

SOLUZIONE ALTER EGO

South England 1894 – Timothy Moore

Premi F1 per guardare i punti attivi sullo schermo. Sali sulla scala a dx. Spostando il cursore sullo schermo in basso si attiverà il menu. Prendi le braccia incatenate e usale sul recinto decorativo in basso a dx. Prendi il pezzo di recinzione a terra e poi clicca sulla tavola appoggiata al muro per attraversare la fogna. Esamina il foro con la grata davanti a te e poi usa la punta di lancia sul muro a sx dell'arco. Prendi il mattone e uniscilo, in inventario, con la punta di lancia. Usa il tutto sul foro con la grata ed entra.

Clicca sul tombino per uscire ed esamina, con il tasto dx, il meccanismo di lavaggio, la manovella e la vasca al centro della stanza. Sali le scale in basso a dx e parla con Emily Gray due volte. Guarda il mangano al centro della stanza e prova ad usarlo; guarda anche la finestra e il gancio sul lato dx della stanza. (usa sempre F1 per guardare i punti attivi). Riparla con Emily. Torna al piano di sotto e prova ad usare il meccanismo della lavatrice. Torna sopra e riparla con Emily per ottenere il sapone. Scendi nuovamente sotto e usa il sapone sulla vasca. Gira la manovella sulla sx della lavatrice per ottenere acqua e sapone. Usa le braccia incatenate che hai in inventario nell'acqua. Torna ancora da Emily per avere dei vestiti. Utilizza le braccia incatenate sul gancio in alto a dx.

Riprendi le manette da terra, scendi e parla con Emily. Prendi la biancheria sporca in basso a sx e mettila nell'acqua. Usa la manovella e riprendi i panni. Sali in soffitta e usa il tabacco sul mangano. Scendi e usa il tabacco sul camino. Sali sopra e guarda fuori dalla finestra. Scendi e prendi il tabacco dal camino. Torna di nuovo sopra e, guardando dalla finestra, usa il tabacco sulla panchina. Riguarda fuori dalla finestra (il marinaio dovrebbe essere seduto) e usa le manette sulla panchina. Scendi al piano di sotto ed esci verso dx. Clicca sul marinaio steso per terra per avere il cappello e il medaglione. Clicca con il tasto dx in inventario sul cappello per scoprire la lettera di Brian da leggere sempre con lo stesso tasto. Torna da Emily per farti dare delle informazioni sul pub indicato nella lettera. Esci, vai a sx e, sulla mappa, clicca sul pub.

Parla con l'uomo seduto a dx e rifiuta per il momento di giocare a dadi. Guarda il coltello sul tavolo poi parla con il buttafuori. Vai al bar verso il basso e parla con la cameriera, ma per bere hai bisogno di soldi. Parla con l'oste più a sx, osserva il tipo ubriaco sulla sx e osserva per due volte il cappotto sulla sua sedia per scoprire che ci sono dei bottoni d'ottone. Parla con l'oste e fatti dare da bere due volte finché non ti fa un Mad William: appena si gira prendi i bottoni dal cappotto. (attenzione: solo se ti fa il Mad William puoi prender i bottoni). Torna all'entrata, utilizza i bottoni sulla ciotola alla sx del violinista cieco. Torna dalla cameriera per farti fare un drink poi riparlaci. Falle vedere il medaglione. La ragazza andrà in cantina: controlla la porta che è chiusa, quindi vai a parlare con l'oste per farti dare la chiave. Usa la chiave sulla porta, ma ce n'è un'altra incastrata dall'altra parte. Parla con l'oste per farti dare un cavatappi da usare poi sulla porta. Usa ora la chiave ed entra. Dopo la scena usa F1 per osservare la corda e la carne poi esci e parla con Inez.

Esci dal pub e nella mappa seleziona il cimitero. Controlla la lampada a gas a dx, osserva meglio lo sfiato del gas, esci dalla schermata e prova ad usare il campanello alla sx del cancello. Prendilo e uniscilo in inventario con un bottone. Riposiziona il campanello e suonalo. Parla con il becchino. Torna al bar, parla con l'uomo che prima ti ha chiesto di giocare per accertarti che abbia l'orologio poi giocaci: purtroppo perderai. Parla con l'oste, vai al tavolo dov'era seduto il giocatore e prendi il coltello. Recati in cantina e usa il coltello sulla carne e sulla corda. Esci dal pub.

