

SOLUZIONE IL TESTAMENTO DI SHERLOCK HOLMES

NB: Cambia spesso la prospettiva di gioco (tasto R) per prendere confidenza con gli ambienti in cui ti trovi e per mettere in evidenza particolari o punti attivi che si vedono in alcune prospettive e in altre no.

Inoltre è sempre molto importante osservare **TUTTO** affinché il gioco possa proseguire. A volte basta un dettaglio non osservato e si rimane bloccati.

Sherlock Holmes

Dopo il filmato iniziale ti trovi alla casa del Marchese Conyngham il quale ha subito il furto di una preziosa collana. A dx, accanto al caminetto, osserva la vetrinetta dove era custodita la collana. Vai a dx e osserva il davanzale dell'ultima delle tre finestre. Poi osserva il vetro della finestra e noterai un tentativo per mezzo di un diamante di apertura circolare, Avvicinati al camino e osserva la mensola sotto il quadro. Prendi la lente d'ingrandimento (ora in inventario hai la lente insieme a una scatola di fiammiferi e un coltello tascabile). Avvicinati al pianoforte e osserva gli spartiti caduti in terra. Usa la lente d'ingrandimento su di essi e noterai un'impronta di fuliggine.



Avvicinati all'acquario e, in terra, osserva la candela caduta dal lampadario. Poi osserva l'interno dell'acquario per vedere che c'è un pesce morto che galleggia. Osserva il tavolinetto tondo lì vicino e leggi i documenti che ci sono sopra. Osserva la porta accanto a Watson, a dx della statua. Vai al camino e osserva di nuovo la mensola e gli oggetti che sono rovesciati. Osserva la corda della campana accanto al camino. Avvicinati al

paravento accanto al divano e osservalo; poi spostalo. Deduci che il ladro si è nascosto lì dietro. Dietro al paravento c'è un vaso con una pianta, osserva il pavimento lì davanti. Vai alla finestra centrale e osservalo. Torna al camino e osserva le macchie di fuliggine sul pavimento. A dx del camino osserva il mobiletto e, a sx del camino, osserva lo sgabello rovesciato. Filmato.

Sei a Baker Street, nel tuo appartamento. Osserva il tavolo e leggi il giornale. Arriva l'Ispettore Baynes, parla con lui di tutto. L'Ispettore ha portato la collana Samoana confermando che si tratta di un falso. Osservalo nei suoi particolari.



Watson

Vai a dx e, sulla scrivania, prendi la mappa. Clicca su

DIOCESI DI KNIGHTBRIDGE

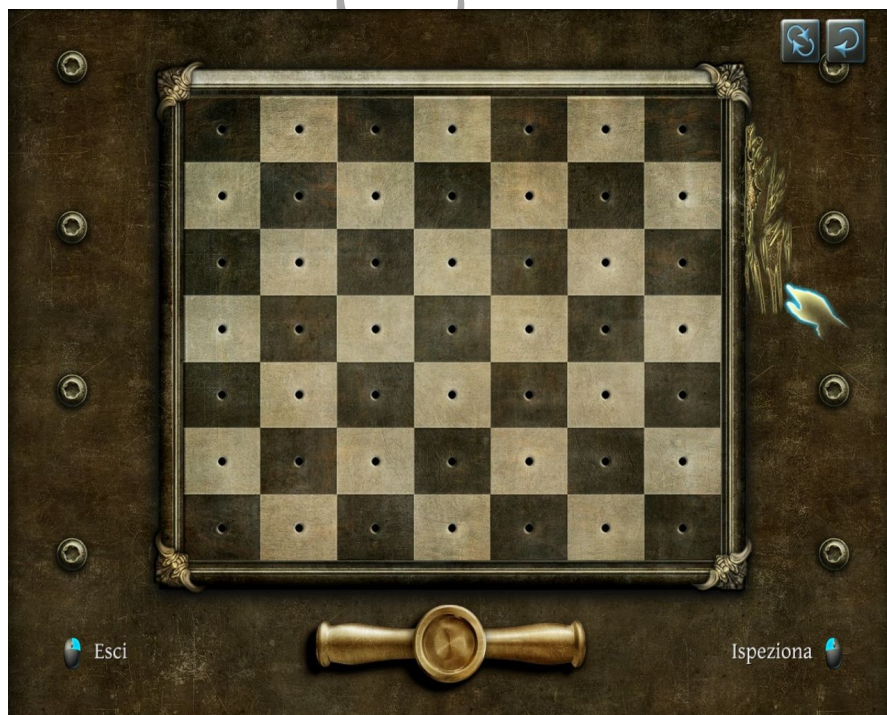
Dopo il dialogo con il Reverendo esprimi le tue deduzioni sull'omicidio del Vescovo di Knightbridge (clicca sulla voce " ricchezza" per osservare che il Vescovo non possedeva valori, nemmeno in cassaforte).

Sherlock Holmes

Osserva il cadavere del Vescovo davanti a te in tutti e tre i particolari (testa, torace e piedi). Osservando i piedi avrai in inventario un pezzo di corda.

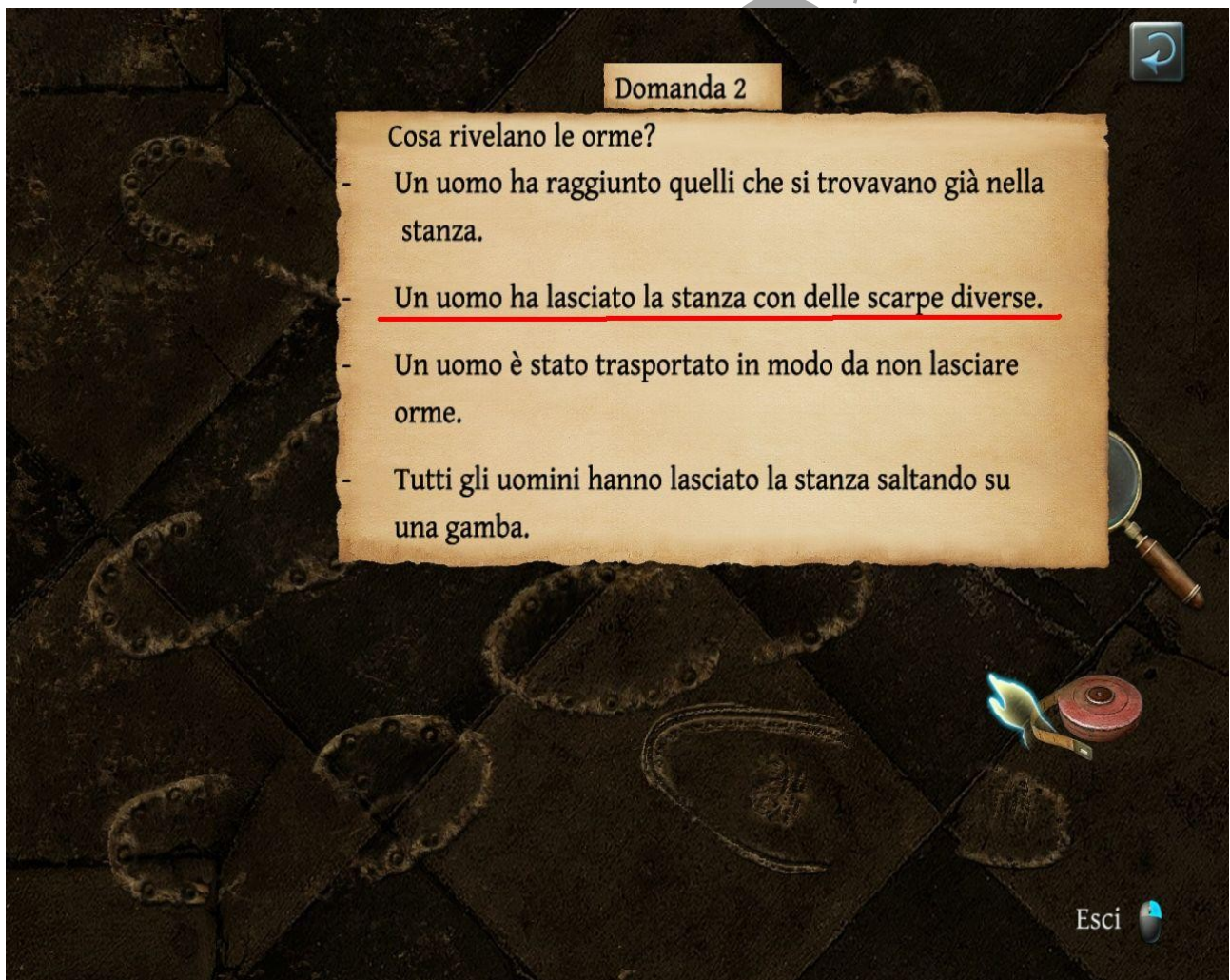


In terra, a dx, raccogli il dito mozzato. Esci dalla schermata che hai sul cadavere e osserva la scrivania lì accanto. Osserva la bottiglia di Whisky e le impronte di sangue su di essa. Osserva il fermacarte anch'esso sporco di sangue. Osserva il pavimento e la bottiglia rotta poi osserva anche la stufa a dx. A sx della scrivania osserva la credenza, il quadro che c'è lì sopra e una specie di cassaforte sulla quale ancora non possiamo agire (possiamo solo osservare dei graffi a dx).

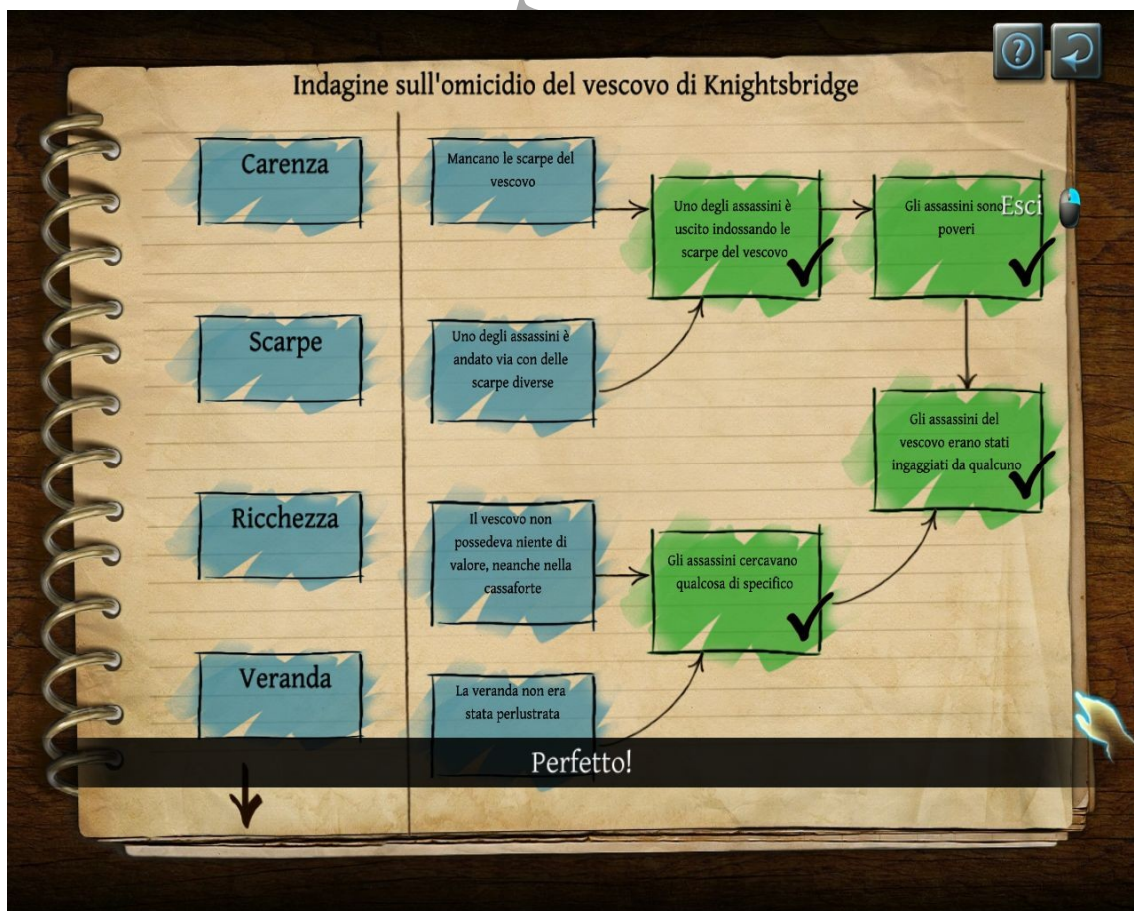
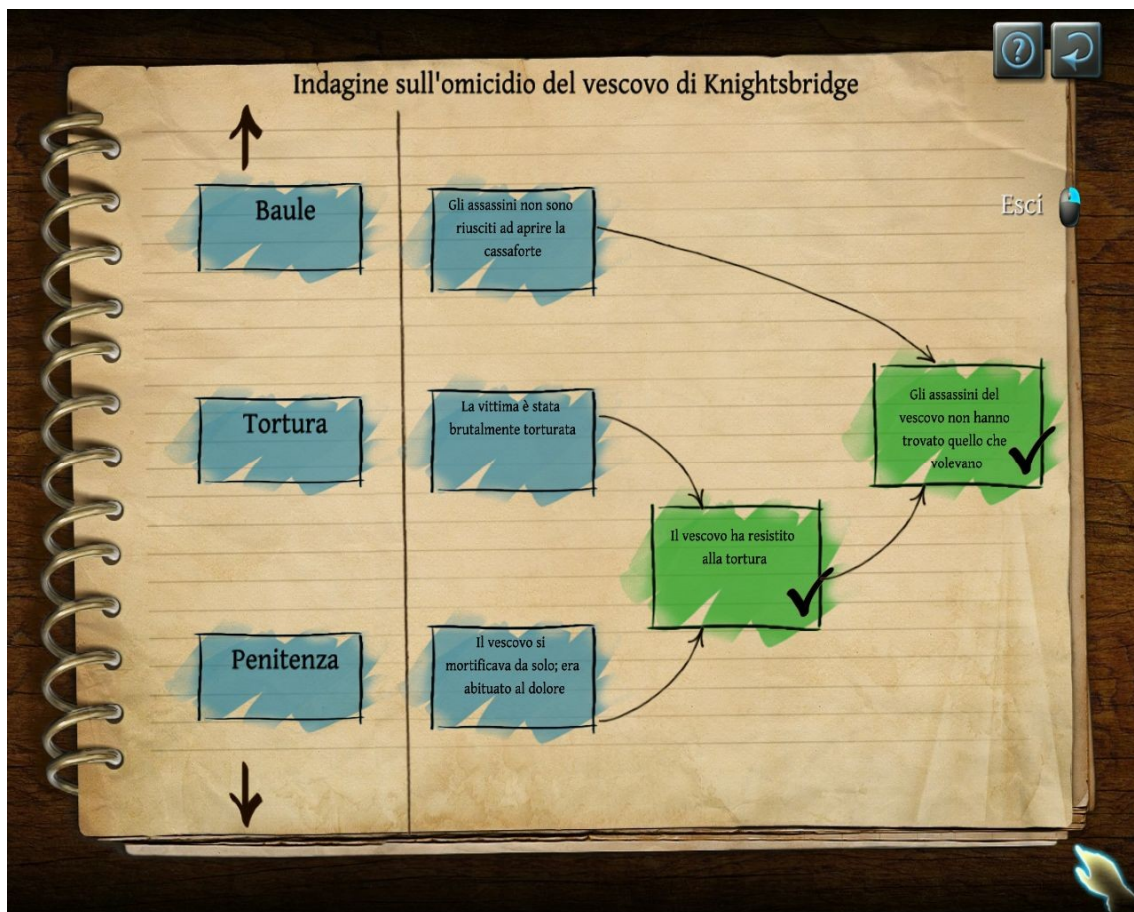


In basso della credenza apri gli sportelli. Osserva a dx il cilicio e prendi un chiodo. A sx osserva la frusta. A sx della credenza osserva e apri la porta. All'interno osserva il letto del Vescovo e la finestrella sopra di esso. Esci dalla stanzetta. Prova ad aprire la porta

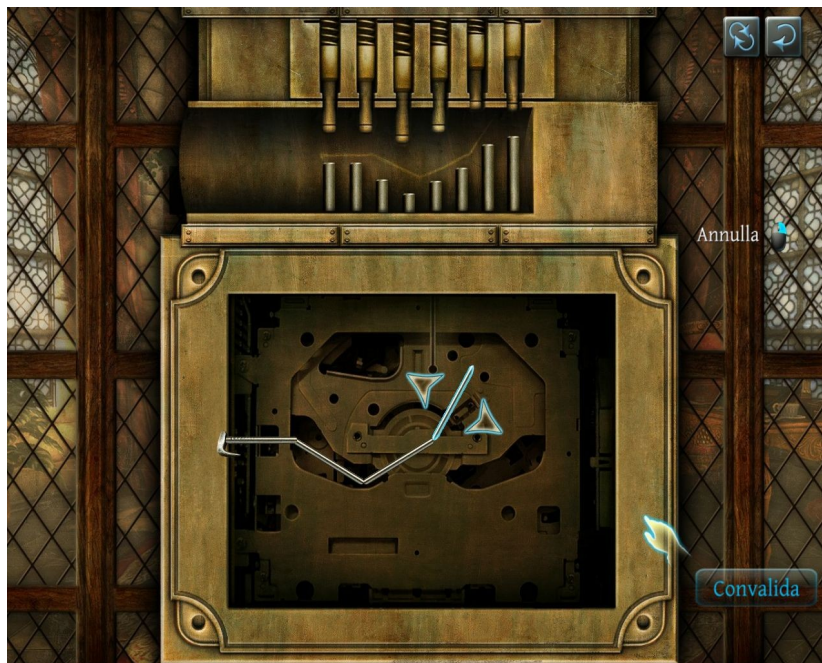
della veranda a sx, ma è chiusa. Osserva il tavolino a sx e prendi il bisturi sporco di sangue. Vai a sx e osserva il pavimento accanto a Watson. Osserva con la lente d'ingrandimento le impronte sul pavimento, prendi un sassolino. A sx della schermata prendi il metro e usalo sulle impronte. Rispondi alla prima domanda con la risposta "3 criminali presunti". Rispondi alla seconda domanda con la seconda risposta.



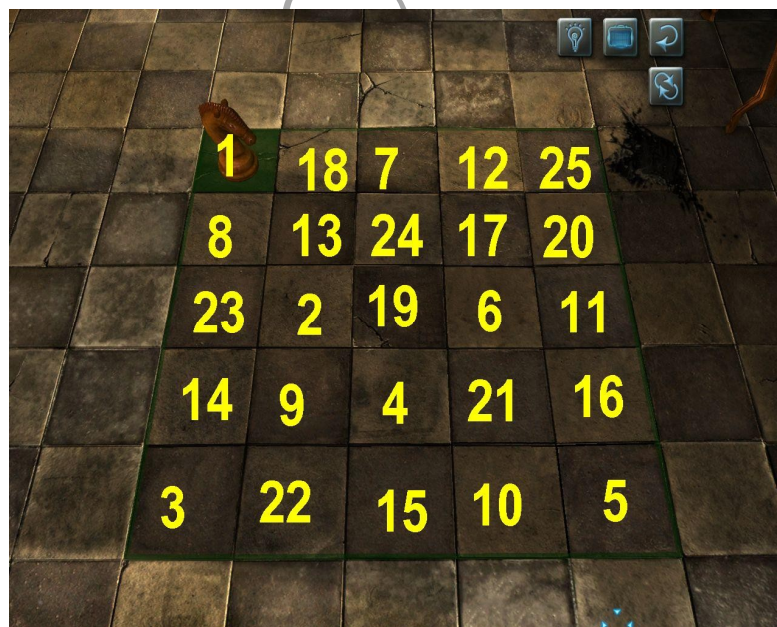
Torna vicino alla scrivania; in terra, accanto al tappeto, prendi la fiala rotta. Parla con Watson e osserva la cartella delle deduzioni. Rispondi alle domande.



Dopo il breve filmato sei da solo nella stanza. Avvicinati alla porta della veranda e prova ad aprirla. Ti serve qualcosa per forzare la serratura. In inventario seleziona la bacchetta di metallo che hai preso dal cilicio e usala sulla serratura. Posiziona i tre segmenti della bacchetta aiutandoti con le frecce e poi clicca convalida a dx.



Entra nella stanza di Meditazione. Osserva il tappeto, sulla parte inferiore dello schermo agisci su di esso per sollevarlo, poi solleva il lembo accanto al tavolino. Osserva il tavolo e la boccetta d'inchiostro rovesciata. Agisci di nuovo sul tappeto per spostarlo del tutto e poi osserva il pavimento che lo copriva. Posizionati dietro al tavolino e, sul pavimento sotto la finestra, osserva e sposta uno straccio. Osserva e prendi un pezzo degli scacchi (Cavallo) e leggi il messaggio scritto. Posiziona il pezzo degli scacchi sul pavimento che era coperto dal tappeto. Devi spostare il Cavallo sulla "scacchiera" affinché tutte le piastrelle vengano toccate dalla mossa (il cavallo si muove a L in tre mosse).



Completata la scacchiera con tutte le mosse, usa il coltello tascabile sull'ultima piastrella (n° 25) per rimuoverla. Prendi le lettere del Reverendo e leggile. Esci dalla stanza di Meditazione, parla con il Reverendo di tutti gli argomenti. Ora devi aprire quella specie di cassaforte che c'è nella credenza. Ti serve del materiale per poterla aprire. Avvicinati alla credenza e osserva a dx, prendi tre paletti della libreria. Entra nella stanza da letto del

Vescovo e, in fondo al letto, prendi un paletto della porta. Entra nella stanza di Meditazione, sul tavolino prendi due paletti del tavolo. A sx del tavolo e, accanto alla poltrona, osserva la pianta. Tra le foglie prendi un paletto della porta. Torna indietro e osserva di nuovo la cassaforte nella credenza. A sx vedi i sette paletti che hai trovato nelle varie stanze. Devi posizionarli, uno per uno nei fori della scacchiera, così:



Poi, aziona la manopola. Dopo il filmato esci dalla porta d'ingresso e, sulla mappa clicca in alto a sx sulla lente d'ingrandimento con l'immagine di Sherlock Holmes) per recarti a BAKER STREET.

Osserva il tavolo davanti a te, devi analizzare tutti gli elementi che hai.

Osserva la parte sx del tavolo



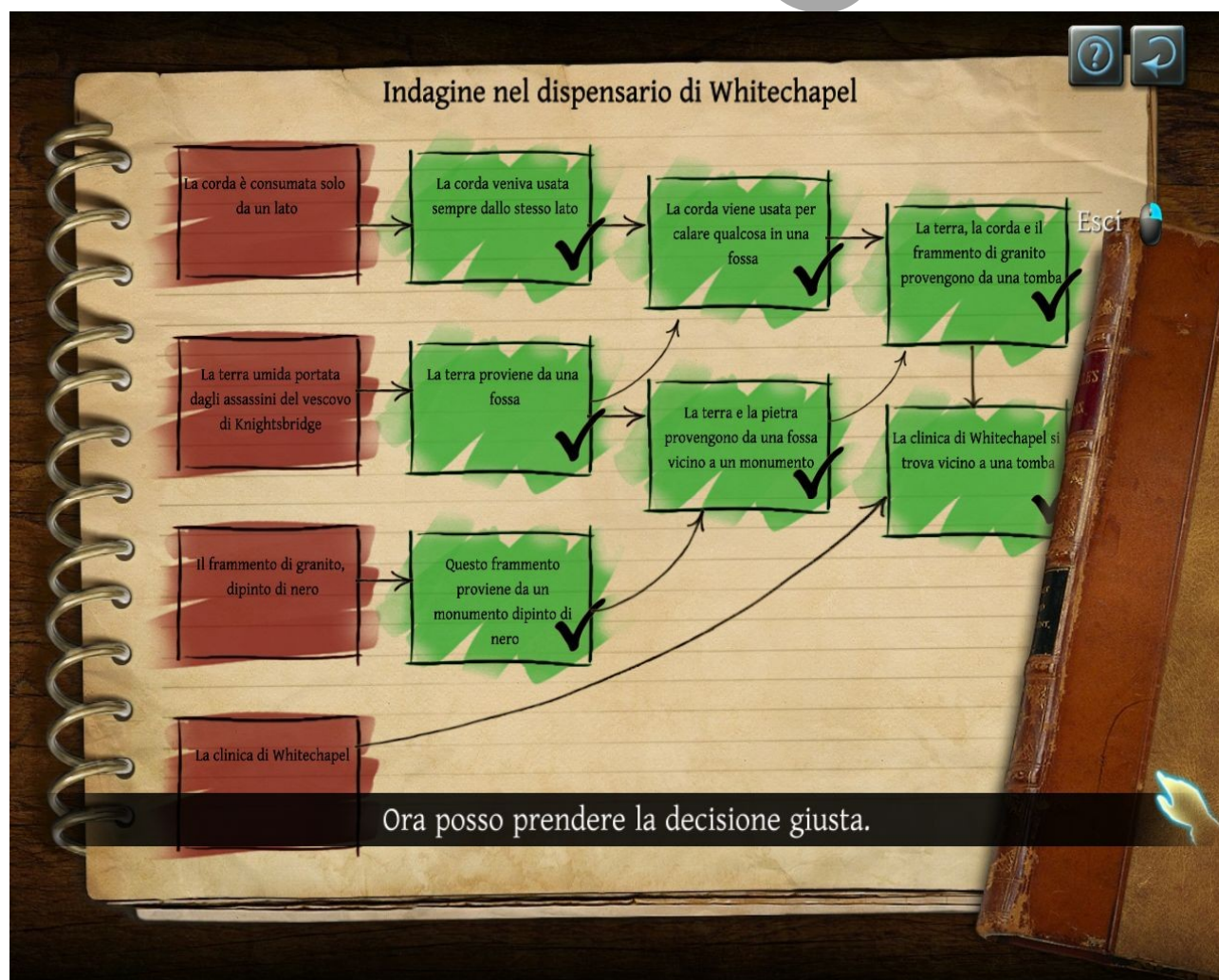
Sulla parte dx, in alto, trovi un inventario con gli oggetti da analizzare. Sul tavolo c'è l'occorrente che serve per analizzare gli oggetti (acqua, acido, oggetti come pinzette, pennello, bisturi, ecc.)e un piano di lavoro. Prendi il dito mozzato a dx e poggialo sul piano di lavoro. Prendi le pinzette e usale sul dito mozzato, sulla parte in basso per osservare dei segni lasciati da denti, poi le pinzette usale sulla parte posteriore a dx, osserva la falange del dito. Usa le pinzette sull'unghia del dito per rimuovere del terreno, poi usa le pinzette sul terreno che hai rimosso dall'unghia per averlo in inventario a dx. Adesso, sul piano di lavoro , metti il bisturi sporco di sangue. Su di esso usa l'acqua e poi il pennello. Poi, sul piano di lavoro metti il pezzo di corda . Usa le pinzette sulla corda più volte (tre volte) e in più punti. Anche da qui rimuovi un po' di terreno. Usa le pinzette sul terreno per averlo in inventario a dx. Per finire usa la pietra sul piano di lavoro. Sulla pietra usa l'acido e poi il bisturi. Prendi i due campioni di terreno dall'inventario a dx e usali sul piano di lavoro. Usa l'acqua e poi il bisturi per amalgamarli.

