

Sherlock Holmes versus Arsenio Lupin



Dopo il filmato introduttivo leggi la lettera sul tavolo dove Arsenio ti avvisa dei suoi piani.

Esci dalla porta a sx e scendi le scale, vai in strada e vai a sx, all'incrocio vai a dx e al prossimo incrocio vai a sx, entra nella libreria che è la prima porta a sx. Avanza a sx e parla con Barnes, vai nell'ultimo salottino a sx della libreria e sullo scaffale prendi il libro: Grandi marinai inglesi che devi leggere. Usa la mappa e torna a Baker Street, parla con Holmes e alla domanda rispondi: HORATIO NELSON, termina il dialogo vai alla scrivania, prendi il libro rosso e seleziona la mappa di Londra, premi il quadrato al centro e poi la locazione in basso a sx: TRAFALGAR SQUARE. Scendi in strada e parla col cocchiere sulla carrozza per portarvi alla NATIONAL GALLERY.

National Gallery

Parla con Palinor di tutto e ti darà la mappa del museo. Ora devi recuperare il libro di Palinor, tramite la mappa vai nella Sala Inglese e vicino alla sedia prendi il libro in terra con la copertina azzurra e portalo a Palinor, alla domanda del dipinto di Trafalgar rispondi: NAVE. Ti parlerà di un quadro nella Sala Inglese, vai nella sala e osserva il penultimo quadro a sx: LA VALOROSA TEMERARIE. Osserva ancora il quadro e poi vai dal direttore del museo: osserva la scena. A questo punto non puoi usare la mappa del museo e devi controllare che le porte siano chiuse e non ci siano entrate. Sali la prima rampa di scale, vai a dx e poi a sx, apri la prima porta a dx ed entra, è un magazzino buio, esci ed entra nella porta in fondo a dx per la sala restauro, avanza e osserva il soffitto con la vetrata. Esci e vai nell'entrata a dx per trovarti sopra le scale, entra a dx nella sala italiana e vai a sx fino in fondo, vai a sx per la sala inglese e dove ci sono i due "puff" rossi osserva la porta a dx che è chiusa. Vai nell'entrata alle tue spalle per la sala francese, avanza per la sala spagnola, avanza ancora per trovarti sopra le scale e vai a sx per la sala tedesca, voltati completamente e vai nella porta davanti per la stanza direttore. Entra e parlaci, esci e osserva dietro la colonna di dx il vaso rotto. Scendi e osserva il portone di entrata e osserva la scena.

Dopo il dialogo scendi in strada, parla con il giornalista che ti darà il suo biglietto da visita. Clicca la carrozza per la National Gallery. Parla con Le strade per sapere come si sono svolti i fatti; terminato il dialogo vai verso la cassa e osserva la serratura poi voltati completamente e vai verso la postazione di Palinor, posizionati davanti al quadro della corona e osserva le impronte in terra. Seguile fin sulle scale e osservalo di nuovo, usaci la lente e poi il metro per misurare la prima in alto a dx. Sali le scale a dx e segui le orme che ti condurranno nella sala di restauro, avanza e osserva le orme vicino al barattolo rovesciato, guardale con la lente. Avanza e osserva le altre orme: guardale con la lente e misura quella centrale, guarda il telo in terra e i due tavoli davanti. Fai il giro di tutte le sale e osserva **tutti** i dipinti e quando Holmes dirà: che orrore significa che i quadri sono stati sostituiti. Ora vai nella sala Italiana e vedrai dei segni rossi in terra, vai in quella inglese e osserva con la lente i segni neri in terra, saprai che sono lasciati da una gomma nera. Guarda in alto e osserva il quadrato chiaro: serve una scala. Vai davanti alla porta dell'ufficio del direttore e osserva con la lente le orme sulla terra del vaso rotto, misurale col metro. Vai dal direttore e parla di tutto, dopo una guardia ti dirà che puoi usare la scala. Esci e prendila, vai alla sala inglese e usala dove ci sono i 4 segni neri in terra per prendere il foglio in alto lasciato da Lupin. Leggilo e poi vai alla sala italiana, esamina il quadro VENERE E MARTE (1874)