Vai alla fine del percorso di fronte al cimitero a dx e vedrai un pezzo di marciapiede rotto: usaci il coltello. Torna alla lampada a gas e usa sullo sfiato la pietra. In inventario combina la carne e la corda poi butta la carne sul buco della finestra e il cane la mangerà. Arrampicati sul cancello, attraversa l'arco a dx e vedrai Brian...forse un po' morto....forse no..... Seguilo a dx, controlla in alto la recinzione, la fontana,

le lapidi a dx e quella a sx. Torna indietro, clicca sulla panchina per trascinarla fino al muro sotto la recinzione poi Sali e vai dall'altra parte.

13 novembre 1894 – Detective Briscol

Entra nella stazione di polizia. Dopo il dialogo parla con il poliziotto. Ti hanno fregato il portafoglio. Parla con la ragazza e con l'altro ragazzo. Esci e rientra dalla stazione di polizia. Clicca con il tasto dx prima sulla ragazza e poi sul ragazzo. Parla con il poliziotto per esprimere i tuoi sospetti. Parla tre volte con la ragazza per riavere il portafoglio. Mostra al poliziotto i documenti che hai in inventario e ti darà delle chiavi. Prendile ed esaminale in inventario; parla con il poliziotto. Usa la chiave nella stanza in alto a dx per entrare nel tuo ufficio che è stato messo sottosopra. Parla ancora con il poliziotto. Torna in ufficio e guarda la cassaforte a sx che richiede un codice. Torna ancora dal poliziotto per chiedergli il codice. Vai alla cassaforte. Clicca sui 5 bottoni e regolali con la manopola. Il numero da inserire è: 88834. All'interno troverai una scatola che l'ispettore Bristol aprirà automaticamente trovando una lente, una pinzetta e un pennello. Raccogli i quattro pezzi di carta sparsi per la stampa (F1) e mettili nella scatola di cartone davanti alla scrivania. Rispondi al telefono. Dopo la telefonata, Briscol annoterà degli appunti su un blocchetto. Controllali con il tasto dx in inventario. Esci e parla con il poliziotto. Vai fuori e aspetta il sergente Carter.

Entra nel cimitero, parla con il prete e seguilo. Dopo il dialogo guarda i pezzi di porta per terra ed entra nella tomba. Controlla la ferita sul collo e i vestiti per notare un bottiglia di alcool. Esamina la pompa d'acqua a dx e prova ad usarla. Vai a dx per trovare un cane morto. Esamina la bocca e usaci le pinzette per prendere un pezzo di stoffa. Ritorna la primo morto e utilizza il pezzo di stoffa sui suoi vestiti. Leggi le note in inventario e clicca sui disegni. Prova ad andare a sx ma tornerai al cadavere. Esci dal cimitero e parla tre volte con il sergente Carter. Rientra nel cimitero e vai alla tomba con la porta rotta. Entra e controlla la bara. Usa l'alcol sul candelabro a sx e poi usaci i fiammiferi. Guarda le lapidi, sia con il tasto dx che con il sx, e poi, dalla crepa nel pavimento, vedrai una luce. Usaci le pinzette per prendere una gemma. Unisci, in inventario, la lente con la gemma per realizzare che si tratta di un diamante vero. Esci e torna indietro di una schermata per esaminare le lapidi a terra. Vai avanti e parla con il prete. Esci dal cimitero. Esamina la colonna di fronte all'entrata e raccogli un mozzicone di sigaretta. Esaminalo con la lente d'ingrandimento e parla con Carter. Vai a dx per tornare nel tuo ufficio. Usa il telefono per telefonare all'ispettore capo Powell. Torna al cimitero. Controlla la bicicletta due volte con il tasto dx e parla con il giornalista vicino all'entrata del cimitero. Entra nel cimitero e parla con il prete. Esci dal cimitero e parla con Carter. Entra nel cimitero e vai dove si trova il cadavere. Il giornalista sta facendo le foto ma scapperà. Inseguilo e usa la panca per scavalcare il muro. Raccogli da terra i frammenti di vetro e torna alla macchina fotografica per osservarla con il tasto sx. Esci dal cimitero e torna al tuo ufficio. Telefona all'ispettore capo Powell.