Watson

Vai a sx; sul tavolino davanti al camino, prendi il giornale e leggilo. Vai alla libreria a sx del caminetto e osserva in basso, prendi il libro degli Ospedali di Londra.

NB: sia nei panni di Watson che in quelli di Sherlock Holmes puoi ispezionare l'appartamento e le varie stanze, osservare oggetti, ecc. anche se non è determinante per avanzare nel gioco.

Torna al tavolo dal Holmes e usa il libro appena preso sul tavolo. Clicca sul tavolo a sx e seleziona le risposte alle domande che vengono rivolte.



Clicca sul libro a dx delle deduzioni esatte (verdi). Ora clicca la seconda voce a sx del libro:

IL DISPENSARIO PUBBLICO 4661 SI TROVA DI FRONTE AL CIMITERO DI WHITECHAPEL STREET.

Sherlock Holmes

Adesso osserva la parte dx del tavolo di lavoro e usa la fiala rotta che hai in inventario sul provettario. Clicca sulla fiala rotta per avere del liquido nella provetta vuota. Clicca sul provettario per far girare le provette. A una a una , apri le provette azionando il rubinetto che ognuna ha e, a sx sul cartoncino, segnala con dei numeri quante reazioni dei vari colori ogni provetta ha(lo vedi nella vaschetta in basso a dx).

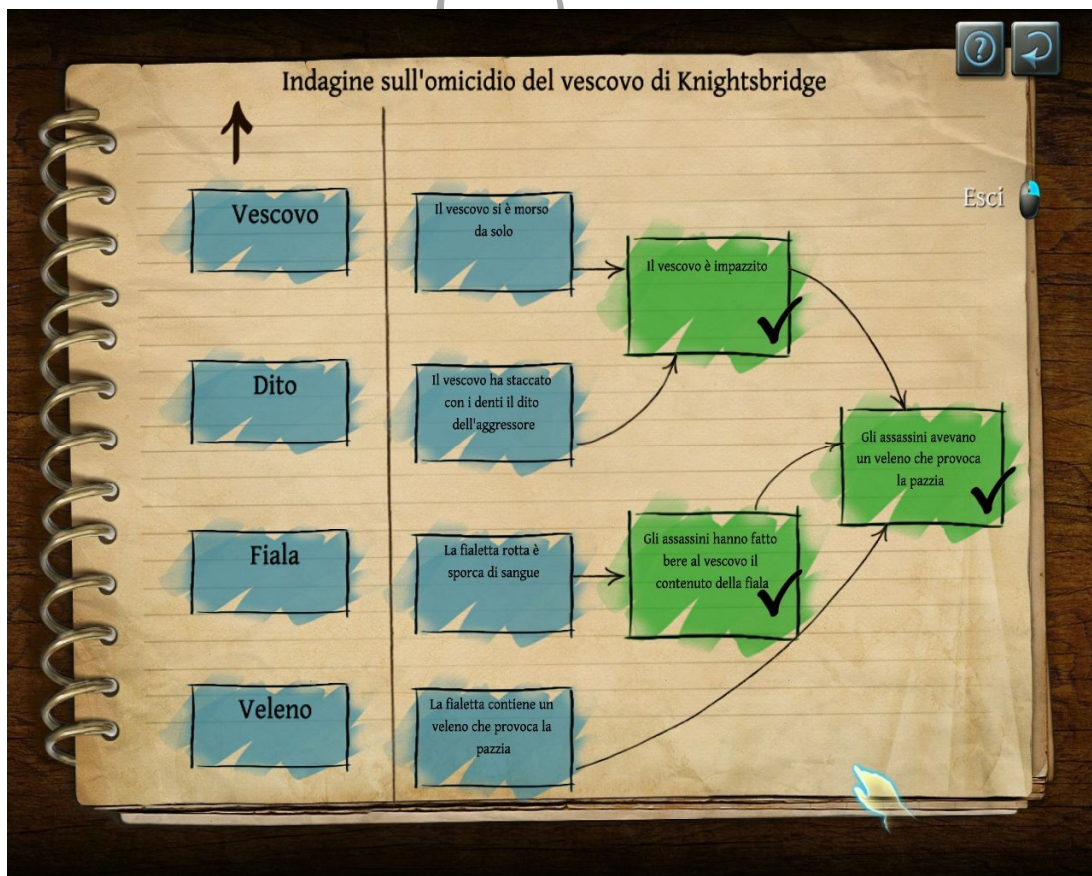


Watson

Devi cercare la Monografia sugli Avvelenamenti. Vai alla scrivania a sx della porta d'ingresso e prendi il libro DOSSIER N° 452 HANSSCHIELMAN ALIAS "LO STERMINATORE". Torna da Holmes e parla con lui.

Sherlock Holmes

Parla con Watson e controlla la tabella delle deduzioni. Rispondi alle domande così:



Dopo il filmato, vai a sx. Sul divano osserva il giornale e leggilo. Parla con Watson.

In inventario osserva la mappa e seleziona

KENSINGTON GARDEN.

Avanza verso il basso e parla con la signora che affitta le stanze nella sua casa. Come ospite ha il nipote del Vescovo (Henry Hampford). Dopo il dialogo con la signora vai in fondo al vialetto e poi a dx per entrare in giardino. In basso osserva e prendi il rastrello. In fondo, accanto all'ingresso sul retro, apri la porta del capanno degli attrezzi e prendi la vanga. A dx osserva i panni stesi. Ci sono delle mollette agganciate alla corda, prendile. Avanza verso la parte inferiore dello schermo per due volte. Accanto al grande albero, in terra, osserva i barattoli e le scatole legate a una corda. Osservale in più particolari. Esci dalla schermata e vai a sx. Osserva la staccionata e il foro circolare a sx. Osserva i chiodi sull'asse di legno. Usa la vanga per rimuoverli e poi entra nel varco che hai ottenuto. A sx osserva i due barili, leggi il giornale che c'è su uno di essi. A dx osserva il foro che c'è sulla staccionata. Avanza una volta verso il basso e poi vai a dx tra il capanno e il grande albero. Guarda in alto, sui rami dell'albero vedi dei vestiti. Usa il rastrello per prenderli. Vai a sx e poi entra nell'altra parte di giardino dall'ingresso che c'è sulla staccionata. Osserva tutto. Torna indietro e poi esci dal giardino. Bussa alla porta dell'affittacamere e parla con lei. Entra in casa e poi nella stanza n° 11. In terra prendi la sciarpa e osserva il letto. Avanza verso il basso. Osserva il tavolino accanto alla finestra e il violino che c'è lì sopra. Vai a dx della libreria. Osserva la scrivania e lo strano macchinario che c'è lì sopra (due paletti e una corda tesa) , osserva la candela. In basso a dx osserva il cestino dei rifiuti e prendi dall'interni i pezzi di carta. Metti i pezzi di carta sulla scrivania a sx della candela.

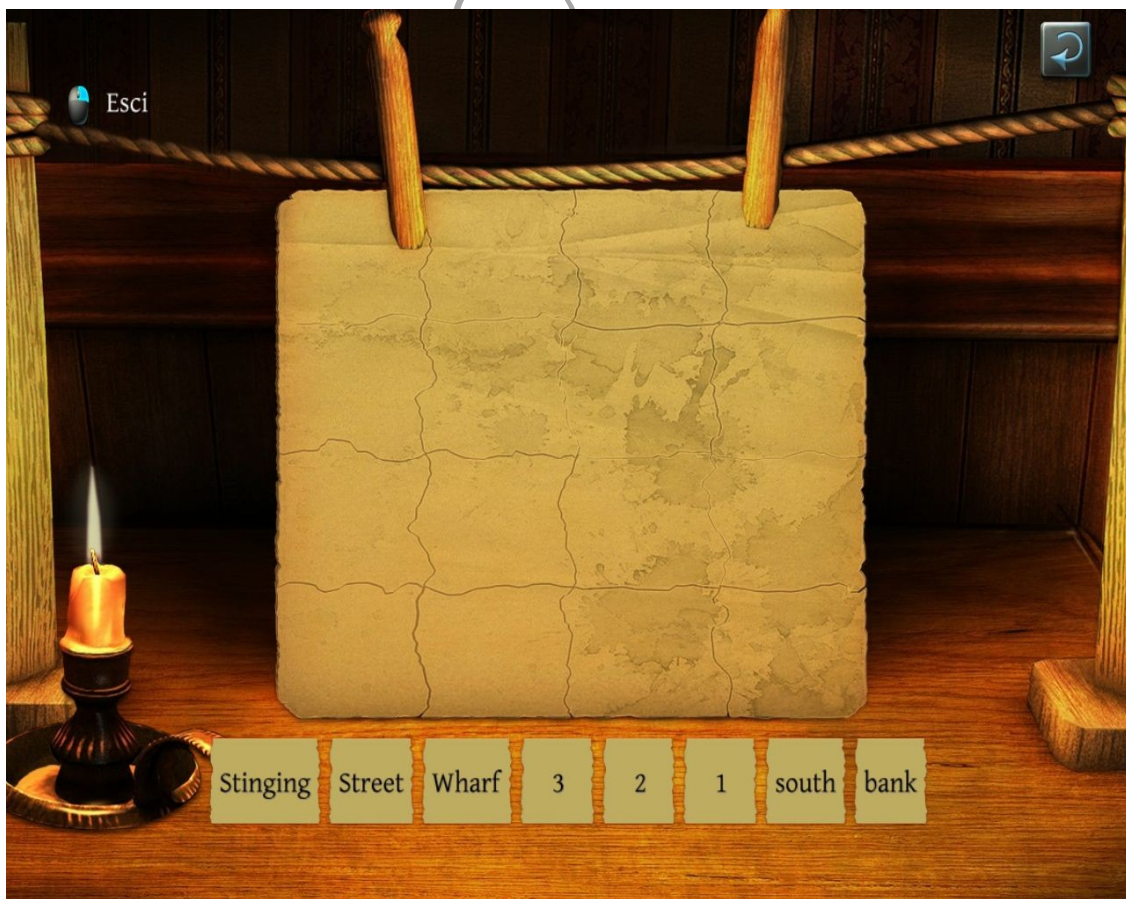


Posiziona sul piano i frammenti carta facendoli combaciare.



NB: questo puzzle è casuale. L'importante è individuare i quattro frammenti che stanno agli angoli.

Hai ricostruito un foglio bianco. Usa i fiammiferi sulla candela, le mollette sulla corda tesa davanti alla candela e poi il foglio bianco sulle mollette. Usa la candela accesa sul foglio bianco facendo attenzione di illuminare con la luce tutti i frammenti. Clicca sui frammenti che hai evidenziato per individuare un indirizzo (Corrisponde a un molo sul Tamigi).



Vai in basso e avvicinarti alla finestra. Osserva in basso, sotto la vetrata. C'è qualcosa tra le assi di legno. Usa la vanga per rimuoverle. Prendi la scatola che era nascosta lì dietro e osservalo. Ci sono quattro manopole sulla parte superiore, sulla parte anteriore, in basso osserva un codice, con il mouse ruota la scatola sul lato dx e osserva un altro codice, ruotala ancora verso dx e vedi un 'altro codice. Infine ruotala per osservare la base dove vedi il, quarto e ultimo codice. Ora hai tutti gli elementi per individuare il numero che servirà per aprirla.



I

$$1+2=3$$

$$2+3=5$$

$$3+5=8$$

II

Qui devi sommare i numeri in verticale

$$4+2+3=9$$

$$1+6+2=9$$

$$5+3+1=9 \text{ (} 1 \text{ è il numero che serve per raggiungere 9)}$$

III

Partendo dal numero in alto a sx (21) devi sottrarre i numeri vicini e osservare la somma.

$$21-18=3$$

$$18-16=2$$

$$16-15=1$$

$$15-12=3$$

$$12-10=2$$

$$10-9=1$$

$$9-6=3$$

$$6-2=4 \text{ (prendo il numero 2 in quanto non si può - 21)}$$

IV

La prima fila di numeri è

$$10, 8, 6$$

$$10-8=2$$

$$8-6=2$$

La seconda fila

$$3, 7, 11$$

$$3+4=7$$

$$7+4=11$$

La terza fila

$$2 \quad 4$$

$$2+1=3$$

$$3+1=4$$

$$8-1-4-3$$



La scatola si apre ma è vuota (puoi osservare che conteneva una pistola.

Seleziona, a seguire, gli elementi che non dovevano trovarsi fuori posto.



Dopo il filmato ti troverai sul molo del Tamigi corrispondente all'indirizzo che hai visto nel foglio bianco.

Toby

Sei su un molo sul Tamigi. Sherlock ti ha fatto annusare la sciarpa di Henry. Sali le scale e annusa le impronte in terra davanti a te. Vai a sx oltre i binari e sali la pedana di legno. Annusa la porta dell'Anchor Pub a sx. Scendi a dx sulle casse di legno. Avanza a sx sulla pedana di legno e annusa le impronte. Avanza fino alla porta che ti trovi di fronte e annusala. Vai a dx e Sali i tre gradini a sx e poi entra nella porta.



Appena entrato, vai a sx, osserva le impronte e poi vai a dx . Annusa la console. Sherlock nota che la leva è bloccata. Torna indietro fino all'ingresso. Vai a dx e sali le scale, anche qui annusa la porta in cima alle scale. Torna indietro fino all'ingresso e dirigiti verso la parte alta dello schermo. Osserva le impronte in terra. A dx della porta d'ingresso osserva dei pali di legno. Vai verso la parte inferiore dello schermo. In fondo osserva le due barche. Vai a dx di esse e , da sopra un barile, prendi la tanica con il grasso. Torna nella stanza con la console e la leva bloccata. Agisci sulla leva e Sherlock la ungerà di grasso per sbloccarla e fare scendere una pedana dove ci sono i pali di legno. Vai lì. Sali sulla pedana e percorri i pali per poter entrare nello stabile di fronte



Avanza verso i barili, vai a dx e poi agisci sulla macchina per far scendere la pedana grande a dx. Vai a sx e annusa in fondo alle casse.



Avanza e poi prova ad entrare nella porta a dx delle impronte, ma è bloccata dall'interno. Torna verso il basso per due volte. A sx osserva un montacarichi e la corda che lo tiene sollevato. Agisci sulla corda a sx della porta di legno. Sali sul montacarichi. In automatico Sherlock solleverà il montacarichi affinché tu possa entrare dalla finestra in alto. Vai vero

la parte alta dello schermo, un po' a sx (accanto a una cassa) e scendi le scale. Quando sei in fondo alle scale, agisci sulla porta che hai di fronte per togliere il fermo che blocca la porta, Sherlock può entrare. Vai verso la parte bassa dello schermo una volta e poi a sx. Agisci sulla porta grande di legno, ma è bloccata. Vai a sx della porta e annusa la parete in fondo. Mancano dei rompighiaccio. Vai a sx delle impronte in terra e poi e poi adx della grande porta di legno. Osserva la parete sopra le casse di legno per vedere dei fori sul muro. Torna davanti alla porta da dove è entrato Sherlock. In terra osserva l'asta che teneva bloccata la porta e prendila in bocca. Torna alla grande porta di legno dove hai visto la parete dove mancavano i rompighiaccio. Agisci su di essa. Sherlock apre la porta, esci. Vai verso la parte bassa dello schermo, al centro. Osserva la pila di barili davanti a te. Vai verso la parte alta dello schermo, fino in fondo alle rotaie. Annusa il cancello in fondo, a dx delle casse di legno. A sx del cancello, accanto alla porta, ci sono delle leve. Osserva le rotaie che si interrompono perché crollate sul corso d'acqua sottostante. Agisci sulle leve a sx. Sherlock ti farà passare dall'altra parte attraverso un montacarichi. Avanza verso le rotaie. A sx un ponticello che porta al cancello dove c'è Sherlock Holmes, ma è bloccato. A dx osserva un vagone sulle rotaie. Agisci sul fermo che blocca la ruota. Il vagone andrà a creare una specie di ponte così che Sherlock possa passare al di qua. Vai in basso a sx e poi agisci sulla porta in fondo. Ma è chiusa dall'interno. Sali sul muretto a dx. Sherlock ti dice di non andare da quella parte. Torna indietro e vai in basso a sx. Accanto ai binari, in terra, osserva le tracce di una carrozza. Torna a dx. Tra la porta chiusa dall'interno e il muretto a dx ci sono delle casse e un carretto. Dirigiti tra il muro e le casse. Agisci sui sacchi per romperli e evidenziare un piccolo ingresso. Entra lì. Vai a dx delle caldaie. In alto vedi Sherlock alla finestra. In basso agisci sulla corda accanto alle casse per avvicinarla, tramite una carrucola, a Sherlock e farlo calare giù. Agisci sulla porta tra le due caldaie per aprirla, entra. Avanza e poi entra a dx. SALVA IL GIOCO.

Da questo luogo, entra nella porta di fronte.



Entra a sx, sali sulle casse di legno e poi vai a sx lungo le tubature. Percorri i tubi fino in fondo e poi scendi sulle casse in basso. Di fronte alle casse ci sono delle scale, sali fino al piano superiore. Percorri il corridoio fino in fondo. Filmato

Sherlock Holmes

Vai in fondo al corridoio e apri la porta. Sei all'interno di una fornace. Sotto di te un lago di lava. Avanza una volta, vai a dx percorri la passerella fino in fondo, scendi le scale. In fondo alle scale, vai a sx.



Percorri la passerella fino alle due colonne a sx, vai a sx, tra le due colonne e sali le scale. Filmato.

Dalla mappa seleziona

PRIGIONE WESTGATE.

Parla con il gendarme dietro alla guardiola e poi vai a dx.

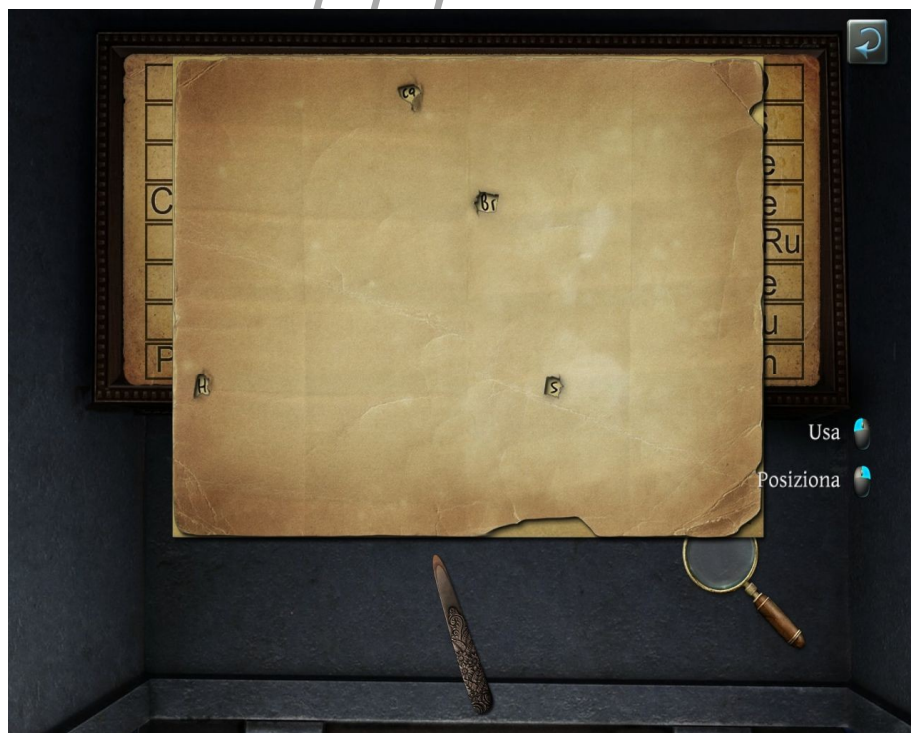


Vai a dx, verso la Segreteria e la Direzione. Percorri il corridoio fino in fondo e poi a sx fino in fondo. L'ultima porta a dx è quella della Segretaria. Entra e sali le scale. Parla con la segretaria. Osserva tutto, soprattutto la targa sulla scrivania della segretaria quella sulla porta del Direttore (i due hanno lo stesso cognome). Parla di tutto con il Direttore che è uscito dal suo ufficio. Egli ti darà un lasciapassare per accedere alle celle dei prigionieri più pericolosi. Esci dall' ufficio della segretaria e torna all'incrocio di corridoi accanto alla guardiola del gendarme. Vai verso la parte inferiore dello schermo, alle celle dei prigionieri più pericolosi. Usa il lasciapassare sull'ingresso a sx, dove ci sono due gendarmi. Avanza verso il basso e poi parla con il gendarme a sx di tutto. Chiedi di parlare con Hans Schielman. Vai a sx e poi scendi nelle celle di massima sicurezza. Vai verso la parte inferiore dello schermo. Nelle prime due celle, a dx e a sx, ci sono i fratelli Flint. Parla con loro. Vai in fondo al corridoio e, nell'ultima cella a sx, osserva Schielman. Parla con lui di tutto. Desideri delle informazioni da lui. Te le darà se gli porti la sua penna. La penna si trova tra i suoi effetti personali nel guardaroba dei prigionieri. Torna indietro fino dai gendarmi. Parla con loro. Essi ti diranno che la chiave si trova in Segreteria. Vai dalla Segretaria, parla con lei e poi con il Direttore. Avrai le chiavi della stanza del guardaroba dei prigionieri. Esci dalla Segreteria e vai a dx. L'ultima porta a sx (quella di fronte alla Segreteria) è quella del guardaroba dei prigionieri. Usa le chiavi sulla

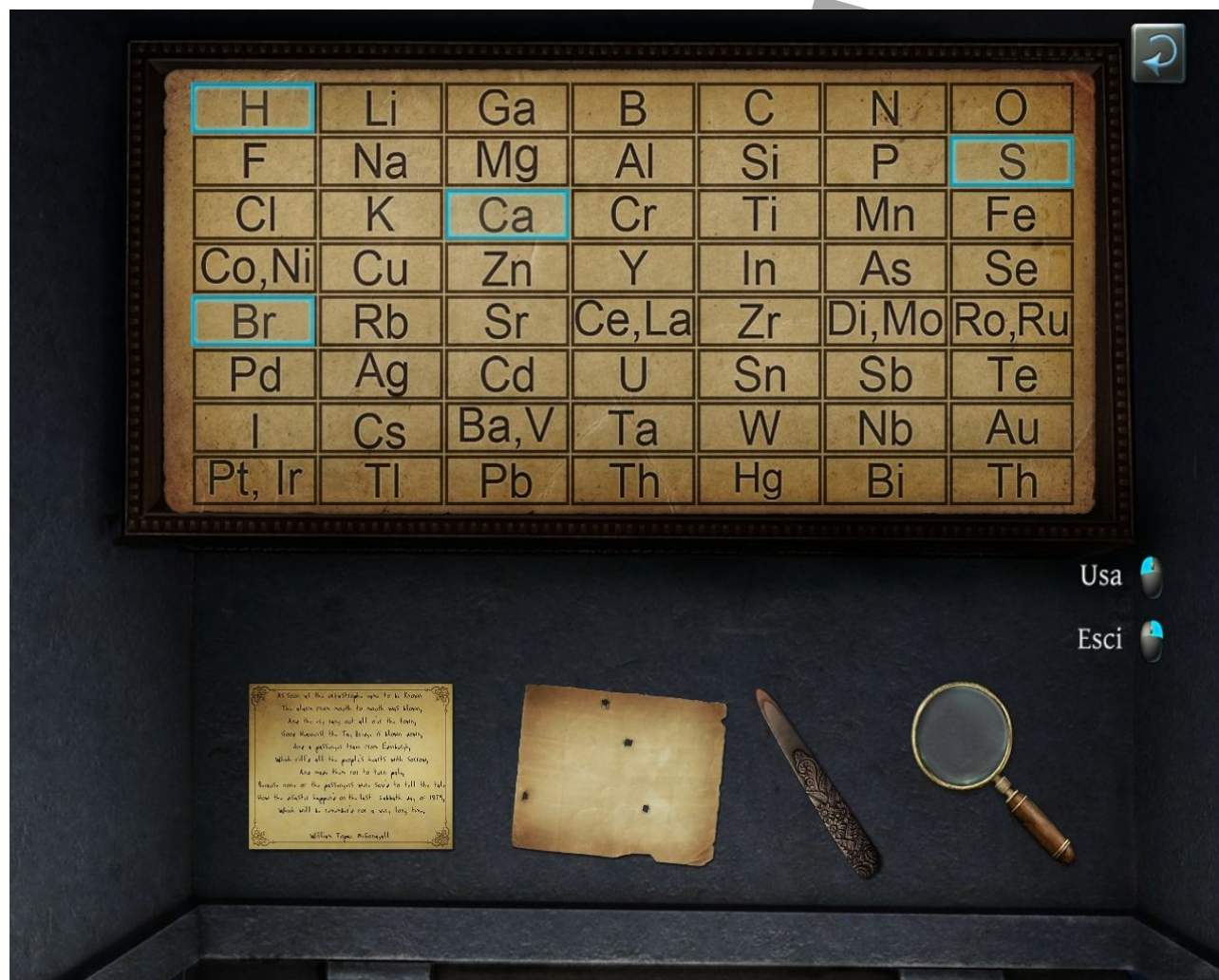
porta e poi entra. A sx e a dx ci sono delle cassettiere che appartengono ai prigionieri. Dirigiti verso quella di Schielman.