Vai alla sala fiamminga e osserva il quadro: CAVALLO BIANCO VICINO ALL'UOMO DORMIENTE (1652)

Vai alla sala olandese e osserva il quadro SCENE DI PATTINAGGIO INVERNALE (1585-1634)

Vai alla sala tedesca e osserva il quadro TOBIA E L'ARCANGELO RAFFAELE (1894)

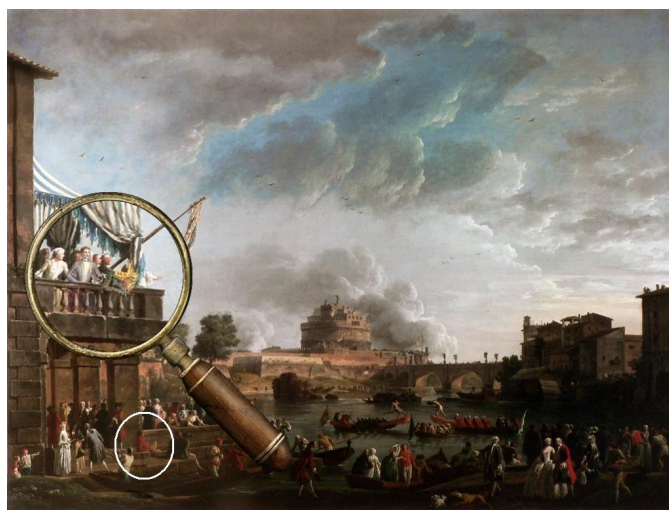
$1874 - 1652 = 222$

$222 \times 49 = 10878$

$10878 - 1894 = \mathbf{8984}$

Vai nell'atrio e inserisci la combinazione **8984** per aprire la cassa. Osserva tutto e troverai un biglietto. Vai alla sala francese e osserva il ritratto di Velmont, noterai che si può togliere la pittura. Vai dal direttore che ti dirà come fare, vai nella sala restauro e prendi: l'acqua, il pennello e la spugna, ritorna al quadro nella sala francese e usa il pennello nella brocca d'acqua e poi sul quadro e per finire usaci la spugna. Prendi il biglietto dal taschino con la "C", vai nella sala inglese nella zona ottagonale e osserva il quadro ovale col volto verde usando la lente e in alto a dx prendi il biglietto con la lettera "O". Vai verso il quadro che raffigura un cane, guarda la lampada a sx, ruotala e prendi il biglietto con la lettera "R".

Vai nell'ufficio del direttore e prendi la lampada, vai nel magazzino a fianco della sala di restauro, metti la lampada sul mobile davanti e clicca 2 volte sullo straccio sul secchio e prendi il biglietto con la lettera "O", riprendi la lampada e vai alla sala fiamminga e clicca sul quadro del direttore che dorme, da terra prendi il biglietto con la lettera "N". Vai alla sala francese e osserva i due dipinti uguali, usaci la lente e vedrai Lupin con un quadro in fiamme come da disegno sotto.



Posiziona la lente come vedi sopra, clicca e poi usa la lampada sul cerchio in basso dove ci sarà Lupin, il quadro prenderà fuoco e vedrai la lettera "I". Dalla nota saprai che devi prendere 9 quadri con delle cose in comune riguardo ai colori.

Sala francese, prendi il quadro a sx del paesaggio di Boucher.

Sala inglese, prendi il quadro alla dx della scala.

Voltati e vai nella sala ottagonale e prendi il primo quadro sulla dx, di fronte al volto verde.