Timothy Moor

Sveglia Brian, prendi la candela di cera dallo sgabello alla tua dx, controlla il secchio vuoto, vai a dx sul muro opposto ed osserva la colonna: usa il coltello sulla scheggia che poi dovrai usare su Brian. Parlaci.

Esci dalla stalla e vai a Paradise Street. Devi distrarre il servo oltre il cancello...Controlla la lampada e il lato sx della parete. Prova a parlare con il servitore. Torna alla stalla e parla con Brian. Torna a Paradise Street e vedrai che Brian si sta dando da fare, quindi puoi andare a sx e scalare il muro. Sei ora nel cortile della casa: controlla la finestra della cucina e osservalo all'interno. Prova a prendere la bottiglia. Rialza la finestra per guardarci dentro e usa la scheggia sulla finestra per prendere la bottiglia. In inventario usa il cavatappi con la bottiglia, vai in cantina, controlla la porta e utilizzaci sopra il tappo. Risali il muro e dopo la conversazione torna alla stalla. Vai alla porta della stalla e sulla sx prendi il forcone per usarlo sul ferro di cavallo sopra la porta. Torna dalla cameriera, parlaci e dalle il ferro di cavallo. Vai dove hai preso la candela e dalla coperta prendi i fiammiferi. Torna a parlare con la cameriera per darle il ferro di cavallo

e parlaci finchè non ti dà le chiavi. In inventario usa i fiammiferi con le chiavi e quest'ultime con la candela. Torna alla stalla e parla con Brian per dargli le impronte.

Vai a Paradise Street. Vai verso la cantina, parla con Brian, usa il cavatappi sulla porta della cantina e le chiavi. E' troppo buio, quindi esci, vai verso dx e osserva la vasca piena d'acqua che se provi a spostare è troppo pesante. Usaci il coltello per far drenare l'acqua. Spingi ora la vasca che andrà a collocarsi sotto la finestra della cantina. Vai a prendere ai piedi delle scale che conducono al terrazzo. Usa lo straccio sul punto in cui l'acqua è drenata e usalo poi nella finestrella sotto la finestra della cucina. Torna in cantina. Controlla il torchio in fondo a sx, il candeliere sul muro a sx, i 3 barili di vino e l'ornamento decorativo a sx sulla botola. Prendi la sbarra poggiata sul bordo del pozzo, parla con Brian poi usa la sbarra sulla botola. Ora puoi passare dietro la botola. Controlla lo specchio sopra il camino, il tappeto sul pavimento e il tavolo in mogano. Controlla ancora il libro sullo scaffale a dx e le 3 balestre. Guarda gli scacchi sul tavolino a sx, entra nella porta a sx del camino per essere in biblioteca. Guarda il candeliere a sx sulla finestra e la porta in fondo a sx. Entra nella porta in fondo a dx. Controlla il libro sulla sedia, il cuscino accanto all'uomo che dorme ed esamina la pagina di libro che hai preso in inventario. Dalla a Brian. Vai in biblioteca. Usa la pagina sullo scaffale D poi usa la scala. Usa di nuovo la pagina sullo scaffale D e avrai un libro. Clicca con il dx sul libro. Vai alle balestre in laboratorio e usa la manovella su tutte e 3 le balestre. Vai agli scacchi e cliccaci sopra. Apri la scatola di tabacco in inventario, passa attraverso il camino, usa la scatola con il torchio poi guarda la scatola. Vai alla cassaforte e inserisci 19458. Vai in biblioteca e prendi il candelabro dalla finestra poi torna in laboratorio. Guarda la cassaforte e cliccaci sopra due volte. Esci dal camino e dalla cantina.

14 novembre 1894 – Sergente Brisco

Guarda tutti gli appunti in inventario cliccando su tutti i disegni. Controlla il baule alla dx della scrivania e poi guarda nella cassaforte per controllare le prove raccolte. Usa il pezzo di stoffa sul microscopio a dx. Unisci, in inventario, i pezzi di vetro con il giornale. Clicca con il tasto dx in inventario sul giornale. Esci dall'ufficio e, dopo il dialogo, parla un'altra volta con il poliziotto. Torna in ufficio e usa il telefono. Esci dall'ufficio. Dopo il dialogo prendi la chiave sul tavolo. Usa le chiavi sulla cella dell'archivio a sx per entrarci.