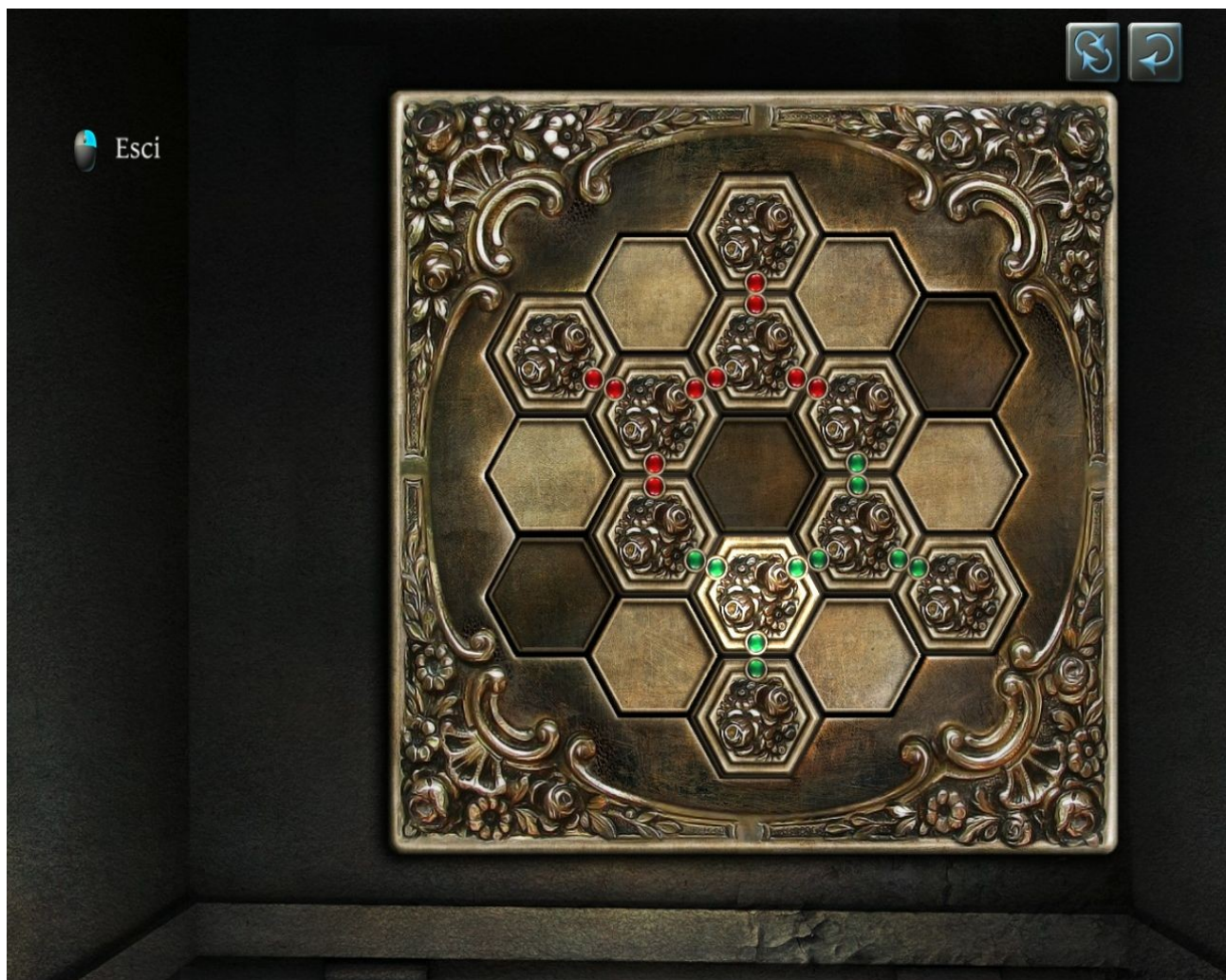
Usa le chiavi sulla cassettera per aprirla. Osserva quello che c'è all'interno e prendi la scatola. All'interno osservi un foglio scritto, un foglio di carta assorbente e un tagliacarte. Clicca sul foglio scritto e poi sul foglio di carta assorbente per sovrapparli. Osserva il foglio di carta assorbente con la lente d'ingrandimento e clicca in quattro punti dove si intravedono dei forellini. Usa il tagliacarte sui quattro forellini per strappare un po' di carta e mettere in evidenza le lettere che si sono sotto corrispondenti al biglietto scritto.



Prendi nota delle lettere (Ca, Br, H, S) e poi elimina i due fogli di carta cliccandoci sopra. Evidenzia le lettere che hai scoperto sulla scatola.



La scatola si apre, prendi la penna di Schielman. Torna alla guardiola del gendarme all'ingresso della prigione. E' preoccupato perché la lavanderia gli ha consegnato un abito da cerimonia prima dell'orario di smonto dal suo lavoro e non può riporlo nel suo armadietto. Ti offri di farlo tu! Il gendarme ti da la chiave della stanza del guardaroba del personale e del suo armadietto. Torna indietro osserva la porta a dx di quella della Segreteria, usa la chiave per aprire la porta del guardaroba, entra. Ci sono armadietti a dx e a sx. A dx, l'ultimo è quello del gendarme. Usa la chiave dell'armadietto per aprirlo, osserva l'interno. Sposta il barattolo di bicarbonato in alto e apri il libro. All'interno , prendi la chiave dell'armadietto della Segreteria. Sulla stampella in basso usaci gli abiti del gendarme. Esci dal guardaroba. Torna verso la stanza dei gendarmi. Non puoi entrare nelle celle perché il codice d'ingresso deve essere modificato dal gendarme di turno e i turni non sono stati preparati dalla Segreteria. Torna al guardaroba del personale e poi entra. Osserva gli armadi a sx, il penultimo in fondo è quello della segreteria. Usa la chiave che hai trovato in mezzo al libro che c'era nell'armadietto del gendarme e apri. Osserva all'interno. C'è una scatola con una combinazione. Devi posizionare tutti i pentagoni affinché i colori possano combaciare. Clicca sui pentagoni per spostarli.



Osserva l'interno della scatola. Prendi i turni dei gendarmi, la lettera del gendarme per la Segretaria e il medaglione con una foto. Torna dalla Segretaria e parla con lei. Ora puoi tornare dai gendarmi di guardia alle celle di massima sicurezza, parla con loro di tutto. Vai alla cella di Schielman, usa la penna su di lui e parlaci. Torna dalla Segretaria, parla con lei e con il Direttore. Filmato.

Watson

Osserva i gendarmi rimasti chiusi dietro al cancello; parla con loro. Devi attivare l'allarme che si trova a sx del cancello, ma non funziona. Parla di nuovo con i gendarmi. Prendi le chiavi sulla scrivania accanto a te (vicino alla macchina da scrivere). Esci dall'ufficio e poi vai in fondo al corridoio che fiancheggia l'ufficio stesso. Usa le chiavi sul cancello, ma non funziona. Il gendarme che si trova in fondo alle scale oltre al cancello ti chiede di lanciargliele. Avvicinati al cancello e usa le chiavi sull'icona dialogo (nuvoletta). Torna in ufficio e osserva di nuovo l'allarme a sx del cancello. Devi portare la freccia in basso al centro, sulla parte orizzontale attraverso i cinque cerchi. I cerchi sono attraversati da una specie di magneti rettangolari che li percorrono a diverse velocità (più veloce l'esterno, più lento l'interno). Devi cliccare sulla freccia e poi portarla sulla parte inferiore dello schermo dove c'è lo spazio sul primo cerchio e farla entrare. La freccia non deve essere

toccate dai magneti altrimenti devi ricominciare da capo. Il questo punto di gioco bisogna essere molto veloci e individuare il percorso. Questo è il mio.



Scendi gli scalini per andare alle celle. Avvicinati, in fondo a sx, a quella di Schielman e osservalo. Entra nella cella e osserva la brandina dove Schielman sta dormendo. Clicca sulla coperta e vedi che l'uomo non è Schielman. Torna indietro fino all'ingresso principale della prigione, vedi Sherlock Holmes che ti sta aspettando, parla con lui. Insieme vi recate sul retro della prigione. Avanza fino a incontrare Schielman. Dopo il filmato leggi, in inventario, la dichiarazione di Watson riguardo la fuga di Schielman dalla prigione di Westgate.

WHITECHAPEL STREET

Sherlock Holmes

Osserva tutto quello che c'è da osservare. Avanza lungo la strada. Dopo la carrozza parcheggiata a dx della strada avanza ancora un po' fino a incontrare, a dx, il Dispensario Pubblico. Apri il cancello e poi entra. Avanza fino al portone e poi entra. A sx osserva il medico seduto alla scrivania, parla con lui di tutto. Osserva tutto ciò che c'è nella stanza e poi parla con Watson. Esci dalla stanza e poi dal cancello del Dispensario. Osserva il carretto davanti a te e l'uomo che distribuisce la zuppa. A dx c'è l'ingresso per il cimitero,

entra lì. Vai a dx e poi entra nel cancello accanto alla signora che vende fiori. Vai a sx costeggiando il muro del cimitero. Percorri il sentiero fino a una carriola accanto a un capanno. Dentro la carriola prendi un volantino. Osserva in basso dove c'è la pala appoggiata al capanno. Vai davanti alla porta del capanno. A sx di essa osserva la corda e poi ogni suo particolare con la lente d'ingrandimento. Confrontala con il pezzo di corda che hai in inventario.



Avanza una volta verso il basso e poi vai a sx. entra nell'altra zona del cimitero. Vai a sx e percorri il sentiero fino a trovarti accanto a un altro capanno. Osserva le lapidi appoggiate. Osserva con la lente d'ingrandimento la lapide e confrontala con la pietra che hai in inventario. Quando le hai osservate più volte, Sherlock deduce che appartengono allo stesso tipo di granito.



Avanza ancora lungo il sentiero e osserva la fossa dove verrà calata una bara. Osserva con la lente d'ingrandimento il terreno all'interno della fossa più volte. Esci dal cimitero, vai a sx e parla di tutto con l'uomo che distribuisce la zuppa. Gioca a dadi con l'uomo. Lo scopo è quello di raggiungere il 36. Vince chi lo raggiunge per primo (dopo alcuni tentativi ce la fai).



Dopo che hai vinto, parla con l'uomo di tutto. Torna al Dispensario Pubblico. Parla con il medico seduto alla scrivania. Vai a sx fino in fondo alla stanza e poi entra nella porta dell'Obitorio. Avanza una volta e osserva la bacheca sulla parete. Prendi la lista dei morti e leggi. Avanza a dx, apri la porta e poi entra. Al centro della stanza osserva il tavolo per sezionare i cadaveri. In basso, sul portaoggetti, prendi le forbici. A dx osserva la giacca appoggiata sulla sedia. Osserva l'etichetta dove c'è scritto KURTZ.

Prendi le forbici a sx e usale sulla manica destra della giacca per scucirla. Prendi uno stilo di metallo. Usa le forbici sulla tasca sinistra della giacca e prendi due chiavi. Ora le forbici usale sull'etichetta con su scritto Kurtz e prendi il biglietto, osservalo in inventario (si tratta di una piantina).

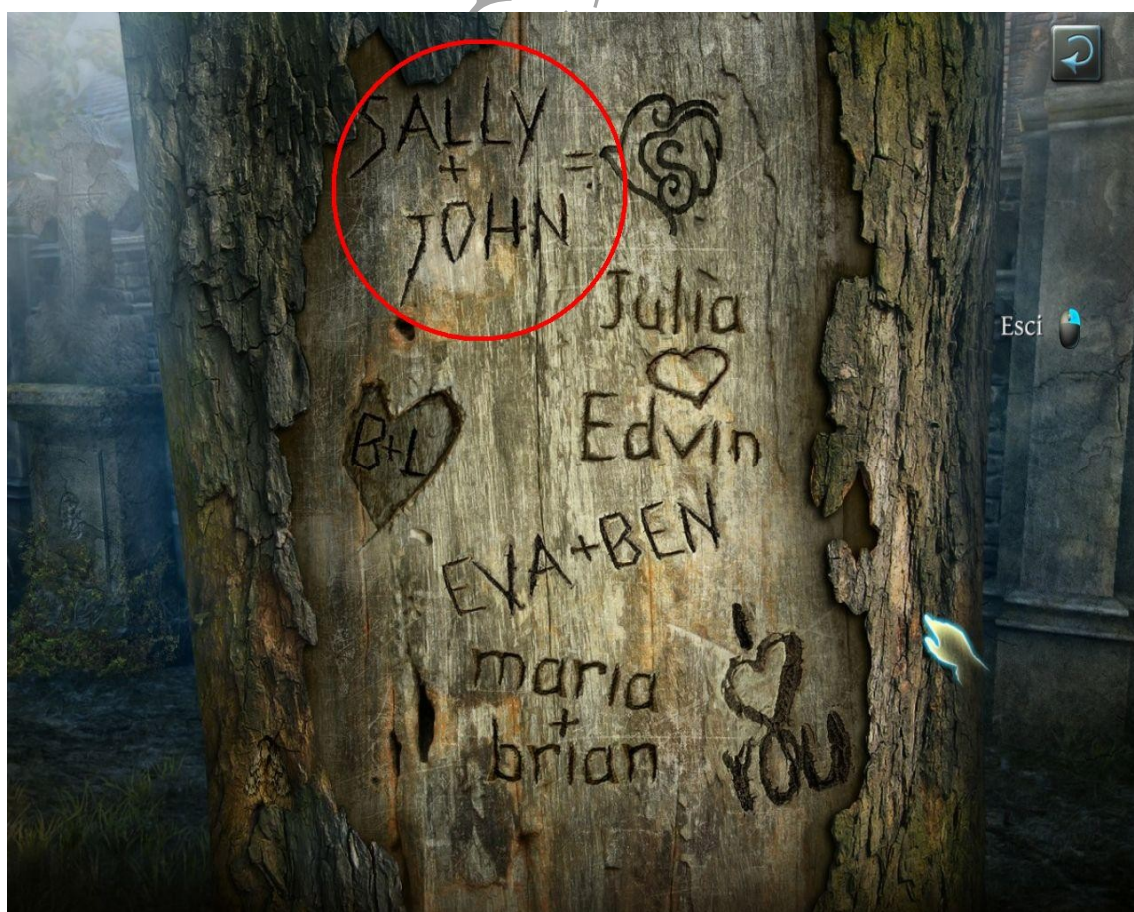


Parla con Watson. Esci dall'Obitorio e parla con il medico seduto alla scrivania. Esci dal Dispensario e poi dal cancello. Entra al cimitero e avvicinarti al capanno con la porta chiusa (quello dove c'è la carriola). Osserva la serratura. Usa le due chiavi che hai in inventario sulla serratura, agisci poi su di esse per girarle. Usa lo stilo di metallo a dx della serratura per rimuovere il perno, entra.



Osserva la cassa al centro del capanno. Osserva in vari punti che essa è stata inchiodata al pavimento di legno. Esci dalla schermata e, a dx, prendi l'accetta sul barile. Usa l'accetta sulla cassa e agisci sugli oggetti all'interno di essa per spostarli. In inventario seleziona il coltello tascabile e usalo sul fondo della cassa per rimuovere un asse di legno. Osserva gli

oggetti di valore e poi prendi un biglietto leggendone il messaggio. Esci dalla schermata del primo piano sulla cassa. A dx della cassa, appeso alla parete c'è un biglietto, prendilo e leggilo. Esci dal capanno e vai in basso a dx. Entra nell'altra sezione del cimitero. Vai in basso a sx e costeggia il muro per una schermata, osserva l'albero con l'incisione sul tronco.



Osserva i nomi Sally e John. Parla con Watson. Avanza lungo il sentiero fino a questa tomba.



Torna al capanno della prima sezione del cimitero e prendi la pala appoggiata alla parete (quella vicino alla carriola). Torna alla tomba e usa la pala per scavare e trovare una scatola, prendila. Devi posizionare i numeri per formare la cifra nel cerchio rosso. I numeri li puoi spostare due a due. Vero l'alto, verso il basso, a dx e a sx.



Seleziona il 75 cliccandoci sopra, spostalo in alto una volta e poi a sx fino in fondo.

Seleziona il 26, spostalo in basso una volta e poi a dx fino a posizionarlo accanto a 8.

Seleziona 44, spostalo in alto una volta.

Seleziona 68, spostalo in basso una volta poi a sx posizionandolo tra il 3 e il 2.

Seleziona 36, spostalo in basso una volta e poi a dx fino in fondo.

Seleziona 75, spostalo in basso una volta.

Seleziona 44, spostalo a sx una volta e posizionalo tra il 75 e 82.

Seleziona 54 e spostalo in alto una volta.

Seleziona 82, spostalo in basso una volta e poi a sx posizionandolo tra 7 e 4.

Seleziona 36, spostalo a sx e posizionalo accanto a 4.

Seleziona 43, sposta in basso e posizionalo sotto 82.

Seleziona 54, sposta a dx per due volte e poi posizionalo tra 2 e 6.

Seleziona 46 , spostalo in alto una volta e poi a dx una volta.

Seleziona 43, spostalo a dx per tre volte e poi posizionalo accanto al 5.

Seleziona 54, sposta in basso una volta e poi a dx per tre volte, posizionalo accanto al 3.

Seleziona 35, , spostalo in basso una volta e poi a sx per due volte, posizionalo accanto al 2.

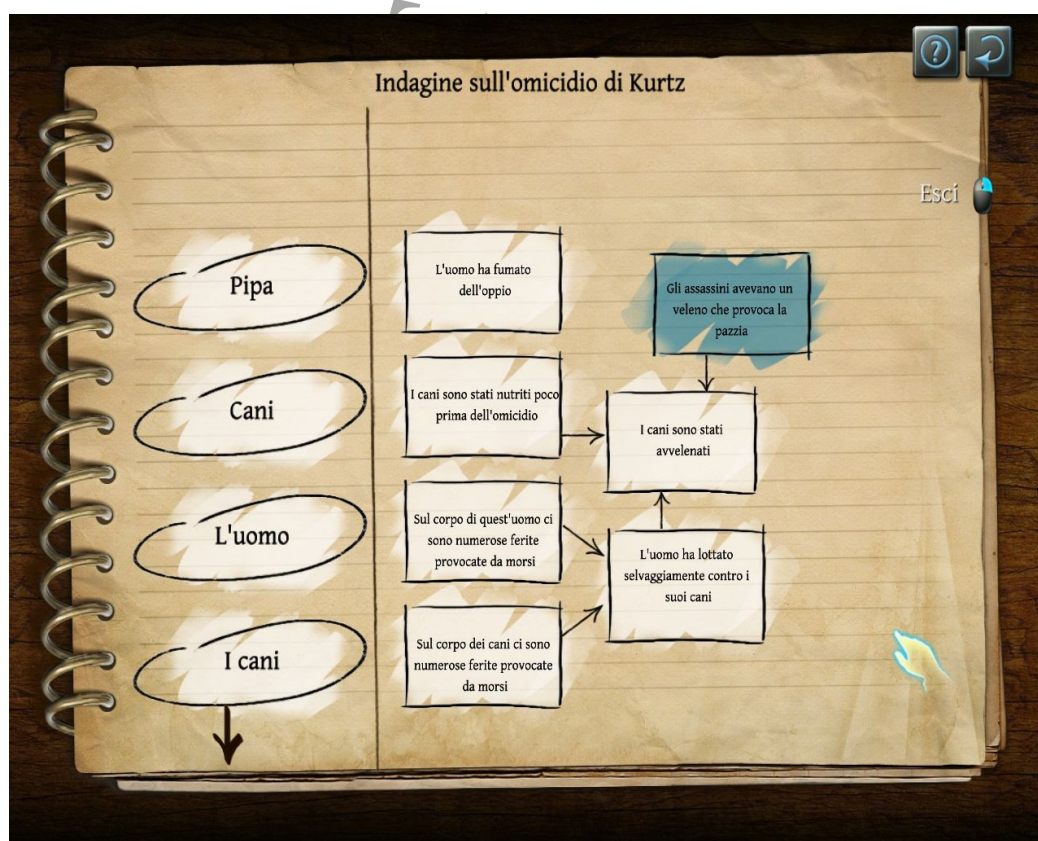
Seleziona 46 e sposta in basso tra 5 e 4.

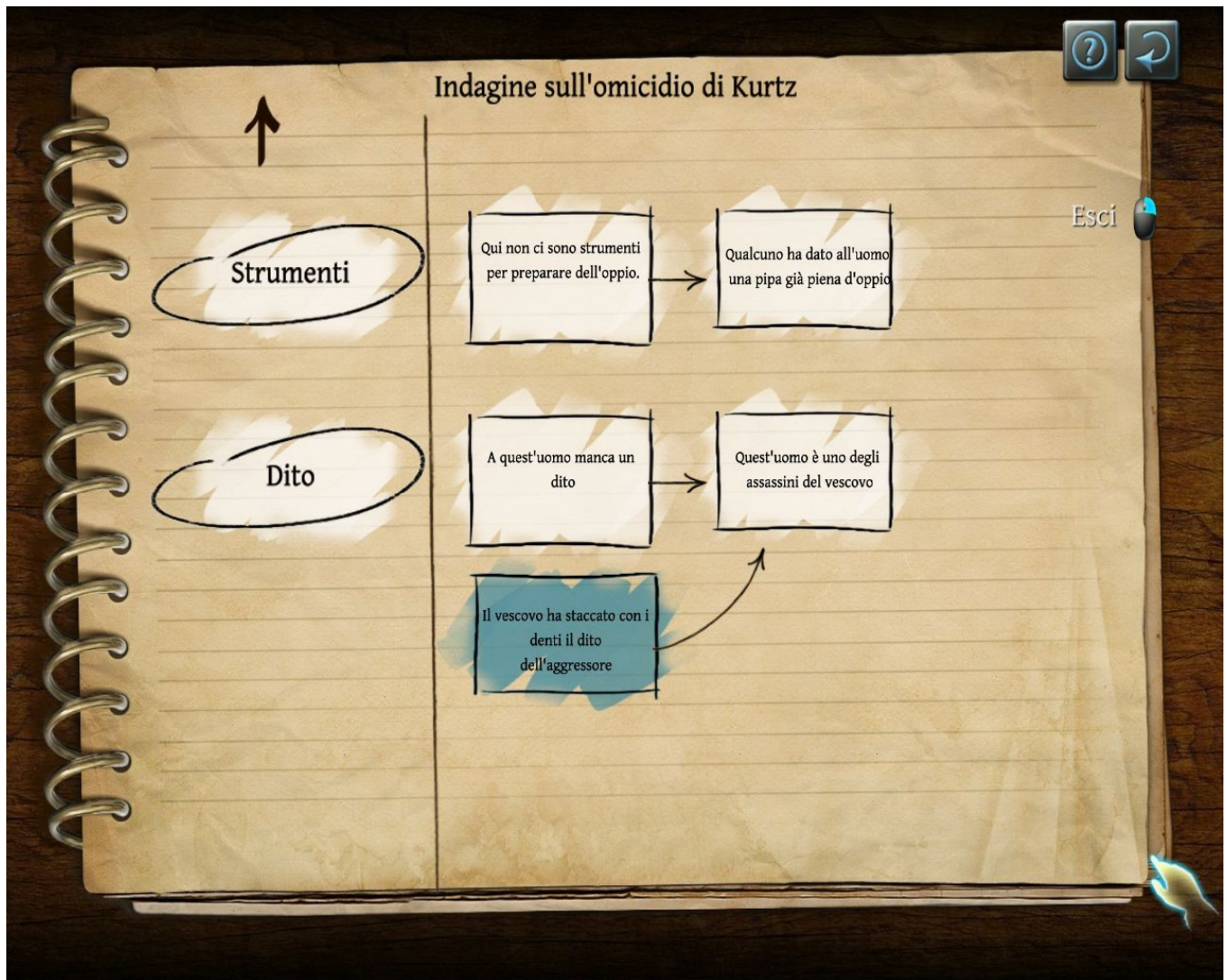


Osserva la scatola di nuovo. All'interno osserva il martello e i candelieri. Prendi la chiave. Vai a sx fino al capanno e poi agisci sulla porta. Parla con i ragazzini di tutto. In inventario osserva l'indirizzo di Kurtz. Esci dal cimitero. Filmato.

Vai verso la parte alta dello schermo, dopo il cimitero che trovo a sx, vai ancora avanti fino a un incrocio, vai a dx sulla Batty Street. Percorri la via fino in fondo. Osserva la porta con il n° 8 e prova ad aprire, ma è chiusa. Usa la chiave che hai trovato nella scatola al cimitero e poi entra. E' la casa di Kurtz. Osserva la scena raccapricciante.