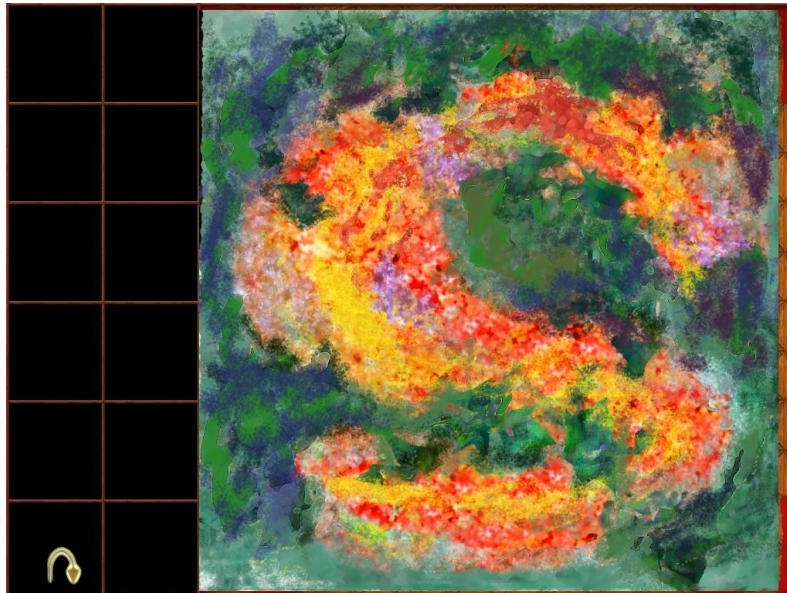
Sala tedesca, prendi il quadro in fondo a sx .

Sala fiamminga prendi i quadri uguali a quelli già presi.

Sala olandese ce solo quello, idem per la sala Spagnola.

Sala italiana, prendi quello vicino a Santa Caterina.

Ora avete 9 quadri, posizionatevi nella zona dei segni rossi in terra e mettete i quadri in modo da formare una "S", di seguito il disegno.



Vai dal direttore, parlaci e digita la parola: CORONIS, nel filmato avrai un altro biglietto che parla del quadro. Apri la mappa di Londra e nella zona Est seleziona: la Torre di Londra.

Torre di Londra

Osserva il filmato e poi avanza fermandoti prima del portone, osserva con la lente le scritte sul muro, osserva il filmato e poi parla col capo delle guardie che ti darà una mappa della torre e una lampada. Osserva bene il prato a sx e vedrai dei puntini bianchi, avvicinarti e osserva i gusci di semi, avanza verso l'albero davanti e Holmes noterà la Torre Bianca, avanza dritto e poi a sx dove c'è la bandiera inglese e sentirai un cinguettio, avanza verso gli arbusti e Holmes dirà che deve attirare l'uccellino, nel frattempo parla con la guardia appena arrivata. Osserva con la lente il terriccio vicino al cespuglio a sx per scoprire delle orme di uccello. Ora fatti un bel giro per attivare alcune locazioni sulla mappa tra le quali il magazzino, vai e vicino alla porta osserva e misura l'orma, prova ad entrare nella porta ma è chiusa e in automatico parli col capo delle guardie per la chiave della porta, ma serve una combinazione che devi trovare nella stanza del cuoco: avrai la chiave. Entra nella porta blu a sx con scritto: Private Lodgings.. apri la porta di dx con la chiave, entra e sul tavolo leggi la lettera della nonna, prendi il menù e la foto. Usa la mappa e vai a Torre Byward, osserva di nuovo i graffiti sul muro, osserva a sx il nome Mack Adams e i numeri:2181632, vai al magazzino, entra e prendi: il piatto di Faenza blu, sul mobile di dx lo spago e osserva le tracce di cera rossa, in basso il sacco di tela e poi osserva i pomodori in alto, a sx gli stemmi reali, vai dietro la prima scaffalatura e dal secchio prendi i semi di girasole. Vai dietro e apri il cancello usando la combinazione: **2181632**, entra e vai a dx, posizionati dietro le carcasse appese e apri il barilotto, prendi il biglietto illeggibile e dalla mappa seleziona la Residenza della Regina (Dormitory). Sul letto centrale prendi il calzino, vai nel letto successivo e osserva la macchina fotografica, vai verso la libreria prendi il libro rosso in alto che devi leggere. Esci e vai a dx, scendi le scale a fianco del muro, vai a dx e supera il doppio arco, vai a dx e sali le scale subito a sx ed entra nella Weapons Room. Avanza e sul tavolo a sx prendi la scatola blu di munizioni vuota . Osserva le armature, gli scudi con gli stemmi araldici, la rete a maglie larghe ed il cannone. Prendi il telescopio sul tavolo ed il carbone dentro al camino. Vai sul mobile a vetri e osserva le armi, sulla parte centrale della stanza osserva gli attrezzi per la caccia ed i richiami per uccelli che puoi prendere ma non adesso. Dalla mappa seleziona la Torre Bianca e vai verso i gusci di semi: sentirai un cinguettio, voltati completamente e guardo l'albero in alto, usa il cannocchiale e osserva l'uccello, guarda il libro e saprai che corrisponde alla pernice. Ritorna alla sala delle armi e prendi il richiamo: Female wood partridge from Sardinia, il primo in alto a sx, torna alla Torre Bianca e usalo sull'albero per farlo scendere ed avere un biglietto illeggibile. Tramite la mappa vai al PATIBOLO e se non l'hai ancora fatto osserva le tracce in terra, leggi il libro e posa per terra il calzino, il piatto di Faenza e la scatola azzurra. Cattura l'uccello del paradiso con il sacco di tela e prendi il terzo messaggio illeggibile. Torna alla Torre Bianca, vai verso i semi in terra e attraversa

