovrapporre le due lettere alla tua sopra la lavagna luminosa. Con la prima fai combaciare la parola DEAR, con la seconda la firma JACK THE RIPPER. Le calligrafie corrispondono!!! Prendi le lettere ed esci. Torna al giornale e scrivi l'articolo. Vai al Blue Velvet, Jason ti chiede dei soldi per parlare, daglieli. Ti dirà che conosceva anche Carry la prima vittima. Bussa al Blue Velvet e vai a parlare con Gilda, ti dirà

che le due ragazze avevano in comune il tipo di vita degradata e che dormivano entrambe al dormitorio. Vai al Red Chapel, entra al teatro, stanno trasmettendo una pellicola, esci. Un altro giorno è passato.

5° Giorno 20 Novembre 1901

Sei al giornale, parla con Bur e poi recati all'agenzia Pinkerton, vai dall'esperto forense e parlaci, ti dirà che l'assassino è sicuramente un medico per la conoscenza anatomica che ha nell'asportare organi, ti dà un documento scritto da lui, prendilo.

Vai al Red Chapel e parla con Patrick, chiedigli di Jason. Vai al Blue Velvet, in fondo al vicolo c'è Jason con un amico, parla con loro. Ti daranno un biglietto con il nome di un ospedale dove c'è il dormitorio. Dall'inventario trascina il biglietto sulla nuova spilla e vai all'ospedale.



Vai a dx 1 volta ed entra dalla porta, vai di nuovo a dx e avanza, sulla dx c'è un carrello con delle siringhe delle pinze : Torna indietro oltre la porta e poi vai a dx avanzando 1 volta e poi a sx. Parla con l'inserviente e chiedile del Dott. Tumbletwo, girati a sx e scendi la scala, girati a sx e osserva la cassettina di legno appesa al muro. Per aprirla ci vuole qualcosa. Girati e avanza 1 volta, vai a sx e segui il corridoio per 2 volte, a dx c'è una porta chiusa a chiave. Per ora non puoi fare nulla, torna al giornale. Parla con Paul, vai alla tua scrivania e scrivi l'articolo. Esci e vai di nuovo all'ospedale. E' buio, alla reception il custode sta dormendo. Entra dalla porta a dx e vai a prendere una pinza sul carrello, vai nel sotterraneo e usa la pinza sulla cassettina al muro, ci sono delle chiavi, prendi quella dello studio di Tumbletwo e quella dell'obitorio. Vai lungo il corridoio e usa la chiave dell'obitorio sulla porta a dx. Apri la porta. Filmato. **SALVA IL GIOCO**. Sei all'interno di una specie di macelleria, girati indietro, la porta non si apre, a dx della porta ci sono appesi dei coltelli e delle mannaie, uno lo puoi prendere, ma per ora lascia stare. Vai a dx e osserva l'enorme tavolo di legno sporco di sangue, girati a sx e vai alla bilancia, osservala. Girati a dx c'è la porta che apre la cella frigorifera, a sx ha un contrappeso (55 libbre) a dx una corda che apre la porta …. il contrappeso a sx la fa richiudere lentamente. Quando entri nella cella frigorifera hai un tempo limite prima che la porta si richiuda, se rimani dentro morirai congelato e devi riprendere il gioco dall'ultimo salvataggio. Apri la porta della cella frigorifera e avanza fino in fondo dove c'è l'altra porta, osserva il gancio a sx, serve un contrappeso di 65 libbre, a dx la corda per aprire la porta. A dx della porta ci sono parti di maiale appesi a dei ganci , prendi il primo a sx.



Esci dalla cella frigorifera e metti il pezzo sulla bilancia, pesa 100 libbre. Riprendilo e portalo sul tavolo a sx (quello sporco di sangue)



Ora prendi la mannaia appesa e taglia il pezzo in due parti.



Prendi il pezzo, ritorna dentro la cella frigorifera e appendi il pezzo di carne al gancio a sx della porta in fondo poi tira la corda a dx. Esci.



6° Giorno 21 Novembre 1901

Sei al giornale, parla con Paul, poi vai all'ospedale. Recati nel corridoio dove hai preso la pinza dal carrello, in fondo , a dx c'è lo studio di Tumbletwo, usa la chiave sulla porta ed entra. Girati a dx e osserva la foto, avanza, a dx guarda il diploma appeso alla parete, accanto al diploma, sullo stipite c'è un pezzo di legno che si può spostare, dietro c'è una serratura, girati a dx e vai alla scrivania , osserva l'agenda sul tavolo. Apri la bottiglietta d'inchiostro sulla scrivania, dentro c'è una chiave che apre il cassetto a sx. Aprilo e leggi i documenti all'interno. Parlano di trapianti . Chiudi il cassetto e rimetti la chiave dentro la bottiglietta.