Osserva il cadavere del cane a dx di Watson. Osserva tutti i punti attivi e poi esci dalla schermata. Osserva la tabella delle deduzioni e le deduzioni relative all'indagine sull'omicidio di Kurtz. Esci dalla schermata e poi osserva il cadavere dell'uomo. Osserva tutti i punti attivi e poi, dall'inventario, seleziona il coltello tascabile e usalo sulla benda che il cadavere ha sul dito della mano dx. esci dalla schermata e osserva i piedi del cadavere. Osserva le due scarpe e la ferita sulla gamba dx. Esci dalla schermata. Osserva a dx la ciotola dei cani. Sul pavimento, tra la porta d'ingresso e l'armadio, osserva un vassoio. Osserva il contenuto che c'è in esso e poi esci dalla schermata. Vai a dx in basso dello schermo per avanzare nella stanza. A dx osserva l'altro cane morto e, in primo piano, tutti i punti attivi. Esci dalla schermata e osserva il camino in fondo alla stanza (una lettera e un distintivo sulla mensola del camino). A sx del camino, appeso al muro, osserva un articolo di giornale. A sx, sopra il divano e appeso alla parete osserva un quadro con una foto. Osserva il pavimento davanti al divano. C'è un foglio di giornale, osservalo in tutti i punti attivi. Osserva il tavolo rovesciato a dx del camino e leggi la lettera di Kurtz. Parla con Watson e poi osserva la tabella delle deduzioni in inventario.





Filmato.

Watson

Sei al Dispensario Pubblico, avanza e poi entra nella porta dell'Obitorio. Parla con il Dott. Grant (il medico che stava seduto alla scrivania al Dispensario) di tutto.

Sherlock Holmes

Sul lettino dell'obitorio c'è il cadavere di Kurtz, agisci sul lenzuolo che lo copre per due volte. Da dx verso sx hai un batuffolo per pulire la cute, un divaricatore, una pinza, un bisturi e una fialetta.



Prendi il batuffolo e pulisci a dx del grosso taglio. In automatico Sherlock praticherà sulla cute due linee di tratteggio dove andare a incidere. Usa il bisturi sulla linea tratteggiata a dx. Usa il divaricatore sull'incisione per allargare il taglio. Hai evidenziato il polmone. Usa il bisturi sul polmone e poi la fialetta sul polmone per prendere del liquido. Prendi il divaricatore per posizionarlo al suo posto. Ora prendi il bisturi e incidi la linea tratteggiata a sx. Prendi il divaricatore e usalo sul taglio per allargare l'incisione. Hai messo in evidenza lo stomaco, usa il bisturi sullo stomaco per praticare un'incisione. Usa le pinze sullo stomaco e prendere un pezzo di carta appallottolato. Osservalo in inventario (c'è un indirizzo Barner Street 13). A dx del tavolo con il cadavere di Kurtz c'è una scrivania, osservalo. Puoi analizzare il liquido che hai prelevato dal polmone con la fialetta. Usa la fialetta sulla scrivania.

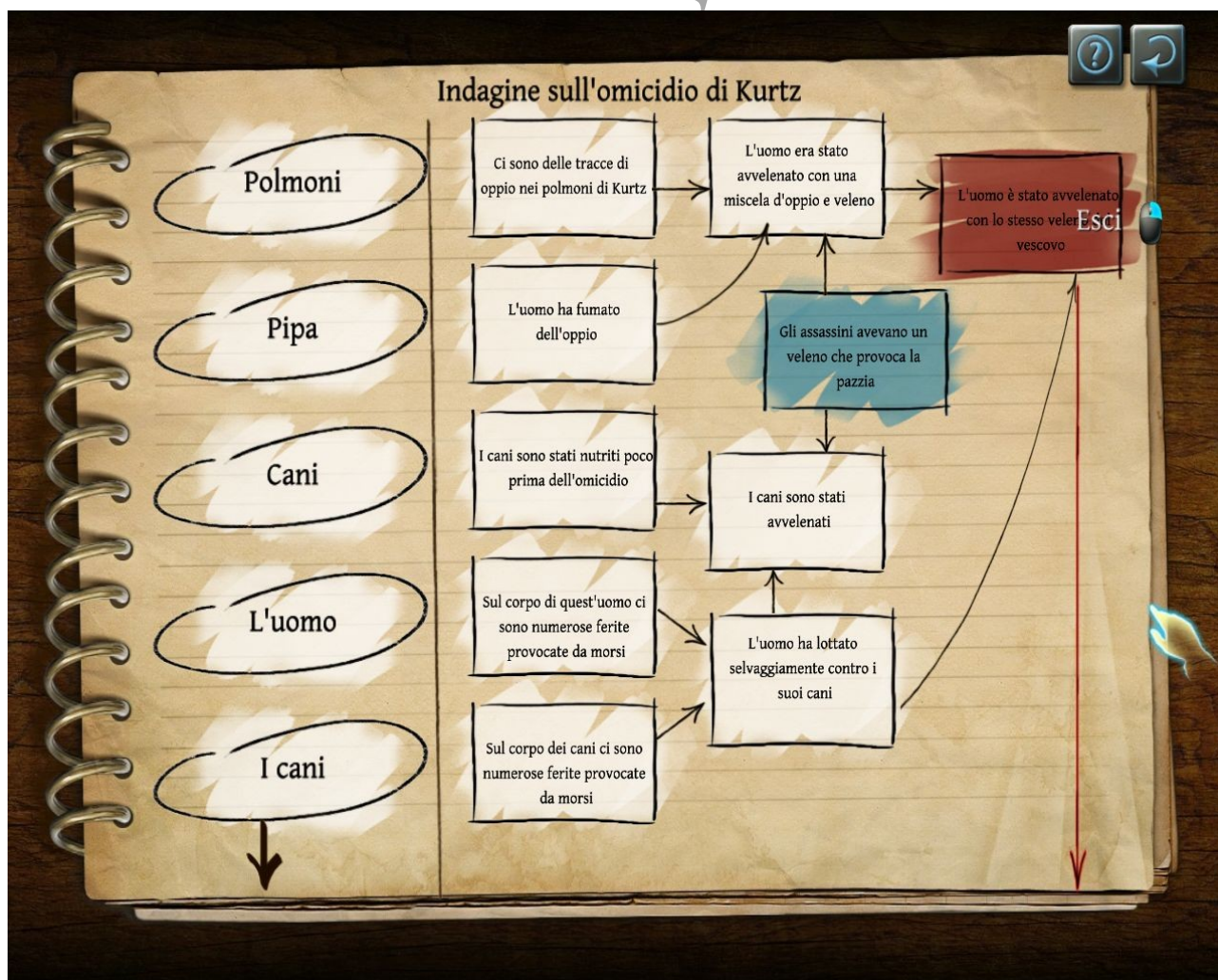
Dal vassoio in basso a dx prendi la fialetta e usala sulla provetta vuota del provettario. Poi agisci sul provettario e apri, ad una ad una, le provette colorate per creare le reazioni e segnala, sulla scheda a sx le reazioni stesse.

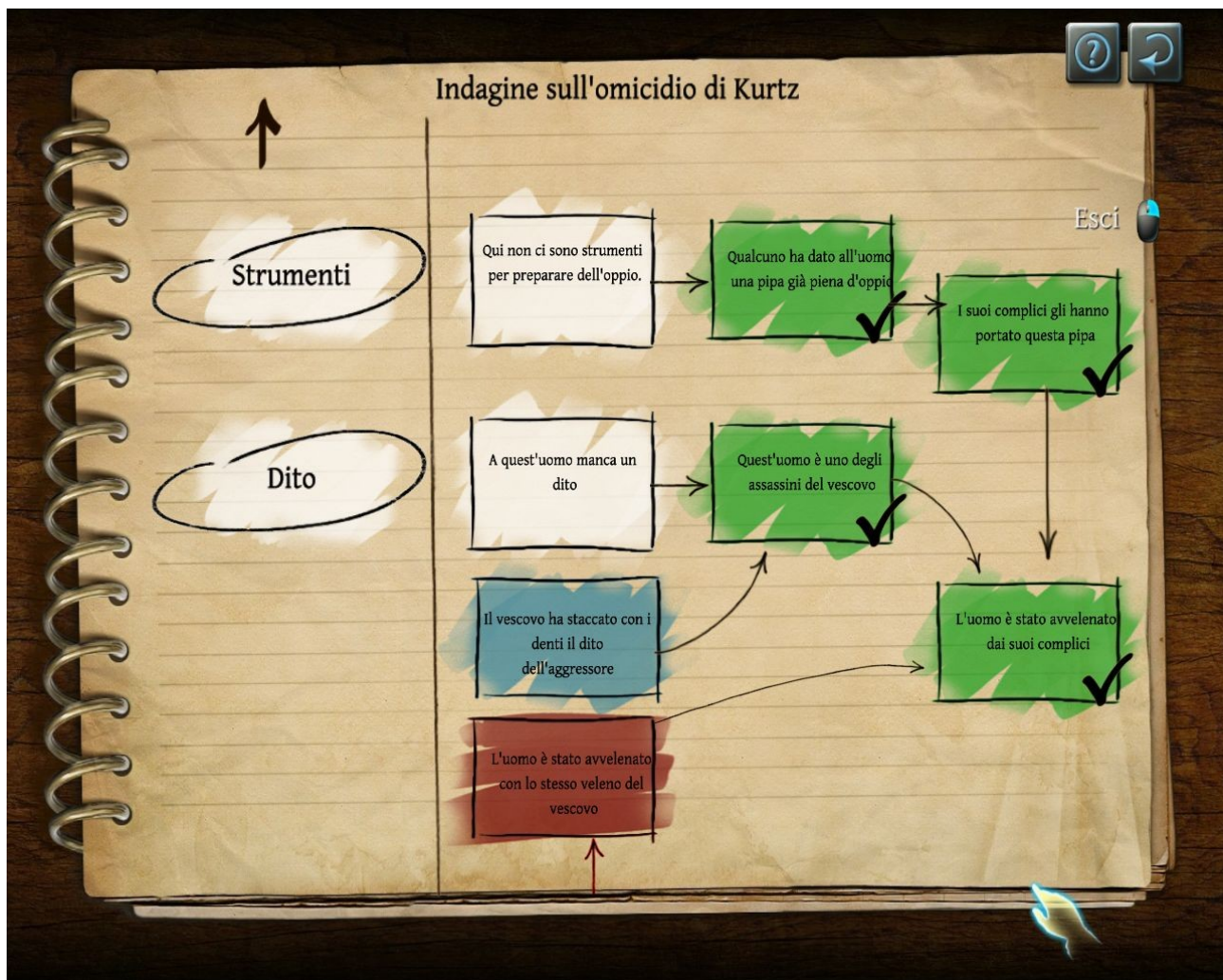
	0	0	1	4
	2	5	2	0
	0	4	1	2
	2	0	2	0
	0	0	1	0
	4	9	7	6

Degenerazione dei tessuti

Veleno! E apparentemente molto aggressivo!

Parla con Watson e poi completa la tabella delle deduzioni relative a Kurtz.





Esci dal Dispensario e dal cancello, Vai a dx e avanza per una schermata. A sx c'è una via, osserva il nome sul muro del palazzo, è Berner Street. Percorri fino in fondo poi vai a dx. Osserva la porta in fondo alla strada (n° 13), è la fumeria di oppio, entra. Parla con l'uomo all'ingresso e poi osserva la bacheca alle sue spalle con le chiavi. Entra a sx dove c'è la tenda e avanza fino in fondo, ancora a sx e avanza ancora fino in fondo. A dx c'è una porta, prova ad entrare, ma è chiusa. Osserva in alto della porta la scritta in cinese. A dx della porta c'è un uomo, parla con lui. Non ti fa passare. Dopo il dialogo con Watson vai a dx verso il basso e poi avanza una volta. A dx osserva l'uomo semiseduto sul letto. In fondo al suo letto c'è un tavolo osserva e prendi della cenere. A sx dell'uomo semiseduto osserva un uomo che dorme su un letto. In fondo al letto c'è un tavolo sotto la finestra a sx. Osserva e prendi la tazza con il the al gelsomino. Vai a dx fino all'ingresso con le tende. A dx delle tende osserva un tavolo e prendi un bicchiere con dell'acqua sporca. In inventario unisci il the al gelsomino con la cenere e poi il tutto con il bicchiere che contiene acqua sporca. Torna a dx e usa la miscela schifosa sull'uomo semiseduto a dx. Dopo il breve filmato torna all'ingresso e , dalla bacheca , prendi la chiave dove c'è la scritta in cinese come quella che hai visto sopra la porta chiusa.



Torna all'interno della fumeria e vai alla porta chiusa, usa la chiave e poi entra.

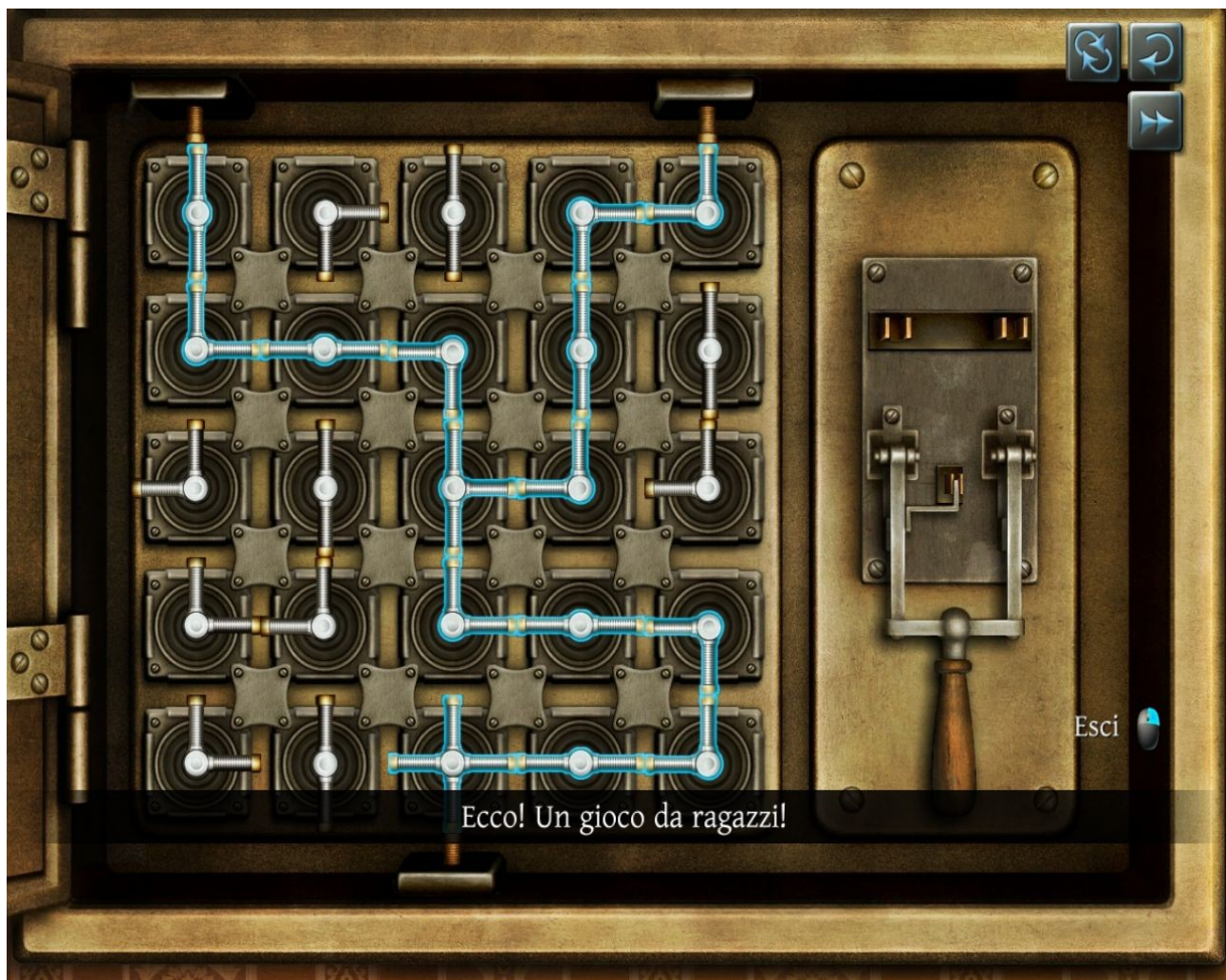
All'interno della stanza, osserva a sx. Tra il grosso drappo appeso e la mensola c'è una grata sulla parete, osservalo. Dalla mensola a sx prendi la siringa e la boccetta con l'Acido Barbiturico. In terra ci sono due tappeti, in ognuno di essi ci sono due ciotole con delle sfere di oppio e un cucchiaino. Prendi da una di esse le sfere di oppio e il cucchiaino (puoi scegliere quella che vuoi). Avanza verso la parte inferiore dello schermo. Osserva, a dx della porta d'ingresso, la finestra d'aerazione. Sotto la finestra c'è un tavolo. Prendi da sotto il tavolo il bastone di legno che c'è dentro al secchio. Entra a dx, al di là della tenda. A sx c'è un carrellino, osservalo. Usa i fiammiferi che hai in inventario sul fornello a sx. Sposta la grata del fornello sulla fiamma. In inventario clicca il cucchiaino con le sfere di oppio e usalo sulla fiamma. Ora hai l'oppio in forma liquida. In inventario unisci la siringa con l'oppio fuso e poi la siringa uniscila al flaconcino di Acido Barbiturico. Torna a sx nell'altra stanza. Togli il drappo dalla finestra d'aerazione a dx della porta. Sotto la finestra, prendi la roncola e usala sulla finestra per sbloccarla. Poi, sulla finestra usa il bastone che hai in inventario. Ora la finestra è aperta. Esci. Avanza verso dx per due volte. In automatico Holmes avrà in mano la siringa con il potente sonnifero. Quando l'uomo che sta di guardia alla porta accanto avanzerà, clicca su di esso all'altezza del collo (se la siringa assume il colore rosso non è il momento di cliccare. Solo quando essa assumerà il colore verde).



Quando l'uomo sarà fuori combattimento, prova ad entrare nella porta in cui egli faceva da palo. E' preferibile prendere le scale a dx, sali. Osserva il filmato.

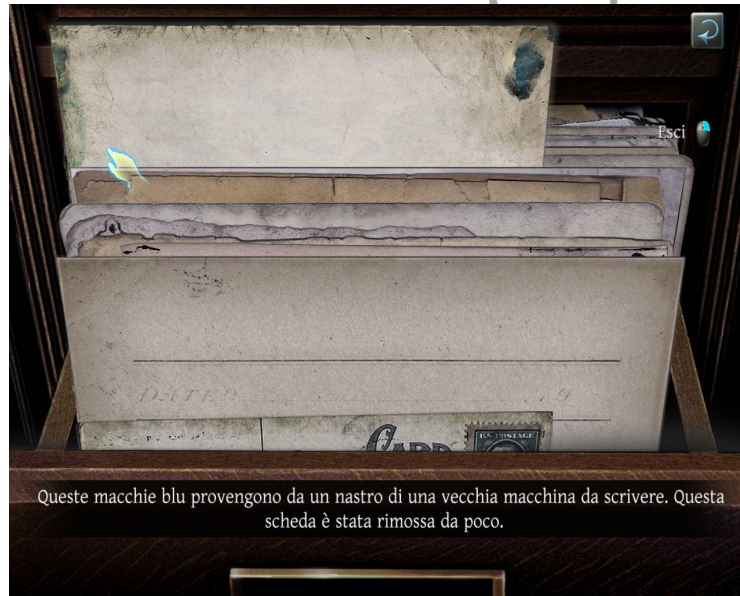
Sei a Baker street, Leggi tutto l'articolo di giornale in inventario. Dalla mappa seziona
UFFICIO DI FARLEY

Osserva il tavolo a dx. A dx della porta osserva il cappotto appeso all'attaccapanni. Solleva il bavero dx del cappotto e poi osserva la tasca interna. Leggi la tessera del giornalista. Ora osserva la tasca in basso a dx e prendi il portasigarette. Avanza verso la parte inferiore dello schermo. A dx della porta osserva la scatola dell'impianto elettrico. Torna indietro e prova a d entrare nell'ufficio di Farley. Dopo il dialogo con Watson prova di nuovo ad entrare nell'ufficio. Devi liberarti della segretaria. Osserva l'attaccapanni a dx e prendi la gruccia. Torna alla scatola dell'impianto elettrico e usa la gruccia sul coperchio per aprirlo. Devi provocare un corto circuito agendo sugli elementi all'interno della scatola. Cliccando sugli elementi li fai roteare. Posizionali così e poi abbassa la leva a dx.



Entra nell'ufficio di Farley. Osserva la chiave sulla serratura della porta d'ingresso. Avanza verso la parte inferiore dello schermo. Osserva il contenitore dei rifiuti a dx accanto alla sedia. Osserva la scrivania della segretaria. Osserva la macchina da scrivere e , a sx osserva la scatola di legno, prendi un pennello. Osserva l'agenda sul bordo inferiore della scrivania. A sx della scatola di legno osserva il taccuino. Osservalo con la lente d'ingrandimento. Serve qualcosa per mettere in evidenza dei segni sul foglio di carta. Esci dalla schermata per due volte. Vai a sx e poi a sx della porta d'ingresso, entra nello studio di Farley. Osserva la poltrona a sx fuori posto. Vai a sx delle poltrone. Sul pavimento, di fronte alla libreria, osserva un libro che è caduto dagli scaffali. Osserva il titolo del libro. Esci dalla schermata e osserva la libreria , lo scaffale da dove è caduto il libro. Osserva il caminetto lì accanto e raccogli il pezzo di carta bruciato, leggilo. Osserva le tende della finestra. Vai a dx della finestra. Osserva il telefono sul tavolinetto e prendi il mazzo di chiavi. Clicca di nuovo sul telefono per comporre un numero e ascolta la voce dall'altra parte della cornetta. Sulla sx c'è uno schedario, osservalo. Ora osserva a dx sulla parete c'è una bacheca. Prendi la fotografia del Principe di Woodville. A dx osserva la nota di Farley e leggila tutta. Lì accanto leggi l'articolo di giornale. Torna a sx e osserva la scrivania sulla parte dx, accanto alla sedia. Ci sono i resti di un panino. Torna accanto a Watson e poi avanza verso la scrivania. Osservalo di nuovo per vedere un posacenere. Prendi la cenere e poi osserva il sigaro sulle sue due estremità. Torna alla scrivania della

segretaria nell'altra stanza e osservalo. Osserva il taccuino a sx della scatola di legno. Usa sul taccuino la cenere del sigaro e poi il pennello sulla cenere, più volte. Leggi quello che hai evidenziato, soprattutto le due lettere, D-F. Torna nell'ufficio di Farley e vai allo schedario. Clicca sul cassetto con le lettere D E F. In inventario prendi il mazzo di chiavi e usalo sul cassetto. Seleziona i vari documenti all'interno e prendi quello con le impronte d'inchiostro.



Dopo il breve filmato osserva in inventario il quadro delle deduzioni, quelle relative al giornalista. Cliccando sulle sei parti evidenziate si aprirà una pagina con una domanda e sei risposte. Una di esse è quella giusta. Le risposte sono numerate da 1 a 6 . Clicca la risposta giusta in ognuna delle sei parti .



Seguirà un breve filmato. Osserva di nuovo in inventario la tabella delle deduzioni, relativa al giornalista e clicca sul n° 5 (libro in terra). Osserva di nuovo la libreria e il punto nel quale era posizionato il libro che è caduto. Osserva la scatola all'interno. Essa presenta una combinazione di numeri e lettere.



L'enigma è abbastanza facile. Devi individuare i tre segni (numeri e lettere) a dx, quelli che hanno le freccette in alto e in basso rosse . I tre segni a sx sono quelli giusti (infatti le freccette sono spente). Sulla parte inferiore a sx c'è un segno + 6. Il numero 4 è giusto, la D è la quarta lettera dell'alfabeto. A 4 aggiungi 6 = 10 (10 è il numero giusto). Ora devi individuare la lettera che va accanto a 10 (J è la decima lettera dell'alfabeto). A 10 aggiungi 6 = 16 e poi selezioni P che è la sedicesima lettera dell'alfabeto. Quindi: 4D 10J 16P. Abbassa la leva a dx.



Vai a sx di Watson, sulla parete in fondo alla stanza si è aperta una porta segreta, entra. In terra osserva e raccogli il cappello. Dalla mappa seleziona

BAKER STREET

Sei davanti al tavolo da lavoro. Dall'inventario clicca sul cappello e poi usalo sul tavolo da lavoro. Osservalo. Con il tasto sx del mouse ruota il cappello per mettere in evidenza l'interno. Clicca sul cappello per evidenziare degli indizi.



Vai in basso a sx e osserva la libreria a dx della porta della tua stanza. Prendi il libro con il Registro dei Giudici. Torna al tavolo da lavoro e usa il libro sul tavolo accanto al cappello.

Osserva le immagini dei tre giudici e “spunta” su ognuno di essi le caratteristiche che li rappresentano.



Leggi il giornale che ha portato Watson. Dalla mappa seleziona

GIUDICE BECKETT

Vai a sx fino a incontrare la donna che vende i fiori (Lucy) e parla con lei. Torna a dx e osserva il portone a sx della casa del Giudice Beckett, suona il campanello, ma non c'è nessuno. Vai a dx e costeggia la ringhiera della casa fino alla fine e poi vai a sx costeggiando sempre la ringhiera. Osserva il cancello e poi aprilo, entra. Percorri il sentiero fino in fondo e poi osserva la finestra a dx.