la strada: un uccello tenta di dirti qualcosa, apri la porta di legno e sali le scale fino ad arrivare sul tetto: di nuovo l'uccello tenterà di dirti qualcosa. Torna giù alla porta di entrata ma non uscire, scendi le scale a dx e osservalo porta decorata; Watson chiamerà il capo delle guardie, parlaci e ti aprirà la porta. Osserva la placca marrone, i sei scudi araldici sulla parete e il buco nel muro sotto gli scudi. Usate il pezzo di carbone sulla placca ed osserva lo scudo con le tre corone. Usa la mappa e torna nella Torre di S.Tommaso, prendi lo scudo con le tre corone, apri di nuovo la mappa e vai alla Residenza della Regina, parla con la guardia fuori e ritorna nella Torre di Wakefield: segui il filmato.

Libreria di Barnes

Prova ad entrare ma la porta è chiusa: segui il filmato di Watson con il giornalista che vi porterà al Golden Lion Pub. Parla sia con il locandiere che con il cliente ubriaco. Prova ad aprire la porta a dx del bancone, ma il locandiere non ti permetterà di entrare. Vai a sx e parla con la prostituta, la quale accetterà di aiutarti se le darai qualcosa in cambio. Esci e vai a sx per Baker Street, entra nella porta nera a dx, sali le scale e nello studio, apri la porta a destra del camino, avvicinati al letto di Holmes e svita il pomello in alto a destra. Prendi la fiala e torna al pub. Dai la fiala alla prostituta ed entra nella stanza a dx del bancone e osserva la scena.

Torna a Baker Street, entra di nuovo nella camera da letto di Holmes, avvicinati allo scrittoio nell'angolo in fondo a sx ed apri la scatola. Osserva il diario di Holmes, la foto d'Irene Adler e prendi la medaglia della Legion d'Onore. Torna al pub dove Watson consegnerà la medaglia. Al termine del filmato sarai nella libreria. Parla con Barnes ed avvicinati allo scaffale centrale nella parte posteriore del negozio, prendi il libro intitolato "cavalleria e spiritismo" e osserva il breve filmato. Usa la mappa di Londra, cliccate sulla zona est e vai alla Torre di Londra.

Torre Wakefield

osserva il filmato. Vai nella sala delle armi e parla con la guardia, clicca su ogni arma esposta e ti fornirà una descrizione di ognuna. Ora vai sulle armi alla dx del camino dove puoi prenderne solo due per volta e prendi: **l'ascia lunga e il gladio, becco di corvo, partigiana, spada e stella del mattino. La spada e la stella del mattino le trovi sulle armature.** Portandone solo due per volta dovrai fare parecchie volte avanti e indietro.