Torna al Red Chapel e parla con Patrick. Poi vai al Blue Velvet e vai a casa del bookmaker (dove c'è la slot machine), parla con lui, ti darà un passe-partout. Torna all'agenzia Pinkerten e poi avanza , parla con la segretaria, ti da la chiave dell'armadio dove ci sono i dossier dei criminali. Apri l'armadio e poi cassetti con la lettera J e leggi il documento di Jack e poi il cassetto con la lettera T e leggi quello di Tumbletwo.



Torna al Red Chapel, vai nel vicolo e suona la campanella, parla con Abigail, ti darà una pistola. Torna al giornale e parla con Paul e poi scrivi l'articolo. Vai all'ospedale, entra nell'ufficio di Tumbletwo e usa il passe-partout nella serratura , quella accanto al diploma e poi entra. Abbassa lo sguardo a dx e prendi la lampada, girati e scendi le scale e vai a dx. Osserva i libri di medicina sulla libreria, girati a sx e avanza. Sulla dx c'è un letto e da sotto la coperta intravedi un braccio di un cadavere e delle bacinelle con degli organi umani, torna indietro e sali la prima rampa di scale e ridiscendi da quella che hai di fronte. Girati a sx e avanza ancora 1 volta, c'è un carrello con qualcosa sotto un panno, toccalo e uscirà del sangue. Osserva il comodino davanti a te, guarda i documenti che sono sopra. Ora girati a dx e avanza 2 volte, senti parlare il dott. Tumbletwo con qualcuno, apri il cassettone che hai davanti e osserva tutta la scena fino in fondo. Filmato.



7° Giorno 22 Novembre 1901

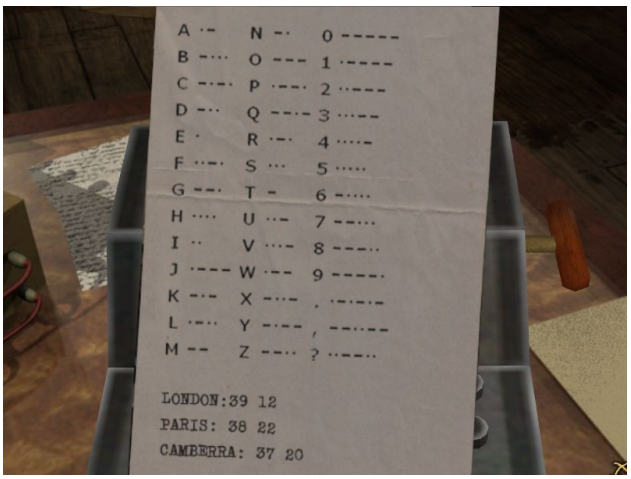
Sei al giornale, parla con Bur, esci dall'ufficio e sulla scrivania di Paul prendi il giornale, parla di un altro delitto, un'altra prostituta di nome Violetta.Vai al Red Chapel e vai a parlare con Abigail, restituiscile la pistola e parla di nuovo con lei. Vai alla Stazione di Polizia e parla con Carter, ora è convinto che i delitti siano opera di un serial killer, prendi il rapporto sulla scrivania. Ora nell'inventario hai il luogo del delitto del 21 novembre. Recati lì e raccogli in terra il pezzo di carta con il disegno.



Vai al Red Chapel, Patrick ti da una lettera … è di Jack! Torna al giornale, parla con Paul e poi scrivi l'articolo. Poi vai all'ospedale e parla con il guardiano, entra nell'ufficio di Tumbletwo, apri l'agenda che c'è sulla scrivania, c'è un biglietto che parla di Abigail. Vai al Red Chapel , Abigail si sta esibendo, parla con il Boss. Vai al Blue velvet, parla con il bookmaker e poi entra nel bordello. Parla con il buttafuori, poi entra dalla tenda e vedi Tumbletwo che sta visitando Gilda. Dai al dottore la chiave del suo studio e torna all'ospedale, parla di nuovo con il guardiano, egli ti rivela il vero nome di Silk .. è Silkner. Torna al Red Chapel, entra nel vicolo a dx del locale. Filmato.

8° Giorno 23 Novembre 1901

Al giornale parla con Paul, vai alla tua scrivania e prendi il poster del Moulin Rouge. Poi vai al Red Chapel, entra nel vicolo e suona la campanella alla porta, vai sul palco e parla con Abigail. Vai all'agenzia Pinkerten e parla con la Robinson, la segretaria .Devi fare un telegramma a Londra per avere in formazioni su Silkner. A sx della porta d'ingresso dell'agenzia c'è la macchina per fare telegrammi e accanto il foglio delle istruzioni.