Watson

Torna indietro e poi esci dal cancello. Torna dalla fioraia Lucy e parla con lei. Ti darà una forcina dei suoi capelli. Torna da Sherlock Holmes e parla con lui per dargli la forcina.

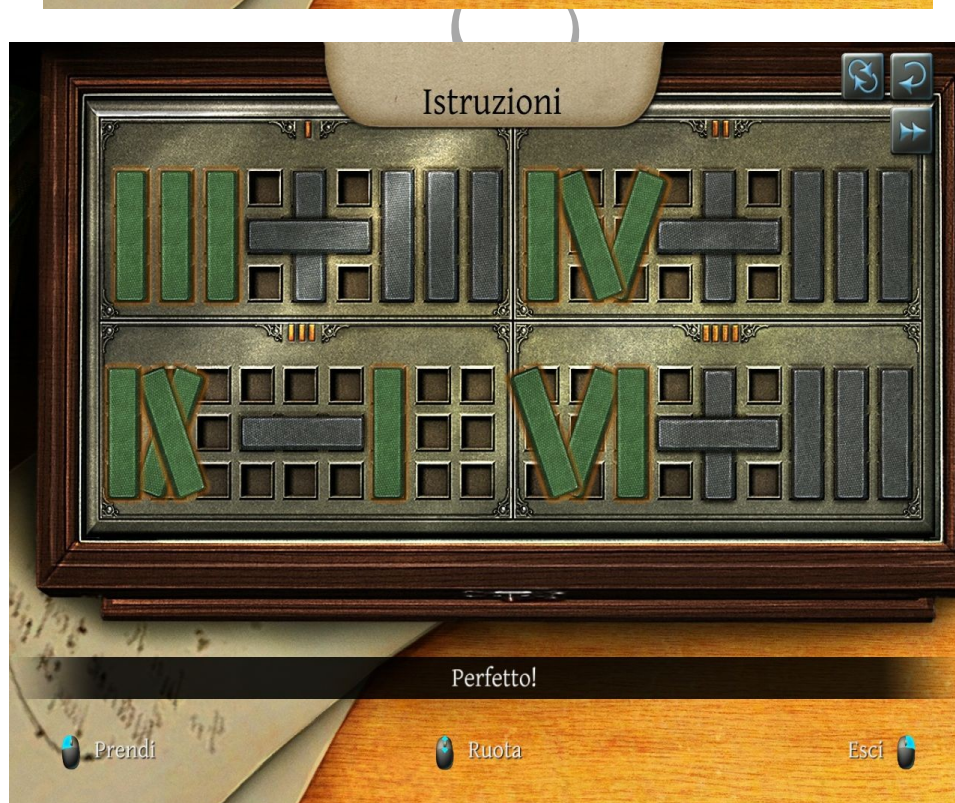
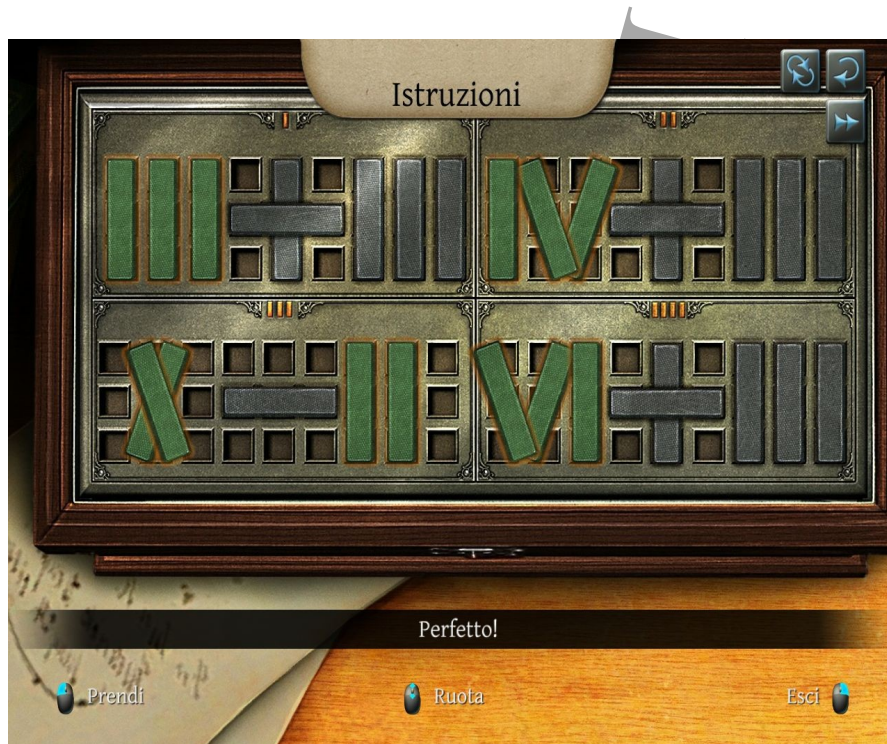
Sherlock Holmes

Usa la forcina sulla serratura della finestra, Clicca con il mouse sulle frecce dei segmenti della forcina per adattarli alla serratura della finestra e poi clicca su Convalida in basso a dx.



Entra. Avanza a dx e , in fondo a dx, osserva la bottiglia dell'olio. In fondo alla stanza, in terra, osserva e sposta lo strofinaccio, prendi lo scalmo. Avanza verso la parte inferiore dello schermo e poi apri la porta a dx della finestra. Sei all'interno di una stanza adibita ad aula scolastica. Osserva la scatola sulla scrivania, per ora non hai abbastanza informazioni per risolvere l'enigma. Sempre sulla scrivania, a sx, osserva i portaritratti e prendili. Osserva il cassetto in basso della scrivania e prendi la lettera del Giudice, leggila. Esci dalla schermata e vai a sx. Sul tavolo, sotto il quadro di Johannes Kepler, prendi il libro scolastico. Vai a sx, osserva i grembiuli dei bambini appesi al muro. In particolare quella di James, e poi osserva le carte delle caramelle in terra. Esci dalla schermata e vai a sx. Apri la porta e poi esci. Sulla bacheca accanto alla porta prendi il biglietto appeso e poi leggilo. Osserva la porta di fronte, è quella dello studio del Giudice. Vai a sx e osserva il tavolinetto a sx. Prendi il biglietto che c'è sopra . Torna a sx e poi entra nell'aula di nuovo. Vai a sx e osserva la vetrinetta. Mancano le maniglie per aprirla. In alto a sx osserva la scatola dei dolci e in basso a sx osserva il libro di Greco. Esci dalla schermata. A sx, sul mobiletto, osserva la scatola. Leggi le ISTRUZIONI sulla scatola (in basso hai tredici asticelle verdi. Devi risolvere l'enigma utilizzando tutte le asticelle per creare dei numeri romani. Sulla scatola hai quattro operazioni, tre addizioni e una sottrazione. Seguendo la cronologia devi iniziare da in alto a sx, poi a dx, in basso a sx e a dx, utilizzi le asticelle per creare dei numeri romani la cui somma deve essere superiore a quella che la precede,

devi utilizzare X una sola volta e le somme non devono superare il numero X. Io ho trovato due possibilità.



La scatola si apre, prendi lo scalmo. Vai a sx fino in fondo. Sei di nuovo vicino alla cattedra. Osserva la lavagna, è bloccata da delle viti che impediscono di girarla. Osserva il leggio a sx, prendi la lettera di Lord Benagard e leggila. Vai a sx e osserva di nuovo la scatola sulla cattedra. Sulla parte superiore, clicca sulla foto a sx, con la lente d'ingrandimento osserva l'orologio che c'è nella foto di Bombay, segna le 18. Clicca sulla foto a dx e, con la lente d'ingrandimento osserva l'orologio di Londra che segna le 10. Osserva la scatola, In alto ha due frecce (dx e sx) con al centro un numero che varierà a seconda se clicchi la freccia dx o sx. Al centro c'è la schermata della terra con i suoi

continenti e dei pulsanti sulle principali capitali. A dx e a sx della scatola ci sono delle levette che fanno avanzare la schermata della terra. Clicca sulle frecce in alto per posizionare il n°18. Con le levette porta la schermata per visionare l'India e poi clicca sul pulsante relativo a Bombay.



Sempre con le frecce in alto, porta in evidenza il n° 10 e poi con le levette porta la schermata sull'Europa, clicca su Londra.



La scarola si apre, prendi la chiave che c'è all'interno. Torna in fondo all'aula e poi esci dalla porta. Usa la chiave sulla porta di fronte, quella dell'ufficio del Giudice e poi entra. A

dx della porta, sul mobiletto, prendi lo scalmo. Osserva tutti i quadri con le foto sulla parete davanti a te. Prendi una foto, quella con il simbolo. Vai a dx e osserva la scrivania. Vai nella parte opposta della stanza, osserva il mobile con i trofei. A dx del mobile, osserva lo stemma sulla parete. Usa i tre scalmi che hai in inventario sui fori dello stemma, sopra i remi. In alto a dx c'è un foglietto diviso in tre parti dove puoi scrivere qualcosa, osservalo.



Posizionando il mouse sopra ogni elemento, appare una lente d'ingrandimento per osservare meglio i dettagli. Osserva il biglietto in basso e in particolare il numero che c'è scritto: 3,14 (ci viene in mente il P greco e il suo simbolo). Poi osserva la fotografia a dx in basso. Clicca sulla bandiera per evidenziare un altro simbolo greco. Osserva anche il nome dell'università (New York). Osserva il documento in alto a dx, quello con la lista delle associazioni studentesche, osserva quelle di New York. Per il momento hai poche informazioni. Esci dalla schermata e torna nell'aula. Dall'aula vai in cucina. Vai a dx e prendi la bottiglia dell'olio accanto alla stufa. Torna all'interno dell'aula e vai alla lavagna. Usa l'olio sulle viti che la tengono bloccata. Agisci sulla lavagna per girarla e osservalo. Osserva le lettere greche, in automatico Watson le copierà in inventario. Torna nell'ufficio del giudice a vai allo stemma. Osservalo e clicca sul foglietto a dx. Ora hai anche il documento con i simboli che ha copiato Watson. Osserva il documento e nota la lettera che hai visto nella foto a quale lettera dell'alfabeto corrisponde (N).



Esci dalla schermata e torna nell'aula. Devi cercare altre informazioni. Vai a dx della porta, accanto ai grembiuli appesi, sulla parete, osserva un poster con la planimetria dell'aula. Ci sono i 24 banchi, 12 delimitati da una linea blu e 12 da una linea rossa. In basso ci sono i nomi dei ragazzi, li puoi scorrere con le frecce a dx e a sx. Ogni nome è circondato da un colore, blu o rosso. Se passi il mouse su ogni nome, leggerai delle informazioni e caratteristiche che ti aiuteranno a capire quali sono i banchi di ciascun ragazzo. Devi trovare il banco di James.



Quando lo hai individuato, recati lì (è quello accanto alla vetrinetta dove manca la maniglia). Apri il banco e prendi la maniglia. Posiziona la maniglia sulla vetrinetta lì

accanto e poi apri le ante. In basso a sx prendi il libro di Greco. Torna all'ufficio del Giudice e vai allo stemma, clicca sul foglietto di carta in alto a dx. Adesso hai anche le lettere relative a ogni simbolo delle associazioni studentesche. Siamo a conoscenza di due lettere: N e il simbolo del P greco. Se osservi il documento con i simboli, l'unico che ha le due lettere più una terza (Z) e che fa parte dell'Università di New York è questo:



Clicca sul foglietto di carta dove puoi scrivere e, da sx verso dx, scrivi le tre lettere cliccando sulle lettere stesse.



Hai così sbloccato i tre remi in basso dello stemma. Cliccando sui remi li puoi roteare. Devi riprodurre le tre lettere che hai evidenziato cliccando sui remi stessi.

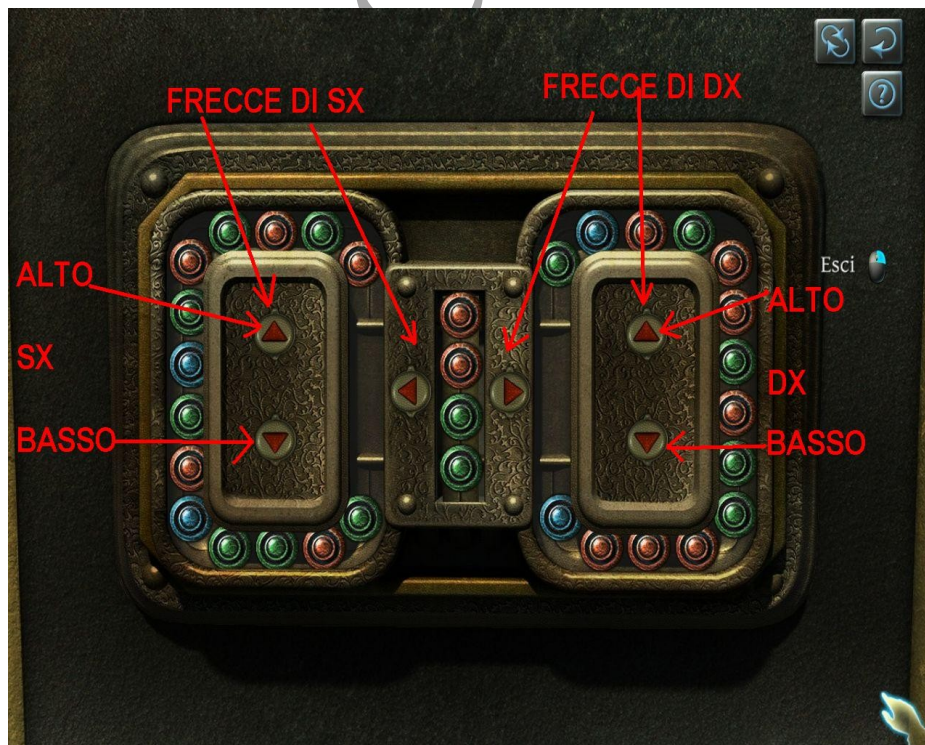


P



Ad ogni lettera gli scalmi si girano sbloccando la serratura della porta a dx, entra nella porta. Osserva la cassaforte a dx. SALVA IL GIOCO.

L'enigma della cassaforte consiste nell'allineare le sfere colorate tutte dello stesso colore nei tre scomparti (le blu al centro, rosse e verdi indifferentemente a dx o sx). Sposti le sfere con l'aiuti di frecce per portarle a dx o a sx e in alto o in basso. Nei puoi "trasportare" quattro alla volta e tutte allineate. Metto la foto iniziale di come le trovi appena osservi la cassaforte.



Da questa posizione segui i vari movimenti che andrò a scrivere:

Clicca la freccia sx una volta per portare le quattro sfere centrali a sx.

Clicca la freccia sx in basso per 2 volte

Clicca la freccia centrale di dx per 2 volte

Clicca la freccia dx in basso per 3 volte

Clicca la freccia centrale sx per 2 volte

Clicca la freccia sx in basso per 3 volte

Clicca la freccia centrale dx per 2 volte

Clicca la freccia dx in basso per 7 volte

Clicca la freccia centrale sx per 2 volte

Clicca la freccia sx in basso per 1 volta

Clicca la freccia centrale dx per 2 volte

Clicca la freccia a dx in basso per 1 volta

Clicca la freccia centrale sx per 2 volte

Clicca la freccia sx in basso per 3 volte

Clicca la freccia centrale dx per 2 volte

Clicca la freccia dx in alto per 2 volte

Clicca la freccia centrale sx per 2 volte

Clicca la freccia sx in basso per 10 volte

Clicca la freccia centrale dx per 2 volte

Clicca la freccia a dx in alto per 8 volte

Clicca la freccia centrale sx per 2 volte

Clicca la freccia sx in basso per 4 volte

Clicca la freccia centrale dx per 2 volte

Clicca la freccia dx in alto per 5 volte

Clicca la freccia centrale sx per 2 volte

Clicca la freccia sx in basso per 9 volte

Clicca la freccia centrale dx per 2 volte

Clicca la freccia dx in alto per 2 volte

Clicca la freccia centrale sx per 2 volte

Clicca la freccia sx in basso per 1 volta

Clicca la freccia centrale dx per 2 volte

Clicca la freccia dx in alto per 7 volte

Clicca la freccia centrale sx per 2 volte

Clicca la freccia a sx in basso per 3 volte

Clicca la freccia centrale dx per 2 volte

Clicca la freccia dx in alto per 4 volte

Clicca la freccia centrale sx per 2 volte

Clicca la freccia sx in basso per 4 volte

Clicca la freccia centrale dx per 2 volte

Clicca la freccia dx in alto per 5 volte

Clicca la freccia centrale sx per 2 volte

Clicca la freccia sx in basso per 4 volte

Clicca la freccia centrale dx per 2 volte

Clicca la freccia dx in alto per 3 volte

Clicca la freccia centrale sx per 2 volte

Clicca la freccia sx in basso per 7 volte

Clicca la freccia centrale dx per 2 volte

Clicca la freccia dx in alto per 3 volte

Clicca la freccia centrale sx per 2 volte

Clicca la freccia sx in basso per 9 volte

Clicca la freccia centrale dx per 2 volte

Clicca la freccia dx in basso per 5 volte

Clicca la freccia centrale sx per 2 volte

Clicca la freccia sx in basso per 9 volte

Clicca la freccia centrale dx per 2 volte

Clicca la freccia dx in alto per 5 volte

Clicca la freccia centrale sx per 2 volte

Clicca la freccia sx in alto per 4 volte

Clicca la freccia centrale dx per 2 volte

Clicca la freccia dx in basso per 6 volte

Clicca la freccia centrale sx per 2 volte

Clicca la freccia sx in basso per 3 volte

Clicca la freccia centrale dx per 2 volte

Clicca la freccia dx in basso per 4 volte

Clicca la freccia centrale sx per 2 volte

Clicca la freccia sx in alto per 4 volte

Clicca la freccia centrale dx per 2 volte

Clicca la freccia dx in basso per 4 volte

Clicca la freccia centrale sx per 2 volte

Clicca la freccia sx in alto per 6 volte

Clicca la freccia centrale dx per 2 volte

Clicca la freccia dx in basso per 8 volte

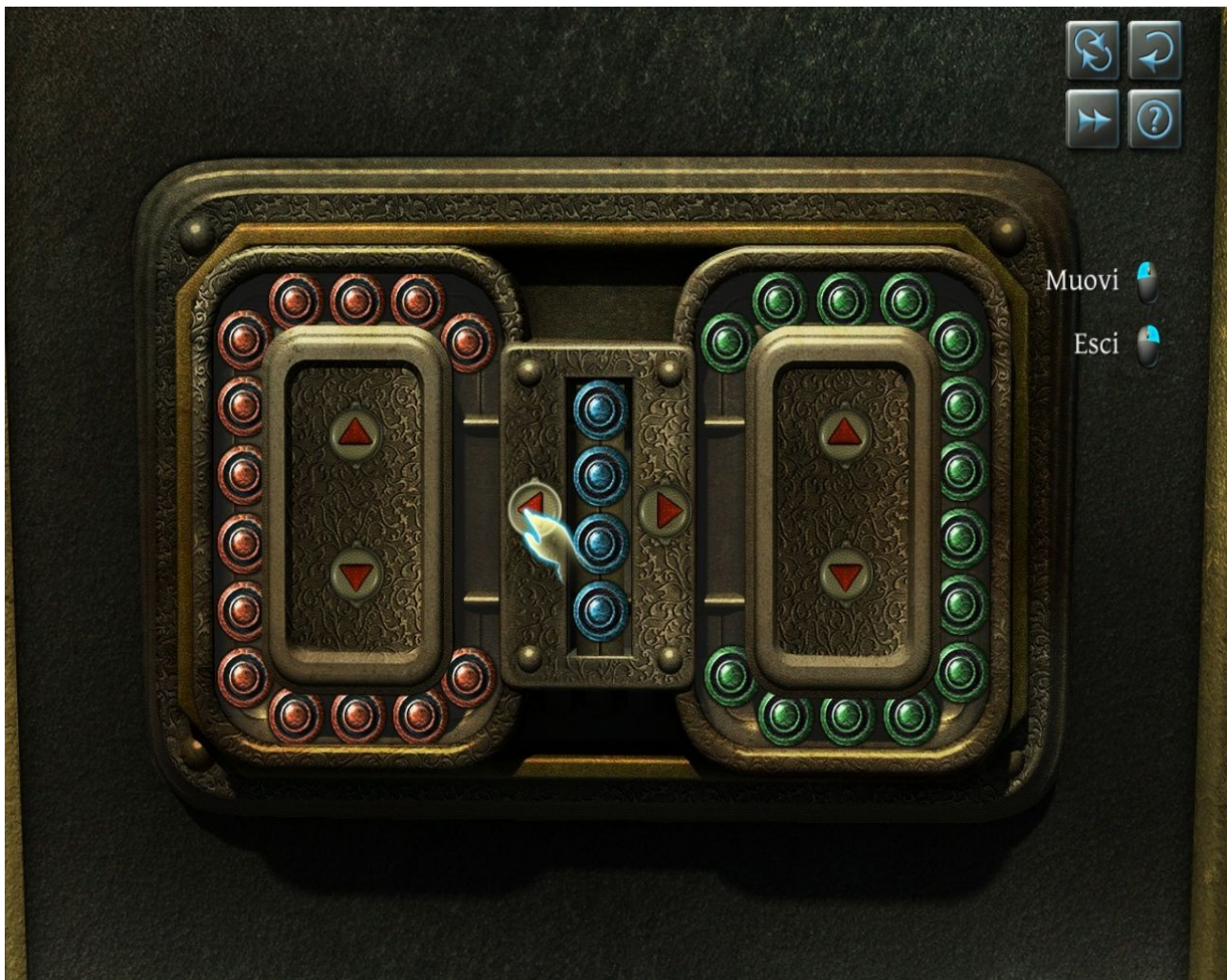
Clicca la freccia centrale sx per 2 volte

Clicca la freccia sx in alto per 4 volte

Clicca la freccia centrale dx per 2 volte

Clicca la freccia dx in alto per 4 volte

Clicca la freccia centrale sx una volta per allineare le sfere blu al centro



Watson

Osserva la parete a sx, osserva la piantina dell'appartamento di Sherlock Holmes. Esci a sx e osserva lo stemma a sx della porta. Filmato.

BAKER STREET

Vai a sx e osserva la scrivania. In fondo alla scrivania osserva il tavolinetto sotto la finestra, osserva Toby. Ora osserva il tavolo al centro della stanza e leggi l'articolo di giornale. Avanza verso la parte inferiore dello schermo a sx e osserva il foglio di carta sul divano. Entra nella tua stanza a sx del caminetto. Filmato.

Dopo che sei tornato dalla Stazione di Polizia dove hai subito un interrogatorio, osserva l'appartamento messo sottosopra dalla polizia. E' necessario che osservi tutti i punti attivi che ci sono nella stanza, poi entra nella stanza di Sherlock Holmes a dx del caminetto. Osserva il manichino a dx in terra e tutti i punti attivi che ci sono anche in questa stanza. Vai a sx del letto e osserva il comodino. Dal cassetto prendi, a dx, un chiodo. A sx sposta il pacchetto con il tabacco e osserva il buco sul legno. Usa il chiodo sul buco per aprire il doppio fondo del comodino. Osserva la fotografia e la medaglia. A dx prendi le quattro lettere indirizzate a quattro ipotetici personaggi. Si tratta, in realtà, di persone inesistenti. Sono i personaggi di cui si traveste Sherlock Holmes. Ognuno di loro ha un

indirizzo che corrisponde a realtà, sono i luoghi segreti di Holmes. Ora, se hai osservato tutto in precedenza, puoi prendere indumenti, cappelli e scarpe dei travestimenti di Holmes. Osserva di nuovo il manichino in terra, sulla parte sx prendi le scarpe. Osserva il comò prendi il cappello. A dx, sulla poltrona, prendi i pantaloni. Vai verso la parte inferiore dello schermo e osserva la poltrona a dx della finestra. In basso prendi le scarpe, a dx, sul letto, prendi la giacca. A sx della porta, sul carrellino, prendi un cappello. A dx del letto, osserva il busto sul mobile. Esci dalla stanza. Vai a dx, sul bracciolo del divano prendi i pantaloni. Vai ancora a dx alla scrivania, in terra, accanto al mobile con i cassetti aperti, prendi i pantaloni. Più avanti, in terra, prendi le scarpe. A sx, su una sedia caduta, accanto al tavolo prendi la giacca. Dall'attaccapanni a dx della porta d'ingresso, prendi la giacca e il cappello. Osserva l'armadio a dx dell'attaccapanni e aprilo. In basso a dx ci sono le quattro lettere, osservalo con la lente d'ingrandimento per evidenziare i nomi e gli indirizzi. A dx, sul ripiano, posiziona la lettera del Reverendo Zahariah e i suoi indumenti sugli appositi scomparti. Al centro posiziona la lettera di Joshua Hayward e i suoi indumenti. A sx posiziona la lettera del Capitano Basil.