Alla torre Wakefield dovrai posizionare le armi nello stesso ordine descritto sopra sui sei scudi da sx a dx. Si aprirà un passaggio, entra e t'imbatterai in un pipistrello. Serve qualcosa per disorientarlo e prendere il biglietto. Usa la mappa e torna nei dormitori, prendi la macchina fotografica e torna nella torre di Wakefield, attraversa il passaggio segreto e usa la macchina fotografica sul pipistrello e prendi il messaggio.

Usa la mappa e vai ai Bastioni. Sali in cima alla torre e voltati verso il tetto. Attira il pappagallo con i semi di girasole e rispondi alla domanda del quiz: Come si chiama il pappagallo? La risposta è IRENE ADLER. Segui il filmato, alza lo sguardo ed usa il cannocchiale sulle finestre della TORRE BIANCA, per individuare l'ultimo uccello, clicca e segui il filmato dove scoprirai che per attirarlo occorre una tartaruga. Dalla mappa di Londra seleziona Baker Street nella zona Ovest.

Baker Street

-Sali e avvicinati al lato destro della scrivania, accovacciati e prendi una moneta dal cassetto.

-Spostati sull'altro lato della scrivania e prendi una moneta dal terzo cassetto.

-Avvicinati al mobile a sx con due file di cassetti e prendi la terza moneta nel secondo cassetto della fila di dx.

-Vai sul tavolo opposto e prendi la moneta sotto il microscopio.

-Prendete la moneta sotto la tazza sul camino.

-Esamina il tavolino accanto al caminetto e prendi la moneta sotto la cartolina.

-Vai verso l'attaccapanni e prendi la moneta sotto il gancio centrale.

-Entra nella camera di Holmes e prendi la moneta sotto la tazzina appoggiata sul comodino a dx alla sx del busto.

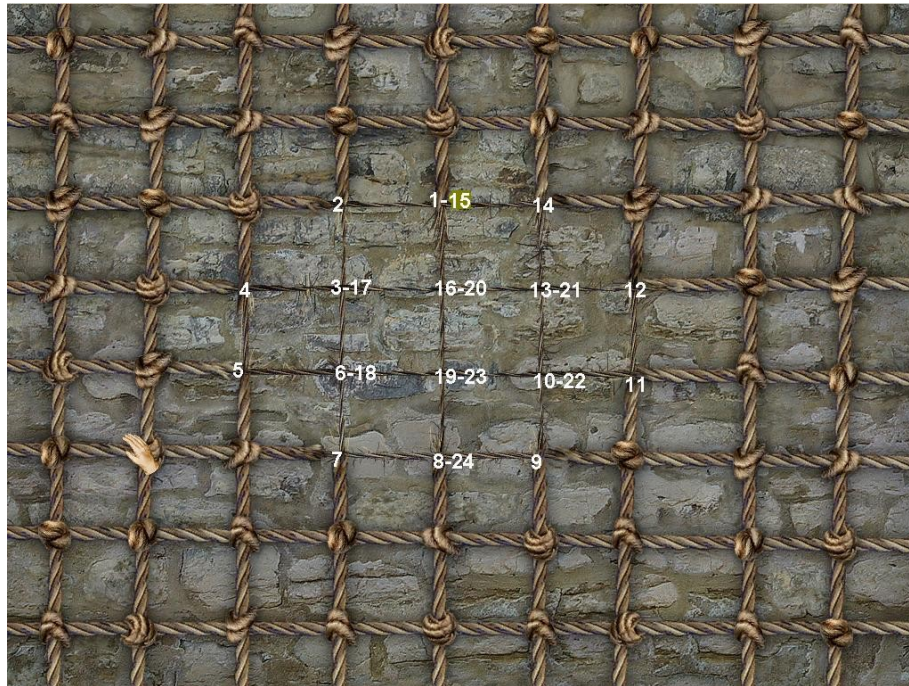
-Avvicinati alla specchiera e prendi la moneta nel cassetto sotto la barba finta.

- Esamina la libreria nell'angolo e prendi la moneta sotto il quarto libro da sx.
- Avvicinati al comodino a sx e prendi l'ultima moneta, nascosta nel cassetto.