Clicca sulla scatola a dx per prendere del gesso, esci dalla stazione di polizia e vai al cimitero. Entra nel cimitero e poi nella chiesa. Parla con il prete di tutto e poi guardati attorno. Esci dalla chiesa e vai a sx alla tomba di Lewis. Entraci e guardati di nuovo intorno. Solleva il coperchio della bara e guarda i segni. Usa la lente d'ingrandimento sul coperchio della bara per vedere dei graffi. In inventario guarda gli appunti e clicca su tutti i disegni. Esci dalla tomba e vai a dx sulla scena del crimine. Guarda per terra dove c'era il morto per notare un'impronta di scarpe. Guarda la macchina fotografica e poi usaci il giornale. Esci dal cimitero vai a dx e, sulla mappa, seleziona la casa dei Lewis. Suona il campanello, risponderà la cameriera che vorrà un mandato. Torna alla stazione di polizia e parla con il poliziotto che ti darà il mandato. Torna alla casa dei Lewis e usa il mandato sulla porta. Ora puoi entrare. Controlla il drappo nero sulla dx della scala e osserva il quadro cliccando sull'anello. Usaci il diamante che hai in inventario. Dopo il dialogo con la cameriera, rispondi al telefono. Leggi le note in inventario. Esci e vai a sx sotto l'arco. Prendi un pezzo di legno vicino al recinto del cane, torna all'interno della casa e parla con la cameriera. Mostrale il diamante e lei se ne andrà. Guarda il cassetto del mobile che la cameriera stava spolverando e prendi i guanti e il diario. Esci dalla casa e vai a prendere il cane. Quando sei al cimitero usa i guanti sul cane e seguilo. Guarda la catena nel punto in cui si è fermato il cane e usaci la lente d'ingrandimento per ottenere un pezzo di stoffa. Parla con il sergente Carter. Torna dentro al cimitero e, davanti alla chiesa, analizza il terreno sotto l'albero per trovare un'altra impronta di scarpe. Entra in chiesa e parla con il prete. Torna alla stazione di polizia e vai in archivio. Usa il pezzo di legno sugli scaffali a sx, toglila la scopa e prendi la valigia. Aprila con le chiavi e guardaci dentro due volte. Esci e parla con il poliziotto, prendi l'autopsia e leggi il rapporto in inventario. Vai in ufficio e telefona al dottor Steward. Utilizza l'ultimo campione di stoffa sul microscopio e poi combinalo con l'altro in inventario. Usa i campioni di stoffa uniti sul microscopio.

Controlla il diario di Sir William e vai al negozio di sartoria. Controlla la serratura della porta. Guarda la pattumiera per vedere un giornale, parla con il sarto e mostragli i campioni di stoffa. Vai alla stazione di

polizia e parla con il poliziotto. Recati in chiesa e parla con il prete. Seguilo e dagli le unghie. Esci dal cimitero e vai verso sx a parlare con Robins. Nelle note controlla il disegno del sacerdote e del corpo. Usa la scatola vuota in acqua e uniscila con il gesso. Vai alla scena del crimine per osservare le impronte: usa il pennello sull'impronta, il gesso e poi prendi il calco. Vai alla seconda impronta sotto l'albero morto e fai la stessa cosa di prima. Combina in inventario le due impronte. Parla con il prete. Usa la seconda impronta sul sacerdote. Torna al corpo del dottore e usaci la seconda impronta. Ora recati al maniero dei Lewis e parla con la cameriera. Rispondi al telefono. Guarda negli appunti l'immagine di Lady Miriam. Vai alla stazione di polizia e parla con il poliziotto. Vai in alto a sx verso le prigioni. Parla con il ragazzo a dx, esci dalla stazione poi rientra e vai di nuovo alle prigioni. Parla con il lavoratore di stampe poi riguarda gli appunti per scoprire chi è stato sbarrato. Vai alla sartoria, controlla la porta e la fontana per trovare le chiavi. Usa le chiavi sulla porta ed entra.