Prima di tutto devi inserire il contatto, perciò il numero di Londra: 3912

3 (… - -) spazio 9 (- - - - .) spazio 1 (. - - - -) spazio 2 (.. - - -) tira la leva.

Poi l' oggetto, il nome SILKNER

S (…) spazio I (..) spazio L (. - ..) spazio K (- . -) spazio N (- .)spazio E (.) spazio R (. - .) tira la leva.

Ora torna al Blue Velvet e parla con Patrick, poi vai a casa del bookmaker, dagli il passe-partout e il poster del Moulin Rouge. Torna al giornale e scrivi l'articolo. Vai al red Chapel e parla con Jason, entra nel teatro e assisti all'esibizione di Abigail, poi vai al Blue Velvet e vai a parlare con Gilda. Esci e osserva il cielo.

9° Giorno 24 Novembre 1901

Sei al giornale, esci e vai al Red Chapel, parla con Patrick poi vai nel vicolo di fianco alla lavanderia, lì trovi una donna (Red Sally), parla con lei e poi torna all'agenzia Pinkerten, la Robinson ti dà il telegramma dell'agenzia di Londra, prendilo e leggilo. Ora sulla mappa hai il laboratorio di Silkner. Vai al laboratorio, avanza due volte e girati a sx , sposta la manopola rossa per bussare alla porta e prendi la chiave, entra.



Avanza e osserva davanti a te il vassoio con le bottigliette, girati a dx, sul letto osserva il libro, guarda il tavolo con le tavolozze e i colori, girati e vedi in terra un secchio con del liquido rosso , sembra sangue. Vai oltre la tenda, c'è un letto con sopra un manichino, a dx gira il quadro appoggiato al muro .Vai più avanti , oltre il letto e poi guarda dalla finestra. Vedi arrivare qualcuno, ma se ne va subito. Girati a dx e prendi il vasetto di vetro sulla mensola. Vai al secchio con il liquido rosso e prendine un po' con il vasetto. Esci , rimetti a posto la chiave e poi vai all'agenzia Pinkerten, all'esperto forense dagli il vasetto e parlaci. Torna al giornale , parla con Paul e scrivi l'articolo. Vai al laboratorio, girati a sx e avanza. Sali sulle scale antincendio e guarda la finestra . Vedi Silkner che sta dipingendo, scendi e vedi qualcuno che va da lui. C'è stato un altro omicidio, deve recarsi per disegnare la scena del crimine. Sulla mappa ora hai la spilla con il delitto del 24 novembre. Recati li, avanza e girati a dx. Filmato. Girati verso Silkner e poi di nuovo osserva il cadavere: è Red Sally! Girati a sx…Filmato.



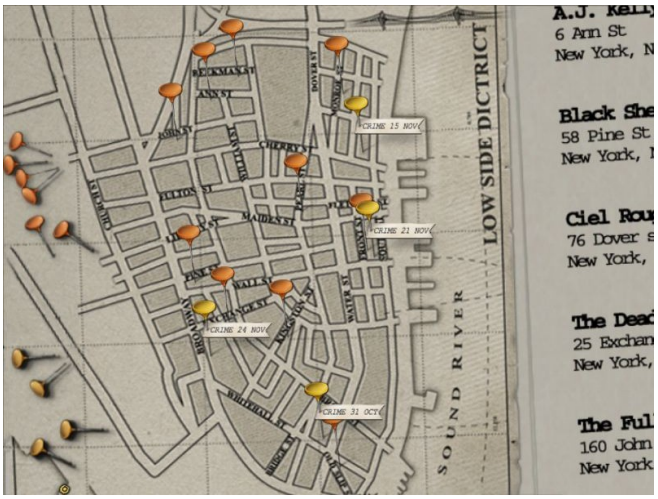
10° Giorno 25 Novembre 1901

Sei al giornale e parla con Bur, prendi il giornale sulla scrivania di Paul. Vai alla Stazione di Polizia e parla con Jeff. Vai all'agenzia Pinkerten e parla con l'esperto forense, ti dice che il sangue che hai portato appartiene a una mucca. Ora recati in tutti i luoghi dei delitti, vedrai dei mazzi di rose in terra , tranne che nel luogo dell'ultimo delitto. Vai al Red Chapel , entra nel vicolo , suona la

campanella e parla con il Boss. Torna al giornale e vai alla tua scrivania, ci sono Paul e Abigail, parla con loro, prendi la lettera di jack sulla tua scrivania e parla di nuovo con i tuoi amici. Osserva il calendario sulla tua scrivania, devi cerchiare con la matita rossa i delitti di Londra del 1888 e con la blu quelli di New York. Alla fine cerchia il 26 novembre, scoprirai che l'assassino colpirà di nuovo …. domani!!!!!!