Esci dall'appartamento e recati al Golden Lion Pub. Entra nella stanza a dx e compra la tartaruga con le 10 sovrane. Usa la mappa, ritorna alla Torre di Londra nella zona Est e raggiungi Holmes.

Torre di Londra

Vai nella sala delle armi e prendi la rete a maglia, riparala con lo spago seguendo la sequenza sotto.



Premi secondo la sequenza da 1 a 24

Ritorna alla torre di Londra e usa la tartaruga sui ramoscelli sul viottolo davanti, osserva la scena e poi usa la rete sull'uccello prendendo l'ultimo biglietto.

Baker Street

Vai sul tavolo da lavoro di Holmes e mette i sei messaggi illeggibili contro la luce della lampada: leggili. Dalla mappa vai nella zona centro e seleziona la National Gallery.

National Gallery

Parla con il direttore e al termine del dialogo vai nella sala italiana. Esamina il quadro di S.Caterina d'Alessandria di Raffaello (il secondo quadro da sx dall'ingresso della sala successiva). Esamina il quadro di S. Caterina d'Alessandria del Solario, appeso alla dx della porta di legno. Esamina sul quadro piccolo di S.Caterina del Crivelli, il terzo a dx dall'ingresso della sala accanto. Vai nella sala tedesca ed osserva il quadro di S.Caterina d'Alessandria di Lochner (il penultimo in fondo a sx). Holmes dirà di tornare a Baker Street, sulla mappa seleziona la zona Ovest per Baker Street.

Baker Street

Dopo aver avuto il denaro dalla banca vai al Golden Lion Pub. Prova ad entrare nella stanza posteriore, ma è chiusa. Parla con il locandiere che ti risponderà in malo modo. Esci dal pub e ascolta il dialogo tra Watson ed il giornalista. In automatico sei a casa, parla con Holmes e rispondi alla domanda del quiz: ALESSANDRIA.

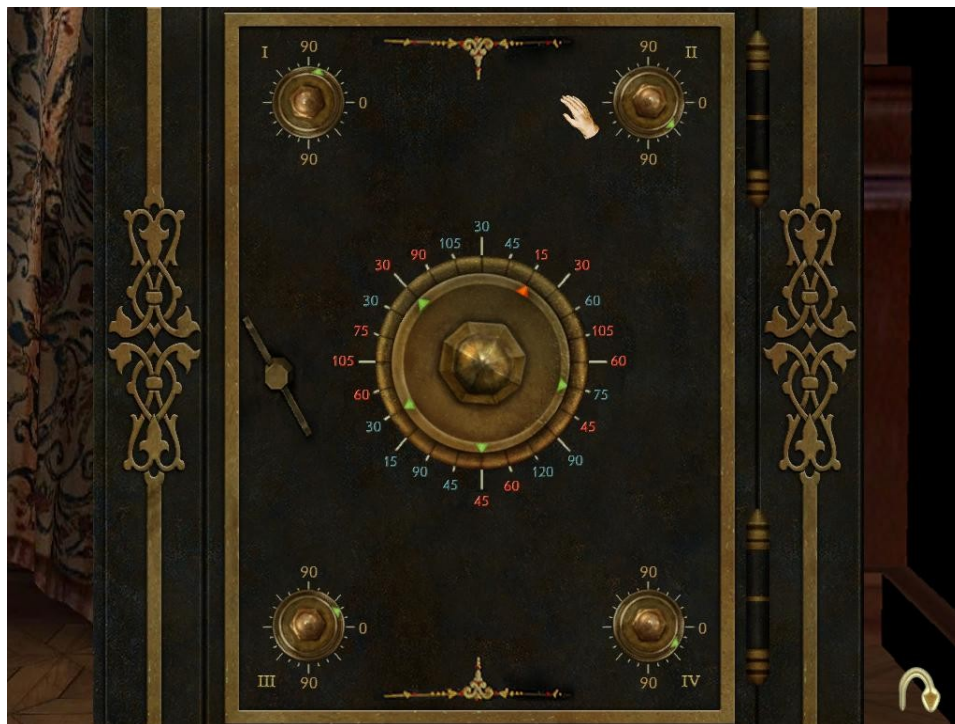
Vai alla libreria di Barnes e parlate con lui. Vai nel retro dove c'è un tavolino con il candeliere, voltati completamente e prendi il libro del Trattato di storia, leggilo e torna a Baker street. Parla con

il poliziotto e poi entra in casa. Sveglia Watson che dorme nella sua camera a sx del camino. Apri la mappa di Londra e seleziona l'area centro per andare al British Museum.