Rimane fuori la lettera di Escott con un indirizzo di Whitechapel. Devi recarti lì. Prova ad uscire dalla porta d'ingresso, ma a Watson servono dei soldi. Entra nella stanza a sx del

caminetto e osserva il cassetto della scrivania dove c'è la macchina da scrivere. Qualcuno ha rubato del denaro. Dalla mappa seleziona

WHITECHAPEL STREET

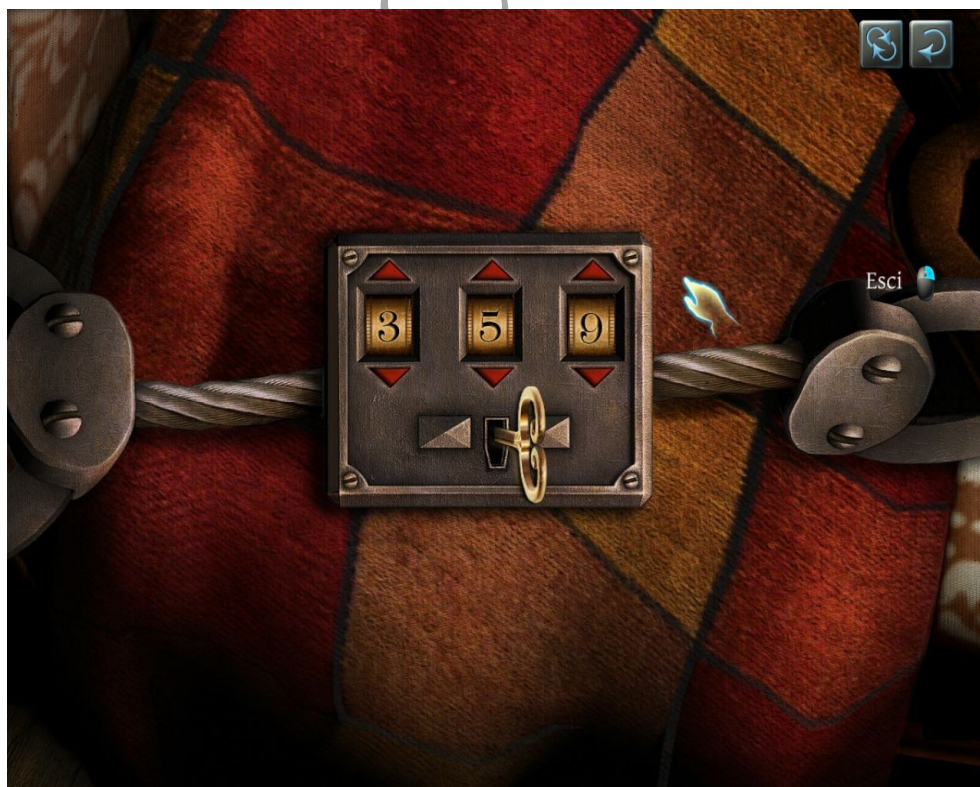
Devi recarti in una via che si chiama Buck's Row, al n°6. Avanza e poi entra nella prima via a dx, dove c'è il vecchietto all'angolo. A dx osserva il nome della strada, è quella che cerchi. Avanza fino in fondo e agisci sulla porta della Pensione. Parla con la donna che ti ha aperto e seleziona il dialogo così:

- Sono un suo ammiratore
- Sono venuto a farle un ritratto
- Per immortalarla
- La luce giusta

Alla fine del dialogo entra nella stanza. A dx della porta osserva il mobiletto, osserva il tabacco, il foglio di carta assorbente e i dossier. Osserva il tavolo al centro della stanza, il materiale per analisi, il microscopio, il liquido reagente e la pipa di Sherlock Holmes. Vai a dx del tavolo, osserva l'attaccapanni al muro con gli abiti di Sherlock Holmes. A sx osserva la toeletta e la bacinella con l'acqua sporca. A sx osserva la vetrinetta con i bicchieri di cristallo. Sali i gradini a sx della vetrinetta. A dx osserva il violino, a sx osserva la poltrona con gli spartiti musicali, la pentola vuota e il vaso con la pianta. Sx c'è un divano, osserva la valigia a dx aperta e gli abiti che ci sono dentro. A sx osserva l'altra valigetta, quella chiusa con un lucchetto, serve una chiave e un codice. Esci dalla schermata e scendi i gradini, vai al tavolo al centro della stanza, prendi la pipa e il giornale musicale che era sotto la pipa. Torna alla vetrinetta dove ci sono i bicchieri e osservali. Usa la pipa sui bicchieri per riprodurre un suono. Si tratta della 5° Sinfonia di Beethoven. Sali i gradini e osserva la poltrona con gli spartiti. Prendi la Sinfonia di Beethoven. Torna al tavolo al centro della stanza e usa lo spartito sul microscopio, osserva. Esci dalla schermata, prendi la bottiglia di reagente sul tavolo e usala sul microscopio per togliere delle macchie che ci sono sullo spartito. Il reagente è troppo potente potrebbe rovinare lo spartito, devi diluirlo. Esci dalla schermata e vai alla toeletta. Usa la boccetta del reagente sulla bacinella di acqua sporca. Torna al microscopio e osservalo. Usa la boccetta del reagente diluito più volte. Ora devi asciugarlo. Esci dalla schermata e vai al mobiletto a dx della porta d'ingresso, prendi la carta assorbente. Torna al microscopio e usa la carta assorbente sullo spartito. Metterai in evidenza tre numeri.



Vai di nuovo alla bacinella con l'acqua sporca e osservalo. Vedi dei residui di terra sul fondo. Sali i gradini e osserva il pavimento accanto al vaso, osserva il vaso e rimuovi il terriccio, trovi una chiave. Vai alla valigetta chiusa con il lucchetto, osservalo e usa la chiave sulla serratura, inserisci i numeri che hai visto sullo spartito usando le freccette e poi agisci di nuovo sulla chiave per aprire la valigetta.



Osserva il contenuto della valigetta. Filmato. Dopo un viaggio durato tutta la notte sei nelle

CAMPAGNE DI LONDRA

Avanza verso sx e poi entra nella porta del mulino a dx. Osserva i tre uomini (uno è sordo, uno è muto e l'altro è cieco). Osserva lo strumento musicale a dx appeso alla parete vicino alla finestra e poi osserva l'armadietto dei medicinali. A sx osserva il baule, serve una combinazione per aprirlo (a sx c'è un numero e dei simboli, osservali). Servono informazioni. Osserva il giornale sul tavolo. Osserva la botola in alto a dx dove c'è la scala a pioli. In inventario clicca sui personaggi Watson/Holmes. Seleziona

Sherlock Holmes

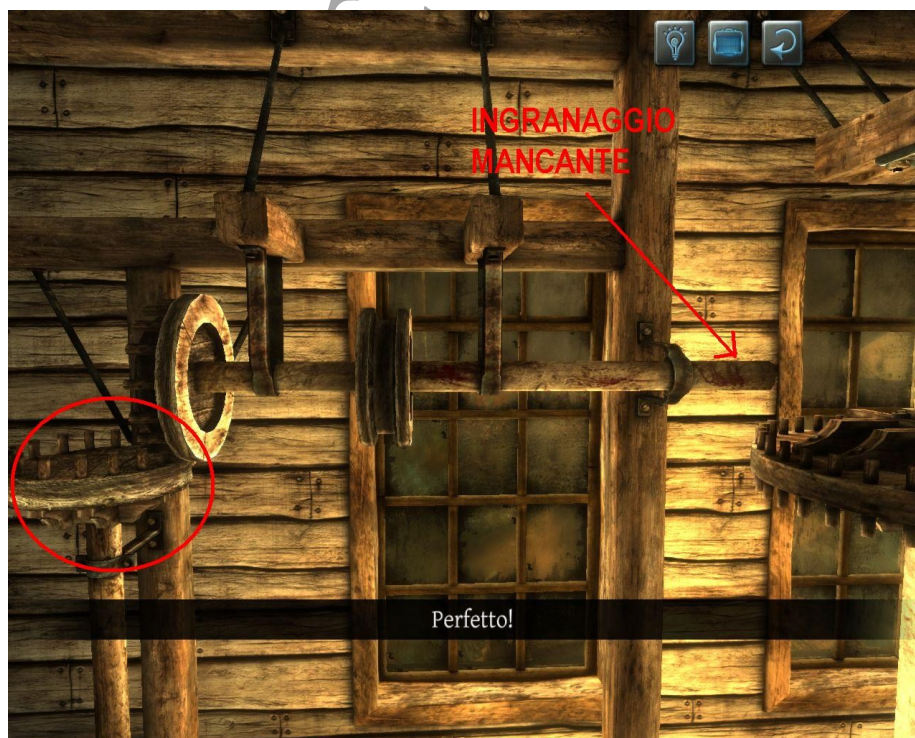
Prendi la corda a dx appesa al muro, in basso osserva la tanica con il petrolio. In basso a dx osserva le lampade. Vai a dx fino a vedere un armadio. A sx di questo, in basso osserva il baule e aprilo. Prendi il costume da prestigiatore. Osserva il taschino in alto a sx e vedi una moneta, poi osserva la tasca in basso a sx e osserva le manette. Osserva la tasca in basso a dx e osserva lo scheletro di un uccellino. Osserva il polsino dx per vedere delle carte da gioco. Ora osserva il posino sx e osserva il foulard colorato.



Con il tasto sx del mouse ruota la giacca per portarla sulla parte posteriore, in basso a sx osserva un rigonfiamento, prendi una lettera e leggila poi prendi il passpartout.



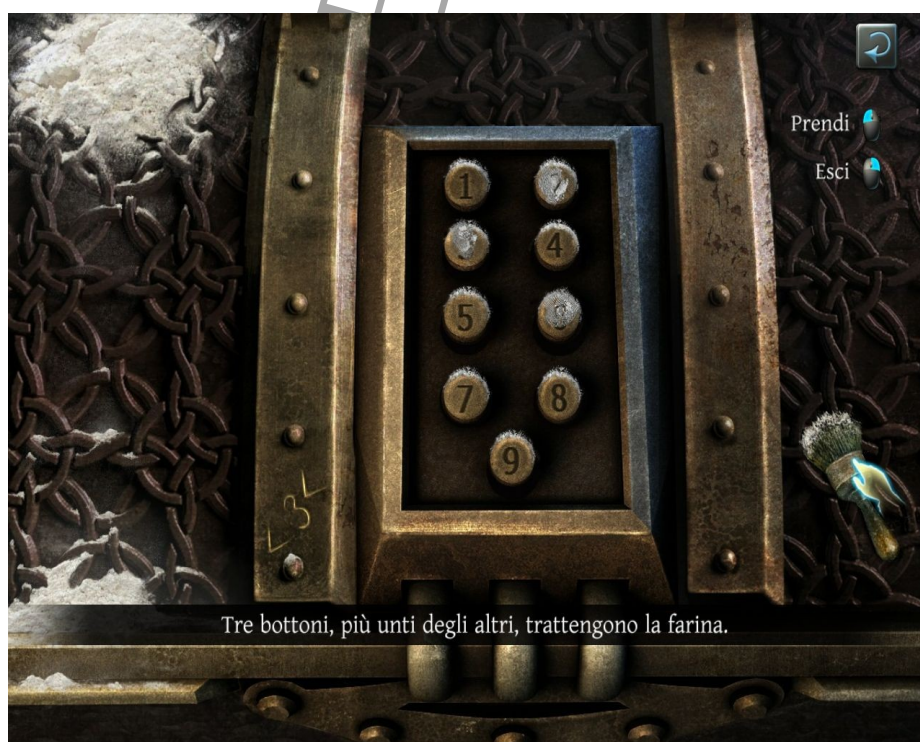
Ora osserva l'armadio a dx, contiene dei vestiti e poi osserva i sacchi di farina a dx in basso. Usa il coltello tascabile che hai in inventario per praticare un taglio al sacco, osserva. Prendi la lettera che c'è dentro al sacco e leggila. Osserva il sacco a dx. Avanza verso la parte inferiore dello schermo. Osserva i sacchi a sx. Vai a dx e poi osserva il muro a sx della porta d'ingresso. Torna all'armadio e osserva la botola in basso a dx. Da questa posizione osserva i sacchi a dx e usa su di essi il coltello tascabile per praticare una lacerazione. Osserva il sacco aperto, prendi il lasciapassare e l'ingranaggio sotto al sacco. Osserva la macina in fondo alla stanza. Osserva sopra la macina un ingranaggio e un'asta sporca di sangue. A sx usa l'ingranaggio che hai in inventario.



A dx manca un ingranaggio. Esci dalla schermata e vai verso la parte inferiore dello schermo. Esci dalla porta e scendi le scale. A dx osserva la scopa, usa il coltello tascabile su di essa e prendi il manico. Vai a dx, oltre al cespuglio. Osserva la porta del capanno. Usa il passpartout che hai in inventario sulla porta e poi entra. A sx osserva la cassetta degli attrezzi, prendi un cacciavite. A dx, in alto, osserva la lama della vanga. Usa il manico della scopa sulla lama, poi usa il cacciavite sulle viti che ci sono sul manico. Prendi la pala. Esci dal capanno e torna alla scala per salire al piano superiore del mulino. Prima di entrare osserva la finestra a dx, in alto. E' bloccata da delle assi di legno. Osserva la finestra in basso per vedere che Watson ha tutto sotto controllo. Entra nel mulino. Vai a sx, usa la pala sul muro e osserva l'intelaiatura in ferro dove hai tolto l'intonaco. Usa la corda che hai in inventario sull'intelaiatura. Osserva il pavimento di legno. A sx, accanto ai sacchi e alla finestra, c'è un punto attivo, osservalo. Usala pala sull'asse di legno per rimuoverlo. Osserva le armi e prendi la catena. Esci dalla schermata. Vai verso la parte inferiore dello schermo e poi vai alla macina. Usa sulla macina la catena. Poi unisci l'estremità della catena alla corda che c'è in terra. Vaia sx, osserva la botola e parla con Watson.

Watson

Prendi il comando di Watson dall'icona che c'è in inventario. Osserva la farina che c'è sul baule. Vai verso la parte inferiore dello schermo. A sx del caminetto agisci sul telo di stoffa e poi osserva la cassa di legno, prendi il pennello. Torna al baule e osservalo, usa il pennello sulla farina a sx e poi il pennello usalo sui tasti numerati del baule. La farina si concentrerà su tre tasti (2 3 6). Clicca i tasti relativi ai tre numeri in questo ordine. Filmato.



Dopo il filmato, uno dei tre uomini ti darà la chiave dell'armadietto dei medicinali. Osserva l'armadietto e usa la chiave. Prendi l'acqua ossigenata e le garze. Sul tavolo prendi la bottiglia di vodka. In inventario usa le garze sulla bottiglietta di acqua ossigenata e poi sulla bottiglia di Vodka per preparare un disinfettante. Usa le garze sull'uomo che non sente. Torna vicino al camino e osserva la catasta di legna a sx. Agisci sui pezzi di legno per spostarli, prendi l'ingranaggio. Vai a dx e prendi la ruota d'ingranaggio appoggiata alla ringhiera di legno. Avanza verso la parte inferiore dello schermo. A sx della porta d'ingresso c'è una ruota che gira, osservalo. Poi osserva l'asse di legno che collega la ruota alla macina al piano superiore (dove c'è Sherlock Holmes). Usa uno degli ingranaggi che hai in inventario sulla ruota che gira. Torna accanto ai tre uomini al tavolo e osserva la botola sul soffitto accanto alla scala a pioli. Usa l'ingranaggio che hai in inventario sulla botola per passarlo a Sherlock Holmes.

Sherlock Holmes

Prendi il comando di Holmes, vai a dx. Osserva l'ingranaggio sopra la macina, dove manca una ruota. Usa l'ingranaggio che hai in inventario sulla parte dx. Vai verso la parte inferiore dello schermo per due volte. Osserva il muro scrostato e osserva il cadavere di un uomo (il prestigiatore). Osserva la mano sx del cadavere e prendi il biglietto. Esci dalla schermata e vai a dx, prendi la tanica con il petrolio.

BAKER STREET

Watson

Vai verso la parte inferiore dello schermo, osserva la scrivania e leggi l'articolo di giornale. Osserva di nuovo la scrivania e prendi la pipa di Sherlock Holmes. Dopo il breve filmato, esci dalla tua stanza, entra in quella di Sherlock Holmes a dx del caminetto. Filmato (sconvolgente!).

FOGNE DI LONDRA

A dx osserva il marciapiede, osserva il mozzicone di sigaretta. . Vai ancora a dx fin dopo il tombino e osserva, sulla parete, la scala in pessime condizioni. Clicca sul piolo in alto della scala per prenderlo. Osserva, poco più avanti, la grata in metallo. Usa il piolo sulla sbarra della porta per rimuoverla. Esci dalla schermata e vai a dx fino in fondo. Prendi il filo metallico appoggiato alla parete. In inventario unisci il piolo della scala alla sbarra di metallo e poi unisci il tutto al filo metallico. Torna indietro a sx per una volta, osserva l'acqua della fogna a dx e vedi una barca. Osserva il bordo del marciapiede alla tua altezza, agisci per sollevare una specie di pedana.



Osserva gli anelli di ferro sulla pedana e sul bordo del marciapiede. Usa la sbarra che hai in inventario sull'anello della pedana. Esci dalla schermata e torna indietro fin dove eri all'inizio del capitolo. Vai a sx per due volte, osserva l'acqua della fogna per notare una corda che galleggia. Agisci sulla corda per prenderla, più volte. Riemergerà un cadavere dall'acqua. Prendi l'ancora legata alla corda. In inventario hai un rampino formato dall'ancora e dalla corda. Torna a dx fino alla pedana di fronte alla barca. Usa il rampino sulla barca per avvicinarla al marciapiede. Sali sulla barca. Dentro alla barca osserva e prendi una sciarpa sporca di sangue e un pezzo di ferro. Esci dalla schermata e poi avanza verso il marciapiede opposto. In terra osserva delle orme, esci dalla schermata. Vai a dx fino al tombino, osservalo.



Prendi la sciarpa sporca di sangue a sx e usala sul coperchio del tombino che è tutto sporco. Quando l'hai pulito tutto osserva la fessura in alto a dx. Prendi il pezzo di ferro in

basso a dx e usalo sulla fessura. Il coperchio si apre. Ora hai tre serrature da aprire. Ogni serratura la apri portando il pulsante dal punto in cui si trova fino all'incavo tondo. Il pulsante lo sposti cliccando sulle frecce dx, sx in alto e in basso.

La prima serratura la apri così:

DX

BASSO

DX

ALTO

SX

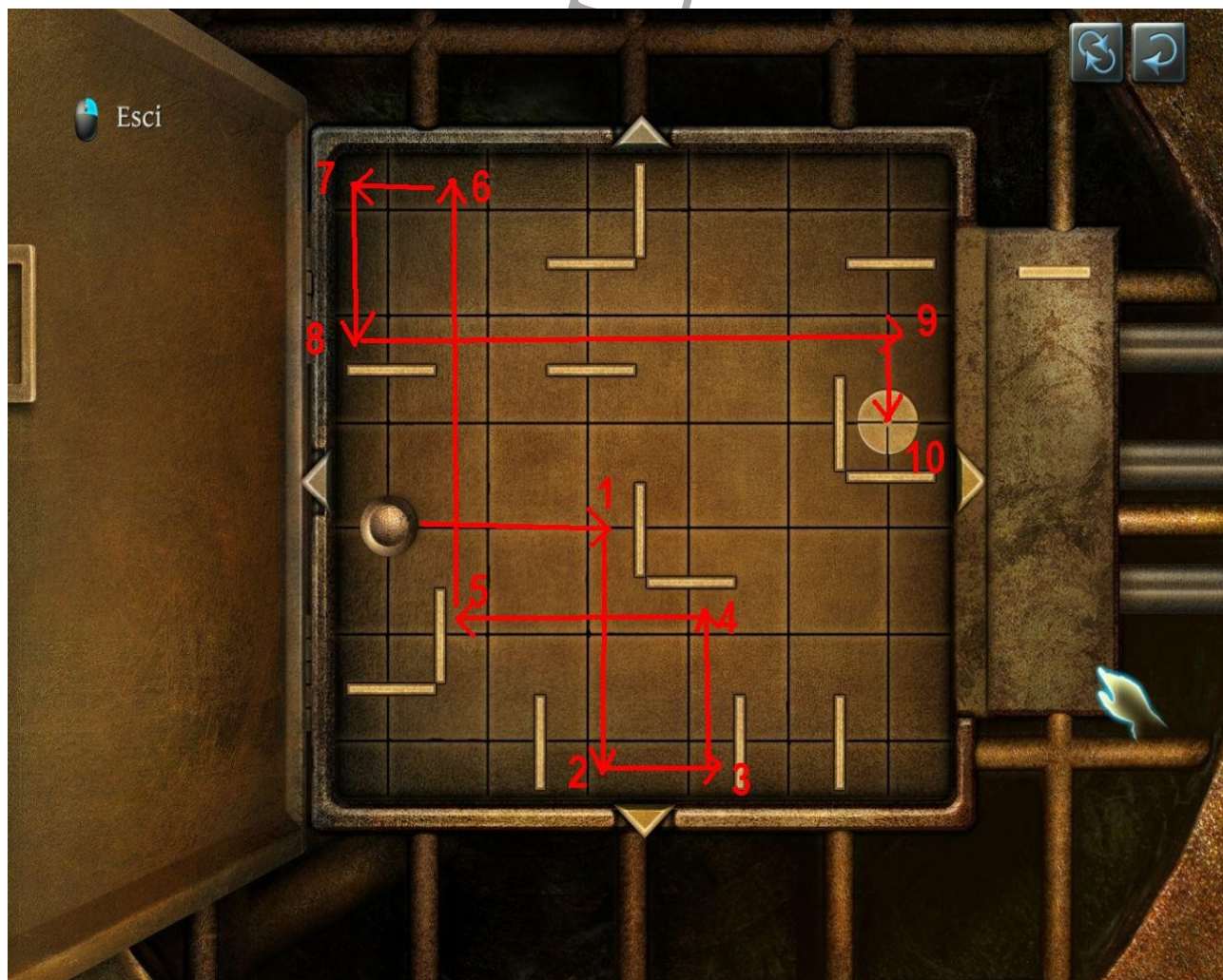
ALTO

SX,

BASSO

DX

BASSO



La seconda la apri così:

ALTO

DX

BASSO

SX

ALTO

SX

BASSO

SX

ALTO

DX

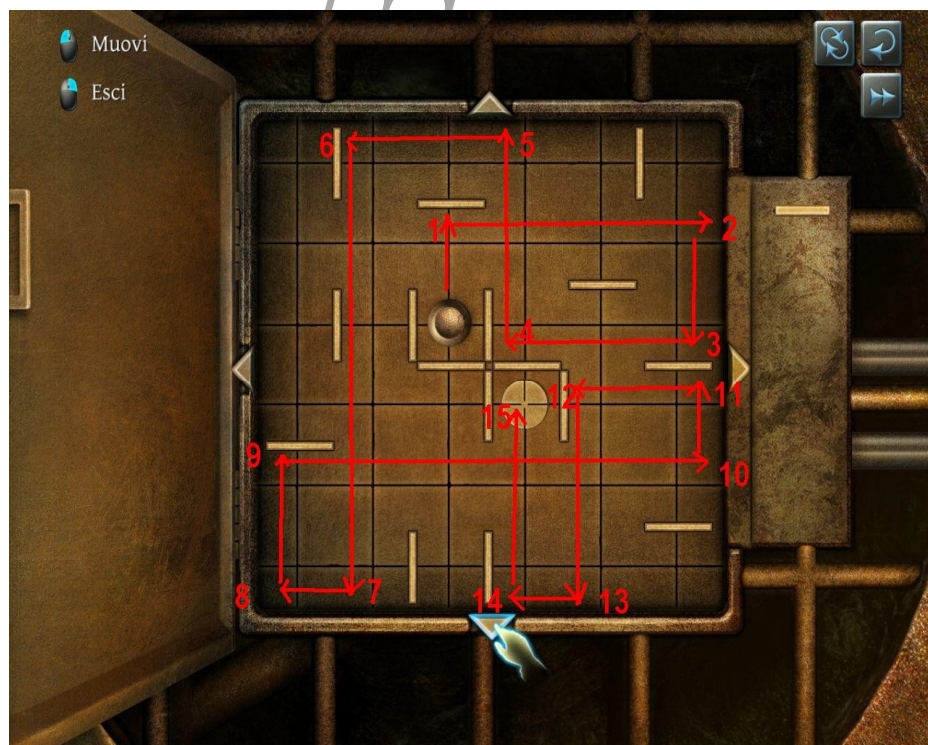
ALTO

SX

BASSO

SX

ALTO



La terza serratura la apri così:

DX

BASSO

DX

ALTO

DX

BASSO

SX

ALTO

SX

BASSO

DX

BASSO

SX

ALTO

DX

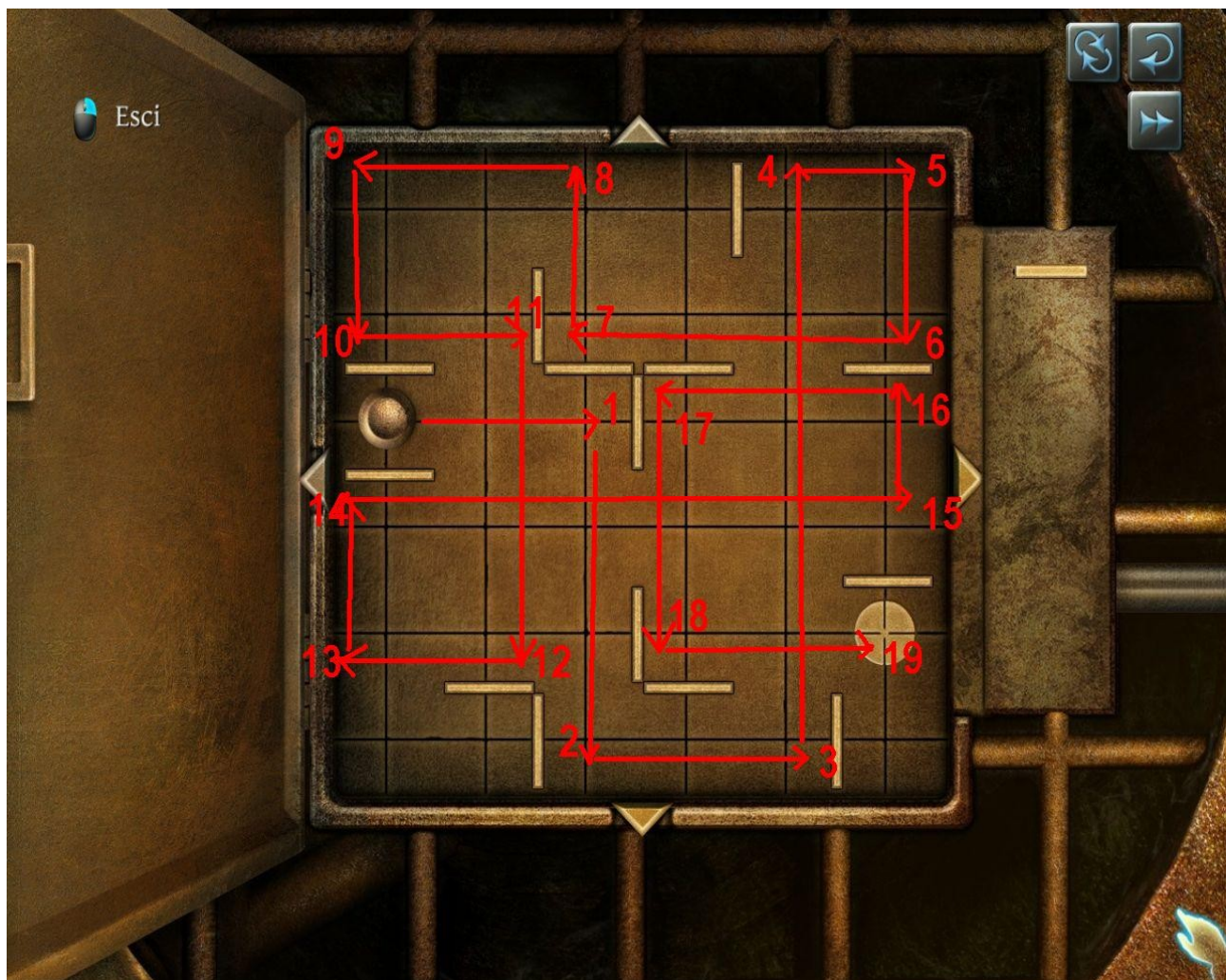
ALTO

SX

BASSO

DX

PUNTAELICCA.COM



Entra nel tombino. Filmato.