Parla di nuovo con Paul, poi rispondi al telefono , è Jeff, Carter ti aspetta alla stazione di Polizia. Vai la e parla con Jeff, girati a dx e avanza, sulla dx vedi Silkner che è stato arrestato, parla con lui. Ti consiglia di cercare l'assassino nei Pub. Torna da Jeff, parlaci e poi vai nell'ufficio di Carter e parlaci. Torna all'agenzia Pinkerten, parla con la Robinson e fatti dare l'elenco del Pub della zona del Low Side. Metti le puntine nei relativi indirizzi della mappa. Gli omicidi sono avvenuti nelle vicinanze di Pub.



Torna al giornale e scrivi l'articolo, poi vai al Blue Velvet, parla con la signora e poi con Gilda .Vai a Red Chapel, recati al bar del teatro e parla con il Boss. Vai di nuovo al Blue Velvet e parla con Jason, avanza … Filmato.

11° Giorno 26 Novembre 1901

Sei al giornale e parla con Paul. Vai al Red Chapel parla con Abigail e prendi di nuovo la pistola. Vai sul luogo dell'ultimo delitto (24 novembre) e parla con l'assistente di Silkner. Vai all'agenzia Pinkerten e parla con la Robinson. Prendi la chiave. Vai alla lavagna luminosa, abbassa lo sguardo e apri il cassetto con la chiave, prendi le mappe e sovrapponile, una dopo l'altra sulla lavagna

luminosa,facendo combaciare le strade, poi parla di nuovo con la Robinson. Il luogo del prossimo delitto è la SOPRAELEVATA DELLA FERROVIA. Sulla mappa dell'inventario hai la nuova locazione, vai lì. Quando arrivi vedi una donna vestita di verde appoggiata ad un lampione, girati e ispeziona l'ambiente che ti trovi davanti, sali le scale a dx ed esci sulla terrazza, girati a dx e scendi la scala a pioli, ti ritrovi in una specie di cortile dove ci sono delle gabbie. Torna dove c'era la ragazza e attraversa la strada , entra nella costruzione di fronte a te.



Sali la scala a pioli e girati, avanza una volta e osserva di fronte a te. Vedi la ragazza abbracciata a un uomo. Vai da loro, ma ti cacciano via. Vai alla stazione di Polizia e parla con Jeff, poi vai al giornale , parla con Bur e chiedigli una macchina fotografica per fotografare l'assassino. Girati e prendi l'occorrente per montare la macchina da un baule in terra. Esci e parla con Paul, vai verso le scale e prova a montare la macchina. Prima il cavalletto, poi la macchina, il piatto, il supporto per il flash e la polvere di magnesio sul supporto. Prendi la macchina e torna in ufficio per scrivere l'articolo.



E' buio, vai alla stazione della sopraelevata , attraversa la strada e sali al piano superiore, avvicinati alla vetrata e monta la macchina fotografica. SALVA IL GIOCO. Ora osserva la macchina fotografica e punta l'obiettivo a dx sulla terrazza dove c'è l'insegna " LONE JACLK Cigarettes", vedi uscire Fausta (la ragazza con il vestito verde) e poco dopo l'assassino, scatta la foto e lui scapperà. Vai da lei e parlaci.



Giorno 12° 27 Novembre 1901

Sei al giornale, girati a dx e parla con Bur e Paul. Vai all'agenzia Pinkerten e fai sviluppare la foto che hai scattato, poi vai al Blue Velvet e parla con Patrick. Torna all'agenzia e prendi la foto. Portala a Bur, al giornale e parla con lui. Poi scrivi l'articolo. Vai al Blue Velvet, ma il locale è chiuso. Vai a Red Chapel, entra dalla porta con la tenda rossa a dx del palco. Il Boss ti dice che Abigail è uscita a cercarti. Entra nel camerino della ragazza e sopra la toeletta c'è una lettera di jack lo squartatore. Filmato. Torna sul palco e vedi che il locale è vuoto, sono andati a cercare Abigail. Esci, fai un giro all'esterno e torna di nuovo dentro al teatro e parla con il Boss. Vai al Blue Velvet e parla con Jason. Entra nel locale e parla con il buttafuori, non ha visto la ragazza, vai al giornale e nemmeno Paul l'ha vista. Poi all'ospedale, ma niente e infine alla stazione di Polizia e parla con Jeff. Vai sul luogo del delitto del 15 novembre. C'è Abigail, parla con lei e apri la scatola che lei ha in mano. Senti gridare qualcuno, avanza due volte. A sx vedi Fausta morta in terra, girati e qualcuno corre verso di te e ti sorpassa. Seguilo. Sei al porto, guardati intorno e poi in alto gli uccelli che gridano. Assisti al filmato finale.

SOLUZIONE DI LORETTA