British Museum

Segui il discorso col primo ministro, al termine del colloquio Lestrade ti darà la mappa del museo. Entra nel museo e parla con Barncow, che ti condurrà nella sala egizia. Esamina la stele di Rosetta e poi raggiungi Lestrade nel cortile interno. Per arrivarci girati verso la porta dietro, aprila ed attraversa il cortile verso dx: segui il dialogo tra Watson, Holmes e Lestrade.

Usa la mappa e raggiungi la Hall d'ingresso del museo, parla con una guardia e poi vai verso il cancello, clicca sul sacchetto appoggiato accanto al cestino dei rifiuti a sx e parla con il giornalista. Al termine del dialogo usa la mappa e raggiungi l'ingresso del museo, entra e apri la prima porta a dx per il laboratorio. Prendi il martello sul tavolo, usa la mappa e vai nella sala di lettura. Parla con Barncow di tutto. Torna nella hall del museo ed entra nella seconda porta a dx per l'ufficio del direttore. Prendi e leggi il foglio sulla scrivania: è una nota del direttore per ricordare la combinazione della cassaforte. Avvicinati alla cassaforte e agisci sui pomelli secondo il disegno sotto.



Prendi la chiave e parla con l'architetto, che involontariamente ti dirà il modo per far entrare il giornalista. Esci e vai verso la scala, osserva la base del leone a dx, usaci il martello e guarda il filmato. Vai alla Hall e parla con il poliziotto per allontanarli, raggiungi il cancello principale e dai la chiave al giornalista. Rientra nel museo dove incontrerai Holmes e Lestrade.

Dopo il filmato parla con l'architetto, poi osserva i rotoli di corda sul tavolo: ne manca uno. Osserva le pulegge appese davanti dove ne manca una, ed il sapone nella cassa dove ne manca uno. Esci e vai a dx nel cortile interno, osserva i mattoni coperti con il telo e noti che la pila centrale è scoperta. Avanza a sx ed entra nel capanno, osserva sacchi di cemento: ne manca uno. Entra nell'ufficio del direttore e dategli cosa manca. Apri la mappa e vai nella hall del museo, avvicinarti al piedistallo del leone che Watson ha fatto cadere ed esamina le impronte in terra, osservale con la lente d'ingrandimento e poi misurale. Ascolta la spiegazione dell'architetto e sentirai Watson gridare. Corri nel cortile esterno verso sx e vedrai Lupin fuggire che lancerà un biglietto. Raccoglilo e leggilo: un nuovo enigma. Torna nella hall del museo, voltati verso la porta principale e ai lati ci sono due fontane con dei leoni. Osserva la fontana a sx e prendi il nuovo messaggio. Usa la mappa e vai nella sala di lettura, parla con Barncow di tutto. Al termine del dialogo voltati completamente e vai verso il macchinario, scrivi: ROMEO E GIULIETTA e tira la maniglia in alto a dx. Apparirà una schermata che indica dove si trova il libro: **G-8-4**. Sali le scale di un piano e vai

alla libreria con la lettera **G**. Posizionati dove ci sono le lettere: **F/G** e sulla quarta colonna in basso prendi il libro. Dentro c'è un biglietto, leggi il nuovo enigma di Lupin. Vai nella sala egiziana, gira a dx ed osserva la porta babilonese in fondo al corridoio, partendo dall'alto osserva la quarta fila e contate i soldati; che sono in tutto **41**. Osserva la settima fila della porta, sempre contando dall'alto, conta i cavalli e moltiplica per **4**; cioè il numero delle zampe. L'enigma si risolve con rapido calcolo: moltiplicare il numero dei soldati (41) per il numero delle zampe dei cavalli (36).

$$41 \times 36 = 1476$$

Torna alla sala di lettura e vai di nuovo al macchinario, inserisci la data 1476 e tira la maniglia, saprai del prossimo libro che devi cercare. Sali al livello più alto ed avvicinarti alla libreria con la lettera **D-14-7**, il libro si trova nella seconda fila della settima colonna. Aprilo e leggi le pagine **41** e **36**.