LUNA PARK

Sherlock Holmes

Dopo il lungo filmato, sei all'esterno di un vecchio Luna Park. Vai a sx fino a vedere un barile con un fuoco, accanto ad un albero. Osserva il barile per prendere una sbarra di ferro. Vai ancora a sx fino alla teleferica. Osservalo. Osserva il motore a dx. In primo piano osserva il serbatoio in alto a dx, quello del petrolio. A sx, in basso, osserva il serbatoio dell'olio e, un po' più in alto osserva il foro per la manovella d'avvio del motore. Esci dalla schermata e vai a sx per salire sulla teleferica. Osserva in basso a sx la cassa metallica. Usa la sbarra che hai in inventario per rimuovere il lucchetto della cassa, aprila. Prendi la manovella del motore. Esci dalla schermata. A dx, in basso, osserva la cassa di legno. Usa il coltello tascabile sulla fune che tiene chiusa la cassa. Apri il coperchio e prendi la bottiglia con l'olio. Esci dalla schermata e scendi dalla teleferica. Vai verso la parte superiore dello schermo. Osserva il barile con il fuoco al centro del sentiero. Prendi la bottiglia con la vodka. Torna alla teleferica e osserva il motore. Usa la vodka che hai in inventario sul serbatoio in alto a dx (quello del petrolio). Usa l'olio sul serbatoio in basso a sx e usa la manovella sul foro a sx. Agisci sulla manovella per azionare il motore della teleferica.



Watson

Agisci sulla leva a sx, sopra il secchio, per far partire la teleferica. Quando sei giunto a destinazione, esci dalla teleferica e vai verso la parte inferiore dello schermo. A dx osserva i sacchi e l'intelaiatura metallica lì accanto. Osserva di nuovo il sacco e prendi una corda. Vai in basso e poi a dx. Osserva la scala a pioli appoggiata all'impalcatura, sali. Prendi il panno appoggiato alla ringhiera davanti a te. Osserva e apri la finestra del serbatoio a sx. Scendi la scala e vai a dx. C'è un muro con un grosso buco. A sx osserva i sacchi, prendi il pezzo di corda. Osserva i sacchi a dx e, anche qui, prendi una corda. Torna in basso a sx per due volte. A sx della teleferica ci sono dei gradini. Scendi fino in basso. Vai a dx. In terra, vicino all'angolo del muro, prendi una bottiglia vuota. Osserva la finestra lì vicino, è molto sporca e non riesci a vedere. Torna ai gradini e sali fino in alto. Vai alla scala a pioli vicino il grande serbatoio e sali. In inventario unisci i tre pezzi di corda e poi usali sulla bottiglia vuota. Usa la bottiglia sulla finestra aperta del serbatoio per prendere dell'acqua dal fondo. Scendi la scala a pioli e vai ai gradini per scendere. Torna alla finestra sporca. In inventario usa la bottiglia con l'acqua sul panno asciutto. Poi usa il panno sulla finestra.

Sherlock Holmes

Vai a sx, fin dove è partita la teleferica. Prendi la scala sulla pedana. Torna sul sentiero e vai a dx fino a vedere una cassa di legno appoggiata alla staccionata.



Usa la scala che hai in inventario sulla cassa di legno e poi sali. C'è del filo spinato che t'impedisce di andare dall'altra parte. Esci dalla schermata e scendi la scala. Vai a sx fino alla piattaforma dove c'era la teleferica. A sx in basso osserva la cassetta degli attrezzi. Prendi le pinze. Torna di nuovo alla scala, sali e usa le pinze sul filo spinato per due volte. Entra nel tendone a dx. A sx, in terra, osserva il secchio. A dx osserva il libro dei conti. Clicca sul libro per chiuderlo. Usa il coltello tascabile sulla parte inferiore a sx del libro. Prendi e osserva il biglietto che c'è dentro la copertina.



Sopra il mobile a sx prendi il bersaglio a forma di leone. Vai verso la parte inferiore dello schermo e poi entra a dx. Osserva le figure sul mobile a sx. Usa il bersaglio a forma di leone sulle figure, nello spazio in cui manca. Da questa posizione osserva a sx il foglio accanto al registratore di cassa. Leggi il foglio e la descrizione della posizione dei vari animali. Agisci sul registratore di cassa per aprirlo, prendi il bersaglio a forma di scimmia. Usa il bersaglio sulla parte mancante, vicino agli altri animali. Sulla parte anteriore del bancone dove sono posizionati i vari bersagli a forma di animale, osserva le locandine incollate. Sulla locandina al centro usa il coltello tascabile per rimuoverla e osserva lo scomparto chiuso. Vai in basso a dx, esci a sx. Vai verso la parte inferiore dello schermo e poi esci dal tendone. Avanza verso la parte inferiore dx. A sx dei gradini di legno, in terra, osserva e prendi il bersaglio a forma di giraffa. Osserva la scatola della linea telefonica sulla parete dell'edificio in fondo. Torna dentro al tendone e vai al bancone dove ci sono i bersagli a forma di animale. Usa quello della giraffa dove manca. Osserva i bersagli. Seguendo le indicazioni che avevi sul biglietto, devi posizionare i vari animali. Quelli che sono morti li devi adagiare con le freccette.



Osserva lo scomparto sulla parte anteriore del bancone che si è aperto, prendi il denaro che c'è dentro. Esci a dx (dove c'è il barile e il registratore di cassa). Entra nel corridoio tra la staccionata e il bancone di legno a dx. Vai fino in fondo e sali le scale. Apri la porta e poi entra. Vai fino in fondo al corridoio, all'armadietto dei medicinali, è chiuso con un

lucchetto. Esci dalla schermata, osserva la grata a dx. Vai a dx per due volte, osserva la grata della porta a dx. Vai verso la parte inferiore dello schermo e poi avanti fino in fondo. Apri la porta in fondo a sx e poi entra. Si tratta di una gabbia per animali. Osserva le bende in terra e una siringa sul tavolo. Vai in basso a sx. In terra, accanto all'osso, prendi la chiave. Torna all'armadietto dei medicinali e usa la chiave sul lucchetto. Aprilo e prendi la bottiglia con l'etere. Torna di nuovo in fondo al corridoio. Entra nella gabbia e, in terra accanto al tavolo dove c'è la siringa, usa delle banconote che hai in inventario. Esci dalla gabbia e, davanti alla porta d'ingresso, usa delle altre banconote. Torna alla porta d'ingresso e, sul pianerottolo esterno usa delle banconote. Scendi i gradini e percorri tutto il sentiero. In fondo, accanto al barile, in terra, a sx, usa anche qui altre banconote. Vai a sx, in basso, una volta. Il sentiero si dirama. A sx, usa le ultime banconote che hai in inventario sul punto attivo. Filmato.

Esci dalla gabbia nella quale ti sei nascosto, apri la porta. Vai fino in fondo al corridoio. Osserva l'uomo all'interno della gabbia. Chiudi la porta e poi usa la bottiglia con l'etere sulla grata della porta. Esci dalla porta d'ingresso. Vai a dx e percorri il sentiero fino in fondo. Vai a sx in basso e poi vai sul sentiero a sx per due volte. Vai al tendone rosso.



Prendi la corda sul bancone. Vai in alto a dx, fino a incontrare la guardia. In automatico tornerai indietro per non farti vedere, fino davanti a una porta dove c'è scritto Freak

Show, entra. A dx osserva la locandina della donna barbata. Osserva le casse al centro e, a sx della sedia, prendi una parte di una manovella. Osserva l'acquario a sx. Osserva il palo al centro e la carrucola. Osserva la gabbia a dx, dove è rinchiuso un uomo. Osserva tutti i punti attivi. Vai a sx in basso e sali sulle casse. Osserva la locandina a sx con la sirena. Avanza sul soppalco a dx. Osserva il tavolo degli esperimenti, il diario di Hans e leggilo tutto. Osserva il materiale chimico e poi apri il cassetto a sx. Prendi e leggi il messaggio del Direttore del Luna Park. Esci dalla schermata, scendi dal soppalco e torna dove c'è la locandina della donna barbata. Osservalo di nuovo. In primo piano osserva la spalla sx della donna e poi usa il coltello tascabile in quel punto.



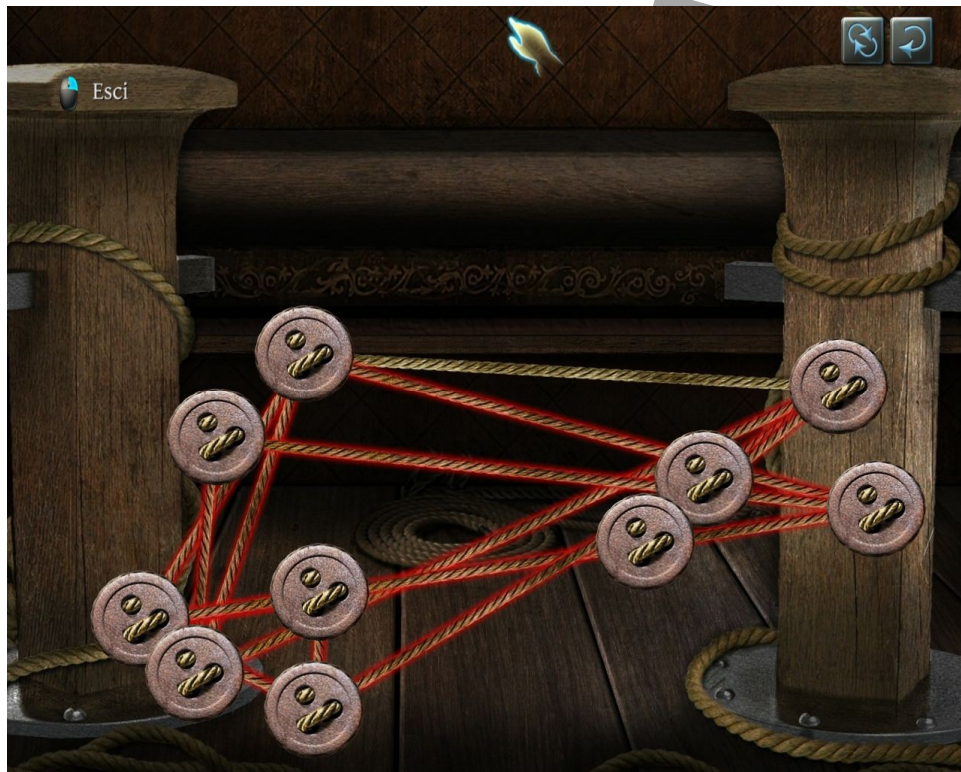
Prendi la chiave del baraccone dei mostri. Esci dalla schermata. Vai a dx in basso e poi al palo con la carrucola. Osservalo e usa la manovella che hai in inventario sul foro della carrucola. Agisci sulla manovella. Esci dalla schermata e osserva a dx la gabbia con l'uomo rinchiuso dentro. Usa la corda che hai in inventario sulla gabbia. Vai a dx per avvicinarti alla gabbia. Usa la corda che hai in inventario sul gancio sopra la gabbia. Osserva la finestra dietro la gabbia. Vai alla locandina della donna barbata. A sx osserva le casse con le bottiglie e agisci su di essa per rovesciarla. Dopo il breve filmato sei all'esterno del baraccone e davanti alla finestra che era alle spalle della gabbia con l'uomo. Torna davanti alla porta del baraccone dove c'è scritto Freak Show. Usa la chiave che hai in inventario per chiudere la porta. Torna di nuovo alla finestra e agisci su di essa per

bloccarla. Poi agisci di nuovo sulla finestra. Filmato. Vai a sx in alto. Filmato. Parla con Watson e poi scendi la gradinata a dx. Segui il sentiero intorno alla giostra in senso antiorario per due volte, fino a osservare, sulla giostra, un pannello di controllo. Vai a dx e poi sali i gradini a dx. Osserva la porta, c'è qualcuno all'interno. Vai a sx e poi ancora a sx, avanza sul sentiero che costeggia la giostra e sali i gradini a dx. Vai verso la parte inferiore dello schermo. In fondo a sx, c'è un baraccone. Osservalo. Segui il sentiero a dx, sali dei gradini e poi vai a dx. Sali i gradini e poi entra nella porta. Avanza verso la parte superiore dello schermo, sul tappeto rosso. Vai a dx verso il palco del teatro. Filmato. Esci dal teatro, scendi i gradini e vai a sx, osserva in alto un edificio, Vai a sx in basso e poi ancora a sx per scendere i gradini. Vai a sx. In alto a sx osserva il carrozzone. Vai ancora a sx, in alto osserva il carrozzone che ha una scala fissata con un bullone. A dx della scala c'è una finestra. Osserva la finestra salendo sulle assi di legno. Vai a dx, al carrozzone verde, sali sulla trave di legno e anche qui osserva la finestra. A sx, in basso, osserva il tubo della canna fumaria che è tagliato. Vai a sx e sali i gradini del carrozzone a sx. Entra nella porta. Sul bancone a dx osserva e prendi l'opuscolo di propaganda, leggilo. Prendi il piatto di metallo lì accanto. Avanza fino in fondo al carrozzone e osserva il manifesto a sx accanto alla finestra. Esci da questo carrozzone e avanza per salire sul carrozzone di fronte, ma la porta è chiusa. Vai a dx e poi verso la parte inferiore dello schermo per due volte. Segui il sentiero in basso (a sx hai la giostra con i cavalli) per tre volte. A sx c'è un portone chiuso, osservalo. Torna alla giostra e segui il sentiero in senso orario. Quando ti trovo in questo punto, vai a dx in alto.

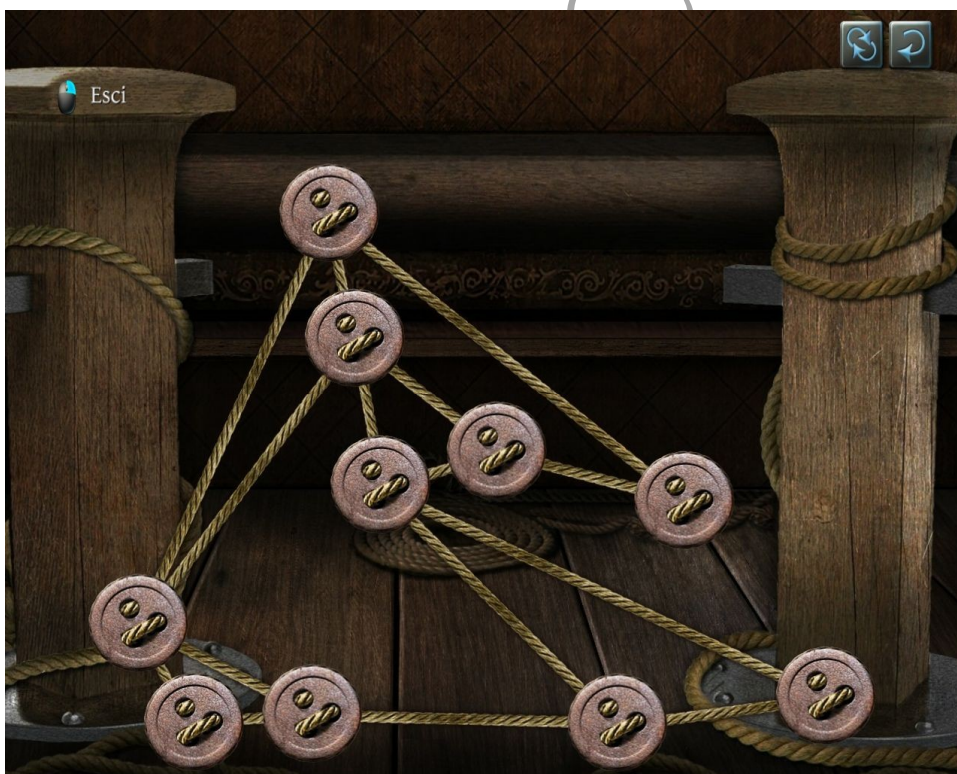


Segui il sentiero fino in fondo. In alto a dx osserva, tra i rami, una finestra chiusa. Torna indietro e costeggia l'edificio dalla parte dx. In alto, a dx, osserva i cavi della linea telefonica. Torna al Teatro e parla con il Principe di Woodville. Durante il dialogo seleziona "Moriarty vi ha tradito". Torna indietro verso l'ingresso del Teatro e poi vai a dx. Agisci sul cordone rosso che blocca il passaggio per le scale. Avanza verso il retro del

palcoscenico e poi entra nella porta ad arco. A dx in basso osserva le corde che agiscono sul sipario.

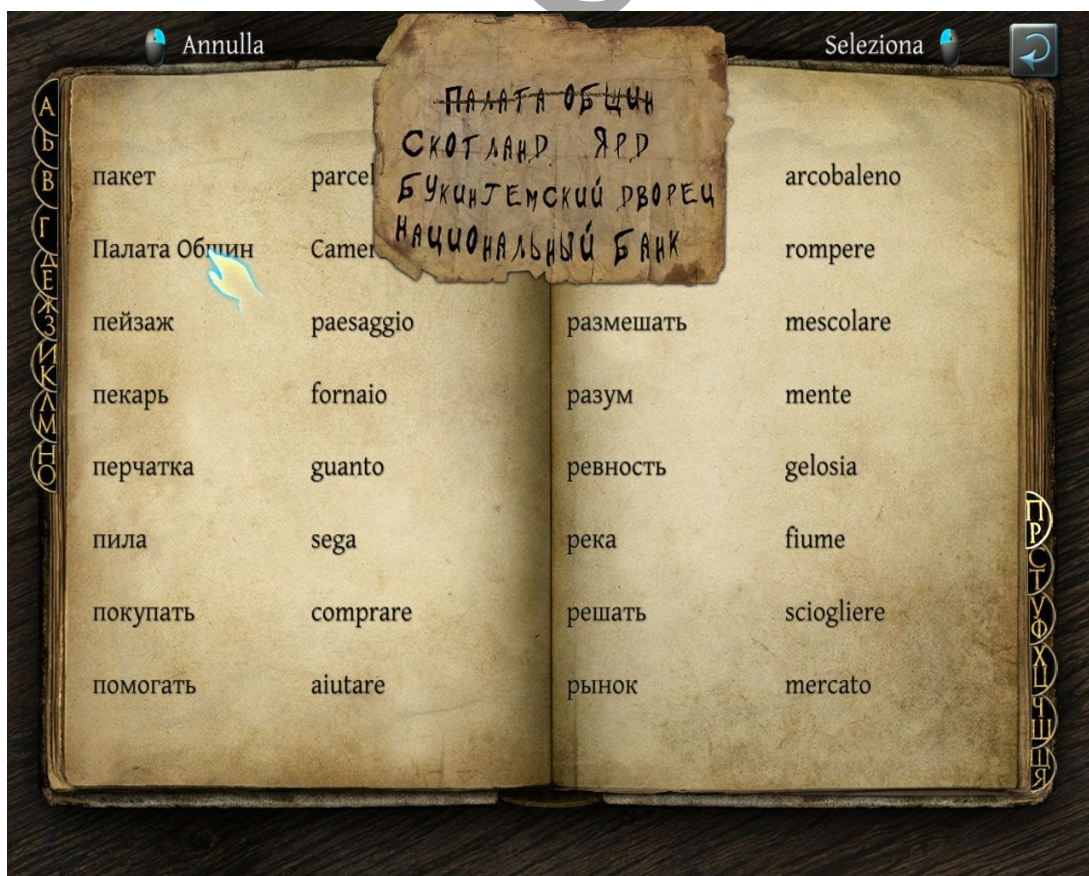


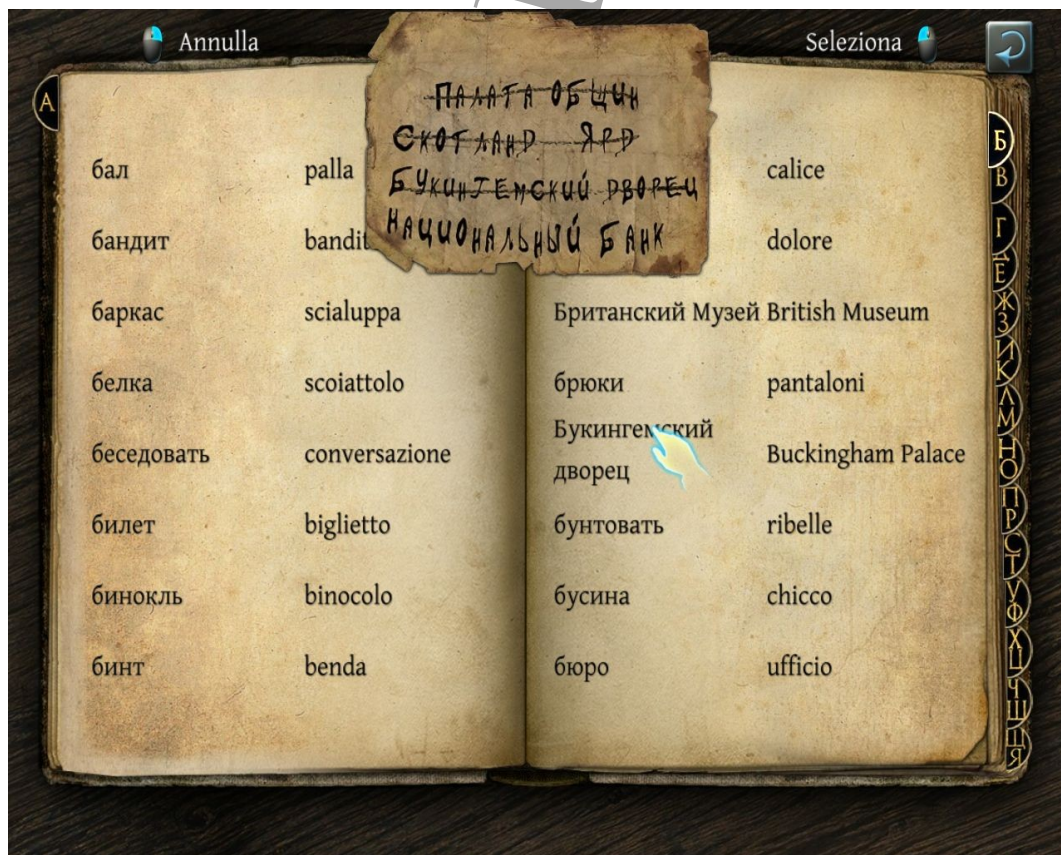
Agisci per districarle e far cadere il sipario (le corde devono cambiare colore, dal rosso al beige. Clicca sui “bottoni” per spostarli trascinandoli) che travolgerà il principe.