Timothy Moor & Sergente Briscol

Guarda la cella e parla con il lavoratore di stampe. Bussa alla porta e parla con la guardia per farti dare un giornale. Dallo al lavoratore di stampe e poi utilizzalo sulla porta per parlare con la guardia. Riparla con il lavoratore di stampe. Bussa alla porta della cella e poi clicca sul letto per andare a dormire. Dopo il lungo filmato ti ritroverai incatenato su un palcoscenico di un teatro. Parla con Brian e utilizza le gambe che hai in inventario sul candeliere. Un tizio verrà ad avvelenarti e ti ritroverai in una bara. Usa le mani che hai in inventario sulla parte alta dello schermo, poi usa le gambe più volte e infine, con il tasto dx, usa la testa per urlare. Quando vedrai l'esterno della bara potrai di nuovo utilizzare le gambe per uscire. Prendi la pala e usala in basso sulla terra fresca. Guarda il nido all'angolo a sx delle mura per prendere un uovo marcio. Controlla la borsa per terra per prendere un biglietto del teatro. Esci da questo postaccio e recati alla chiesa all'interno del cimitero. Parla con il prete, metti l'uovo sull'acquasantiera e riparla con il prete. Guarda il tavolo e prendi il rosario. Torna a Gallows Hill e utilizza il rosario sulla tomba di Brian. Esci di nuovo da questo postaccio e vai alla lavanderia. Bussa alla porta e parla con Emily. Dopo il dialogo dalle il biglietto del teatro. Esci e vai al vecchio teatro. Una volta dentro, dopo aver visto il cadavere, esci dalla porta a sx. Vai a dx e risali verso il teatro. Scendi di nuovo e controlla il cadavere poi risali sul palco e controlla l'altro cadavere. Prendi il foulard nella sua mano sx e partirà un dialogo con Briscol. Vai alla chiesa.

Parla con Tim per fare un accordo. Dopo il dialogo vai alla sartoria ed entra nel negozio. Dopo tutta una serie di dialoghi ti ritrovi da solo nella chiesa. Prova ad andare in basso ma non potrai uscire. Prova ad andare in alto..... idem come sopra. Guarda il tavolino e poi vai di nuovo verso l'alto per chiamare il prete. Vai di nuovo in basso e questa volta uscirà il prete. Parlaci.

Sei ora nella fogne. Dopo il dialogo sciogli la corda e sali sulla barca. Una volta arrivati, prendi la punta di lancia dalla recinzione a sx. Guarda, con il tasto dx, il manifesto a sx del portone e sali le scale. Utilizza la punta di lancia sulla serratura del cancello a sx, controlla la porta murata a dx e controlla la ruota a sx del portone. Prendi la catena vicino alla ruota che cadrà facendo rumore. Vai a nasconderti sotto vicino al manifesto. Una volta che il tizio avrà controllato che succedeva risali le scale. Guarda la corda alla sx della porta per prendere un gancio da mettere sulla ruota a sx. Scendi e controlla il morto da cui prenderai un anello. Controllalo in inventario, guarda la camera di raffreddamento, sali le scale e poi scendi nuovamente per entrare nella camera di raffreddamento. Prova ad uscire ma sei chiuso dentro. Controlla il chiavistello della porta e poi clicca sulla freccia in basso a dx per rientrare nella cella. Prova a girare la ruota a dx, poi prova a prendere il filtro di scarico sul pavimento. Prendi i semi di sale sulla sx della porta, mettili sul filtro di scarico e poi usalo sulla ruota a dx della porta. Usa la ruota e spegnerai il meccanismo di congelamento. Clicca sul pezzo di carne a dx e poi usaci il coltello. Usa il sale sul coltello e rimuovilo. Prendi ora il gancio dal pezzo di carne e, in inventario, combinalo con la corda. Clicca sulla porta e usa il gancio con la corda sulla maniglia. Esci e sali. Usa la corda sul recinto a sx e poi nasconditi vicino al manifesto. Sciogli le corde della barca e sali a bordo. Una volta nella chiesa dai l'anello a Briscol e goditi il finale.

Soluzione di Luca e Stella.