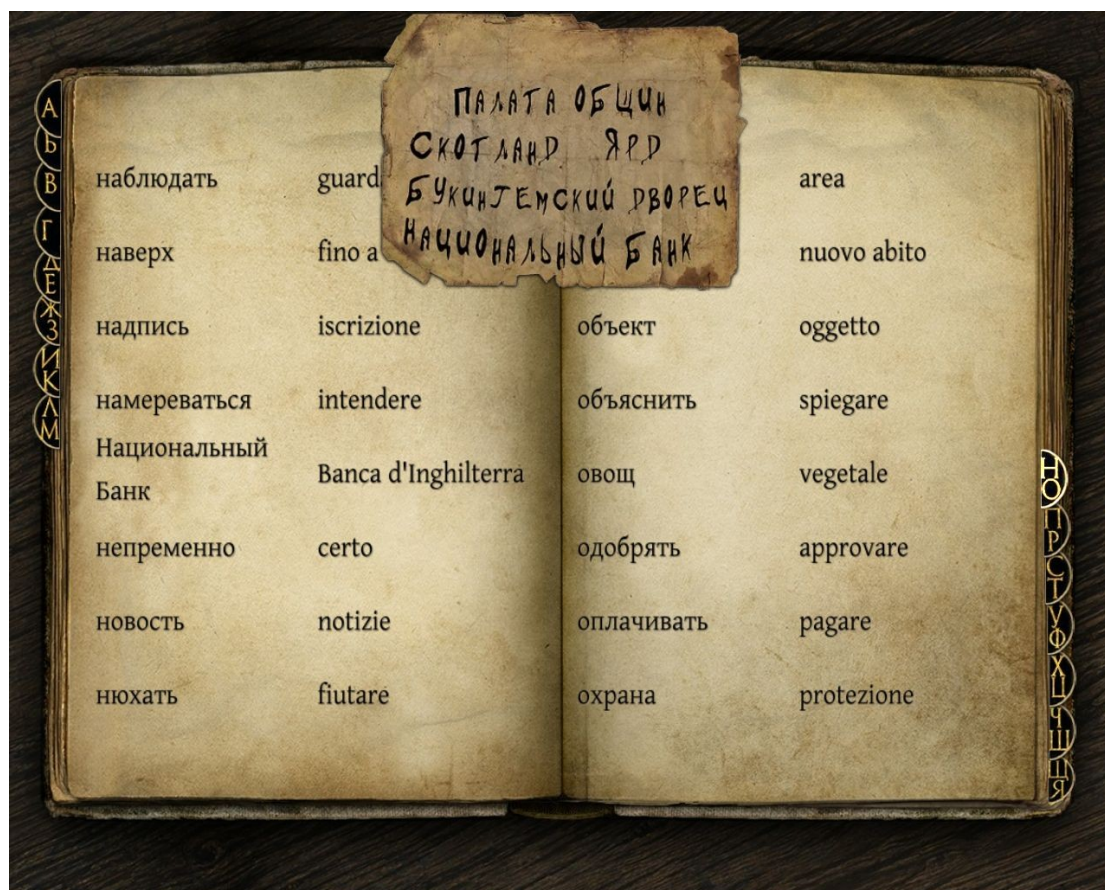


Ora agisci sulla leva a sx in basso. Torna da Watson. Agisci sulla parte anteriore del palco per prendere un anello con diamante. Osserva il manichino a dx, prendi la cintura che ha

sulle ginocchia. Esci dalla schermata e osserva anche il manichino a sx. In inventario unisci il coltello tascabile con la cintura per prendere della polvere racchiusa in un sacchetto che stava sulla parte interna della cintura. Esci dal Teatro e scendi i gradini. Vai a sx fino a scendere le scale. Vai in basso a sx. Vai a sx fino al primo carrozzone (quello verde), avvicinati al camino rotto. Usa la polvere di Mago che hai in inventario e usala sul camino rotto, poi usa il piatto di metallo che hai in inventario sul camino rotto. I tre uomini che si trovano all'interno del carrozzone usciranno di corsa per cercare dell'acqua. Vai a dx, di fronte al carrozzone c'è la toilette. Agisci sulla porta per chiudere dentro alla toilette i tre uomini. Prova a entrare nel carrozzone verde a sx, ma c'è ancora troppo fumo. Torna al camino rotto e agisci su di esso per rimuovere il piatto di metallo. Torna a dx e poi entra nel carrozzone. A dx, sul comodino, osserva il Dizionario Russo-Inglese. Sulla parete dx prendi il filo metallico. Sul mobile a sx osserva la statuetta di legno. Sempre a sx, sul mobile più basso, prendi la lettera degli Anarchici. Leggila, ma ci sono delle frasi scritte in russo , incomprensibili. Vai in fondo al carrozzone e osserva la cassa di legno sul letto. In basso, dentro al secchio, prendi un seghetto. Torna al comodino con il Dizionario e cliccaci sopra. Apri il Dizionario, agisci sul biglietto in alto per osservare le frasi e poi cerca sul dizionario.







Scopri così dove sono state installate le bombe:

CAMERA DEI COMUNI

SCOTLAND YARD

BUCKINGHAM PALACE

BANCA D'INGHILTERRA

Esci dal carrozzone e vai a sx, accanto al camino rotto, osserva la scala tenuta da un solo bullone. Usa il seghetto sulla scala per rimuoverla. Osserva il carrozzone a sx, quello rosso. Anche lì c'è una scala, usa il seghetto su di essa e prendila. In inventario unisci una scala con l'altra e poi usa il filo metallico sulla scala allungata per fissarla. Vai a sx fino a tornare alla giostra con i cavalli, scendi i gradini che portano alla giostra. Percorri il sentiero che costeggia la giostra per arrivare alla Casa Stregata. Vai sulla parte sx dell'edificio e osserva una finestra tra i rami di un albero. Usa la scala che hai in inventario sotto alla finestra e sali. La finestra ha un'inferriata. Usa il seghetto che hai in inventario per tagliare i quattro angoli dell'inferriata.



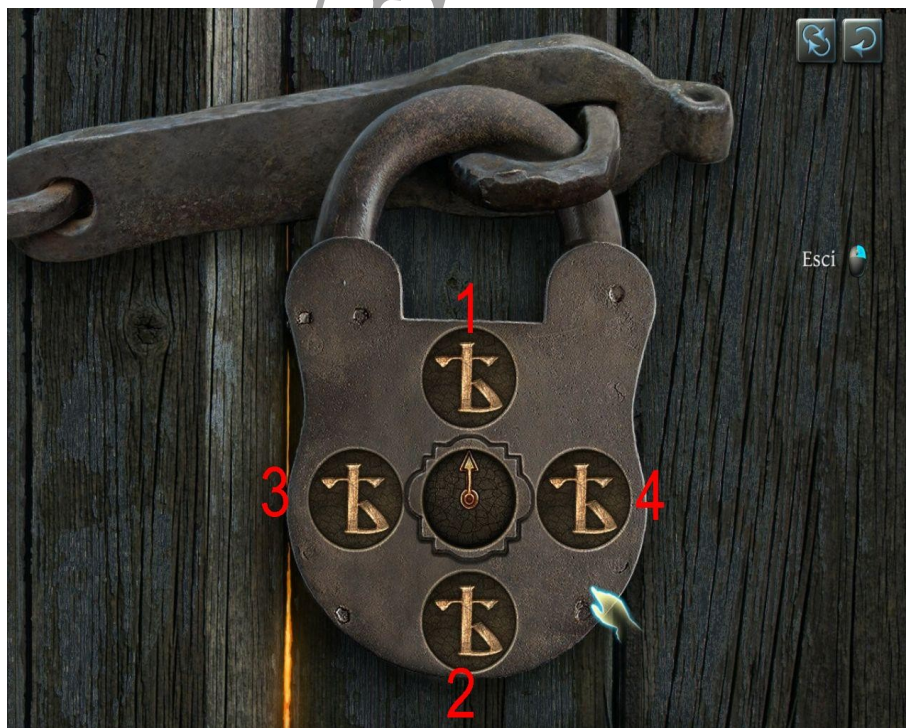
Ora usa l'anello con il diamante sul vetro a dx al centro per praticare un taglio.



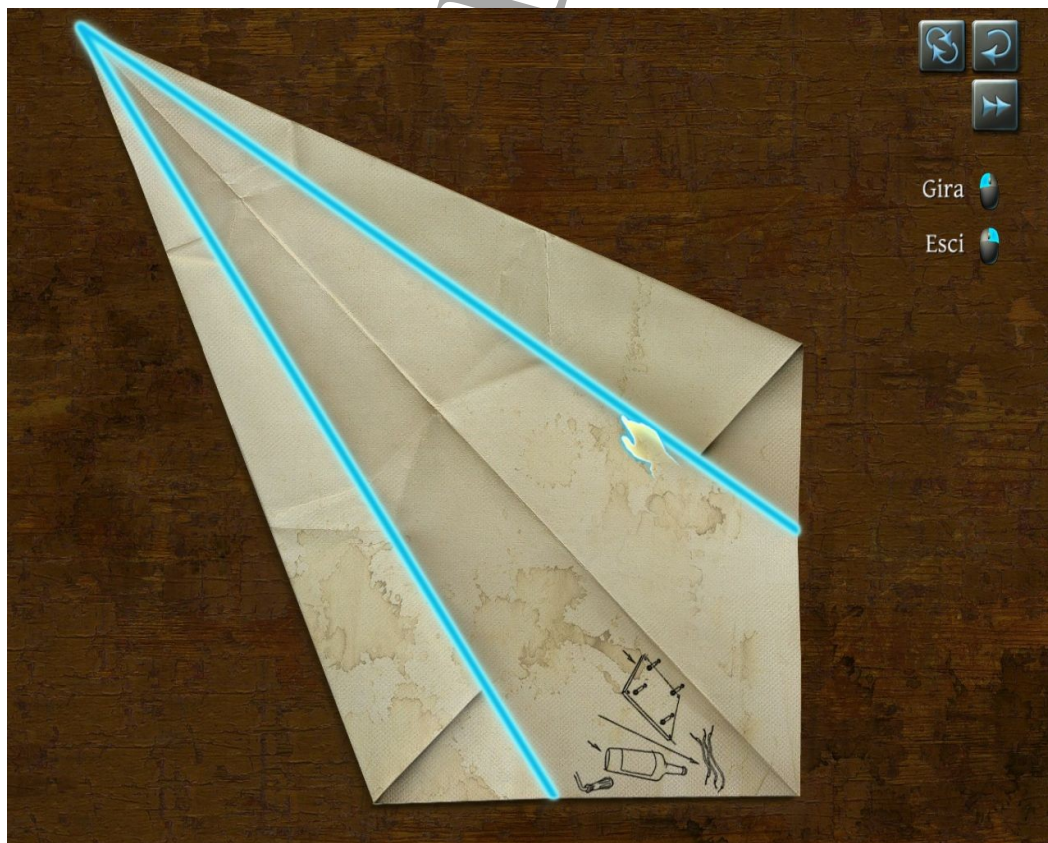
Clicca sul vetro tagliato per rimuoverlo e clicca sulla maniglia interna della finestra per aprirla.

Watson

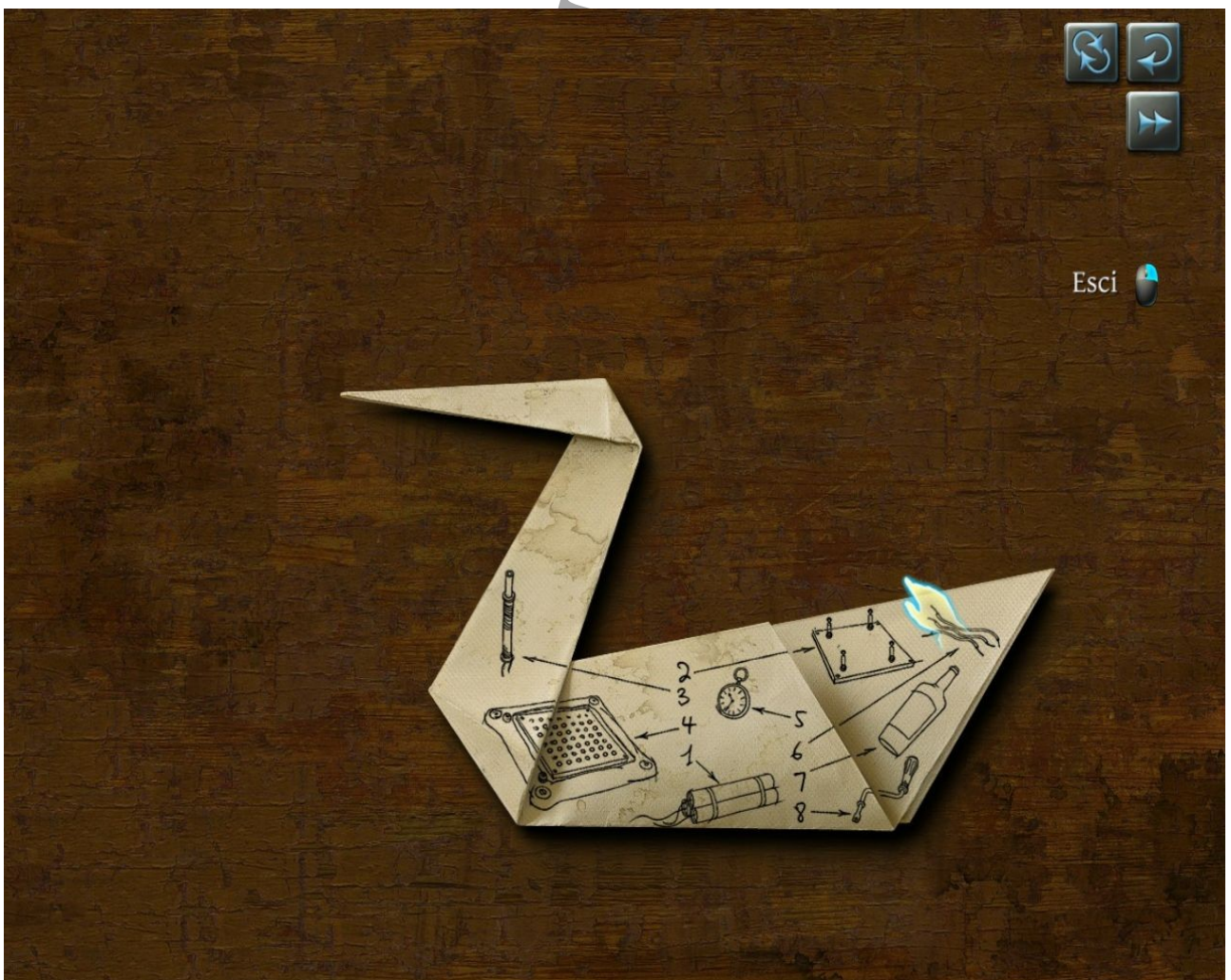
Vai a dx e percorri il sentiero che costeggia la giostra fino a salire i gradini a dx. Vai a dx e torna ai tre carrozzoni. Percorri il sentiero che costeggia i tre carrozzoni e vai fino all'ultimo carrozzone a sx. A sx di questo c'è una porta con un lucchetto, osservalo. Ti servono informazioni. Esci dalla schermata e vai a dx. Osserva il nome scritto sul carrozzone rosso (ALEKO). Vai a dx e osserva il carrozzone al centro. Sotto alla finestra osserva un nome (ALEXEI). Vai ancora a dx e osserva il carrozzone verde. A sx del camino rotto osserva il nome (ALEXANDER). Vai a dx e poi entra nel carrozzone verde. A sx, in basso, prendi l'annaffiatoio con l'acqua. A dx, in basso, osserva la stufa accesa. Avanza verso la parte inferiore dello schermo. Osserva il lardo sulla stufa a sx. Appeso, a sx, prendi lo straccio e la chiave che c'era lì sotto. Usa lo straccio sullo sportello della stufa in basso. Poi usa l'annaffiatoio con l'acqua sul fuoco per spegnerlo. Esci dal carrozzone e vai a sx. Vai al secondo carrozzone(quello con scritto Alexei) e poi sali la scala. La porta è chiusa. Usa la chiave che hai in inventario sulla porta e poi entra. A dx, sul mobile, osserva la bambola Matrioska. Agisci su di essa per tre volte. All'interno della terza bambola prendi la chiave. Esci dalla schermata. Avanza verso la parte bassa dello schermo. A sx osserva le statuette di legno sul mobile. Avanza ancora verso il basso. Osserva sotto al letto, c'è un baule (è di Alexei). Usa la chiave che hai trovato dentro la Matrioska per aprirlo. Osserva l'interno. A sx osserva la trottola, prendi la lettera con uno strano simbolo. Prendi il sacchetto con le biglie e la lancetta dell'orologio. Esci dalla schermata e dal carrozzone. Vai a dx e poi a sx, fino alla porta con il lucchetto, osservalo. Usa la lancetta al centro del lucchetto. Poi clicca i quattro simboli in questo modo : 1 – 2 - 3 – 4.



Entra. Sei all'interno di una stanza dove gli Anarchici costruiscono le bombe. A dx osserva l'armadio e prendi il palanchino. Esci dalla schermata e osserva la cassa a dx dell'armadio. Usa il palanchino per togliere i chiodi e aprila. Osserva la dinamite che c'è dentro. Osserva il tavolo al centro della stanza. Osserva il foglio di carta a sx. Alla base del foglio c'è un disegno. Ora devi piegare il foglio in modo che il disegno venga completato.







Esci dalla schermata. Dalla cassa che hai aperto con il palanchino prendi la dinamite. Osserva la cassa a dx, prendi il ricevitore radio e i fili di rame. Esci dalla schermata e osserva di nuovo il tavolo. Ora sul tavolo hai tutti gli elementi per costruire una bomba. Osserva il disegno e unisci i vari pezzi nell'ordine come da disegno, da 1 a 8.



Agisci sulla manovella (8) e poi clicca sulla bomba che hai appena costruito. Prendi la bomba sul tavolo e poi esci dalla stanza. Torna alla giostra con i cavalli. Scendi i gradini a dx avvicinarti alla giostra. Percorri il sentiero verso la parte inferiore dello schermo. Costeggia la giostra fino a vedere il pannello di controllo vicino ai cavalli. Osserva il radar sul pannello di controllo. Agisci sulla levetta a dx in basso per azionare il radar. La schermata che compare sul rada è composta da tanti pulsantini che, cliccandoci sopra li puoi accendere. Quando il radar entra in funzione si illuminano quattro pulsanti che corrispondono ai luoghi dove sono nascoste le quattro bombe. Memorizza i quattro punti poi, quando il radar ha fatto il giro completo della schermata, i punti si spengono. Devi cliccarli senza sbagliare.



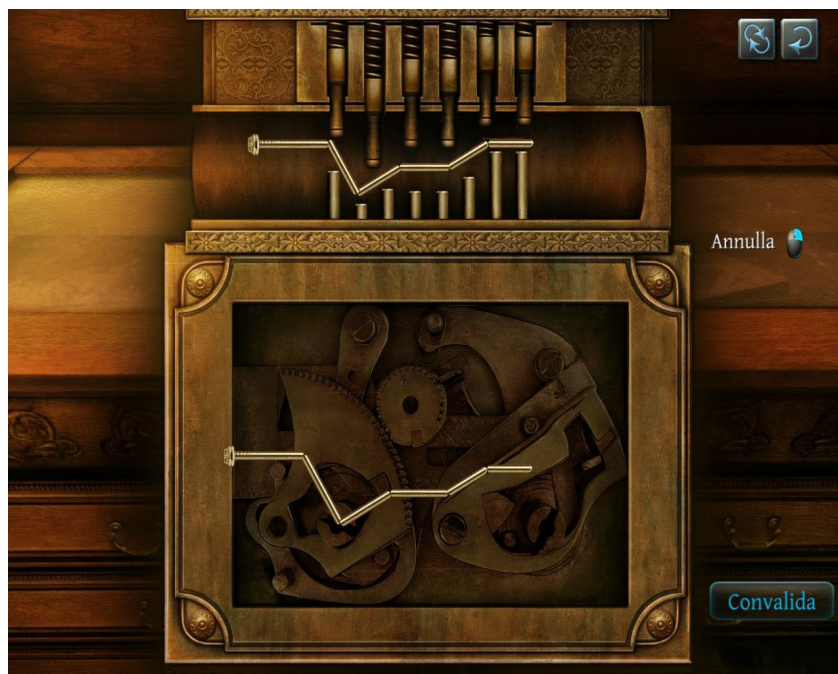
Osserva la scatola sopra il pannello di controllo dove si può collegare un telefono. Scendi dalla giostra e poi costeggia il sentiero fino ad arrivare alla Casa Stregata. Vai sulla parte dx dell'edificio e osserva in questo punto.



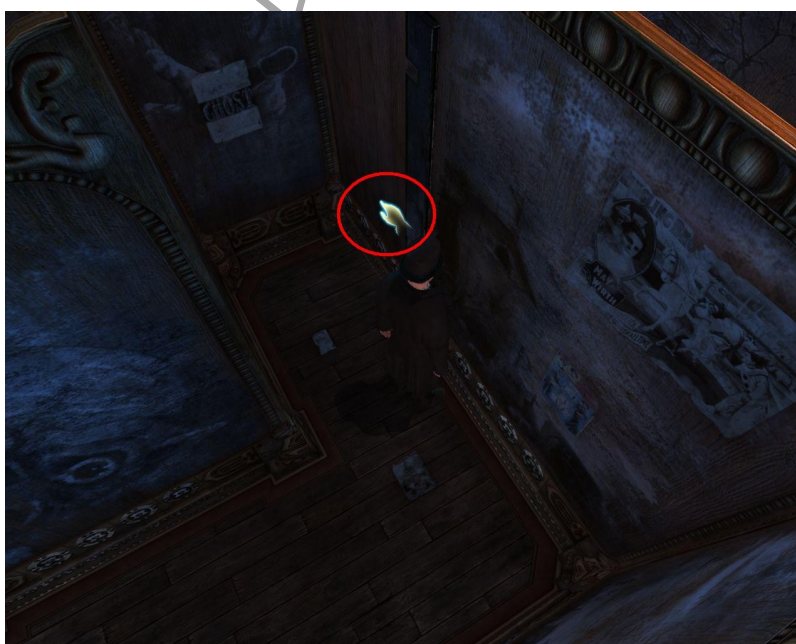
Usa il sacchetto con le biglie che hai in inventario sul punto che hai appena visto.

Sherlock Holmes

Osserva il libro in fondo al letto. Vai a dx e osserva le tele a sx del letto. Vai sulla parte dx del letto, osserva il tavolino tondo e prendi una chiave. Vai verso la parte inferiore dello schermo e poi a dx. A sx del manichino, in terra, osserva il baule. Usa le pinze che hai in inventario sul lucchetto del baule e apri. Osserva la bambola dentro al baule e prendi lo spillo dal nastro che sui capelli. Prendi il documento relativo all'Atto di Cessione lì accanto e leggilo. Esci dalla schermata. Osserva la vetrina a dx del manichino. Usa lo spillo sulla serratura della vetrina. Devi posizionare i segmenti dello spillo per farli combaciare con la serratura, cliccando sulle frecce.



Osserva il fucile e apri la scatola a dx, prendi la latta di olio. Esci dalla schermata. Osserva l'armadio a dx e poi aprilo, prendi due lenzuola. Vai a sx e apri la porta, esci. Vai verso la parte inferiore dello schermo. Osserva a dx, in basso, le persone che sono al piano inferiore. A sx, dalla libreria, prendi cinque scaffali (assi) di legno. Vai verso la parte superiore dello schermo. Osserva la libreria in fondo a sx. Torna indietro di una schermata. A dx, sulla ringhiera di legno, osserva il drappo bianco. In basso , a sx del drappo, osserva la ringhiera, c'è un punto attivo. In inventario unisci le due lenzuola e poi usale sul punto attivo della ringhiera di legno, scendi al piano inferiore. SALVA IL GIOCO. Avanza nell'ingresso davanti a te. Osserva il pannello di legno a sx. Lì accanto osserva l'ingranaggio che sposta i pannelli di legno, è un po' arrugginito. Usa la lattina di olio sull'ingranaggio e poi agisci sul pannello di legno per aprirlo. Quando l'ahi aperto, non entrare lì, ma vai verso la parte superiore dello schermo per due volte. Vai verso la parte inferiore e poi di nuovo verso l'alto. Apri il pannello di legno a dx.



Avanza e poi entra subito a dx, apri il pannello.



Poi apri il pannello che ti ritrovi a dx.



Torna indietro fino alla corda fatta con le lenzuola e poi sali. In inventario seleziona le cinque assi di legno e poi clicca sulla ringhiera appena sopra il punto in cui hai usato la corda di lenzuola per calarti. Avanza sull'asse di legno. Sul punto attivo davanti a te, metti la seconda asse di legno. Avanza e poi girati alle tue spalle e prendi il primo asse, che ora non ti serve. Girati di nuovo e avanza sul secondo asse. Sul punto attivo davanti a te, metti il terzo asse, avanza. Metti le assi e avanza fino ad arrivare dall'altra parte della stanza. Vai verso la parte inferiore dello schermo. Osserva la porta a dx e usa la chiave che hai in inventario. Apri e poi entra. Avanza fino sulla scrivania e poi clicca sul telefono che c'è lì sopra. Dopo la telefonata con la Polizia, torna alla giostra con i cavalli, al pannello di controllo (in automatico hai il telefono in inventario). Devi disinnescare le bombe che sono posizionate nei quattro luoghi che conosci. Al centro ci sono 16 pulsanti circolari che, cliccando più volte su ognuno di essi, cambiano colore. Clicca in questo modo per avere questa successione di colori.



Dopo il breve filmato, vai a sx e sali le scale. Vai verso la parte superiore dello schermo. Vai a sx per due volte. Osserva la porta a sx, quella grande. Agisci su di essa per aprirla e poi esci. Sei fuori dal Luna Park. Avanza verso il basso e poi a dx fino alla teleferica, sali sulla teleferica. Filmato. Parla con Watson. Prendi il secchio accanto a Watson. In inventario unisci il secchio con la bomba e poi unisci il tutto con la cintura. Usa questo secchio con bomba e cintura sulla fune della teleferica a sx. Osserva la parte dx della

teleferica (c'è una specie di baule) e agisci per aprire lo sportello di legno. Agisci sulla leva d'emergenza. Esci dalla teleferica e torna al Luna Park dall'ingresso principale (verso l'alto e poi a sx). Vai alla Casa Stregata vicino alla giostra con i cavalli. Sali i gradini della Casa per entrare. Vai verso la parte superiore dello schermo, oltre all'armatura che c'è a sx. Vai verso la porta in alto. Filmato. Vai di nuovo verso la parte superiore dello schermo, con l'armatura a sx. Entra nella porta in alto.

Osserva il filmato finale del gioco.

SOLUZIONE DI MAYA

PUNTAECLICCA.COM