Usa la mappa e raggiungi la sala delle esposizioni permanenti. Gira a sx ed avvicinarti al mobile con le statuette indiane. Sposta la statua al centro del tavolo e prendi il foglietto con il nuovo indizio. Apri la mappa e vai nella sala egiziana. Voltati a dx e avanza fino alla prima statua sul basamento, voltati a sx e vai verso le sculture dei 3 fratelli. Osserva la stele con la lente d'ingrandimento ed osserva l'orecchio della figura a dx: prendi e leggi il prossimo enigma. Torna nella sala di lettura, avvicinarti al macchinario, digita la parola VINO e tira la maniglia: **E-12-13**. Sali al primo piano e vai sotto la libreria con la lettera **D/E**. Il libro si trova nella sesta fila della terza colonna. Aprilo e leggi. Usa la mappa e ritorna nella sala delle esposizioni permanenti. Vai a sx e osserva l'anfora in fondo alla sala. Prendi e leggi il foglietto sull'impugnatura a sx. Torna nella sala egiziana, gira a sx e vai fino in fondo al corridoio, osserva l'ultima stele sulla parete a dx. Osserva i simboli cuneiformi in evidenza e traccia una linea invisibile come indicato dalla freccia del disegno sotto.



Ora bisogna decifrare i simboli.

Sulla sx ci sono delle lettere che ciccate fanno apparire dei simboli.

Fai un simbolo per volta e cercalo nelle lettere a sx per avere una lettera al suo posto.

Il risultato finale è: **Poi prendi il mare, sulle rocce deve andare. La foresta su tutto questo, devi esser lesto. La collina è bell'è fatta, va solo misurata.**

Torna nella sala di lettura e sul macchinario inserisci le parole MARE ROCCIA FORESTA e tira la leva: **C4-5**, resta sotto al primo piano ed avvicinarti alla libreria con la lettera **C**, sulla quarta colonna metti nell'ordine: mare-roccia- foresta. Usa il metro ed il risultato sarà 17,20. Apri la mappa e vai nella sala delle esposizioni permanenti. Vai a sx in fondo alla sala, esamina la teca (sulla sx) con i piatti e misura con il metro il piatto in alto a sx misurandolo da sx a dx. Il risultato sarà 52. Calcoliamo le misure ottenute: $17, 20 \times 100 = 1720$. Moltiplica $52 \times 10 = 520$
 $1720 - 520 = 1200$

Torna nella sala di lettura e inserisci nel macchinario la data **1200**, tira la maniglia e scoprirete dov'è collocato il libro che state cercando: **J-9-3**. Sali al primo piano e vai verso lo scaffale con la lettera **I/J**, prendi il libro nella terza colonna. Osserva la pagina in basso a sx con la lente e vedrai Lupin con in braccio un koala.

Torna nella sala delle esposizioni permanenti e vai a sx, osserva la teca degli animali, osserva il koala per leggere il prossimo indizio. Vai a sx in fondo verso i vasi e prendi il vaso a sx, Holmes lo romperà; ora devi ricomporre il vaso ruotando i frammenti con il tasto sx del mouse e sistemarli con il dx. Di seguito il disegno.



Leggi il messaggio e torna nella sala egiziana, vai a d ed avvicinarti alla statua di dx posta sotto l'arco davanti, prendi il messaggio nascosto nella zampa. Usa la mappa e vai nella sala delle esposizioni permanenti. Osserva sulla teca posta al centro della stanza, per risolvere l'enigma procedi seguendo le indicazioni di seguito. Inverti le posizioni delle seguenti medaglie:

Edoardo IV e Riccardo III

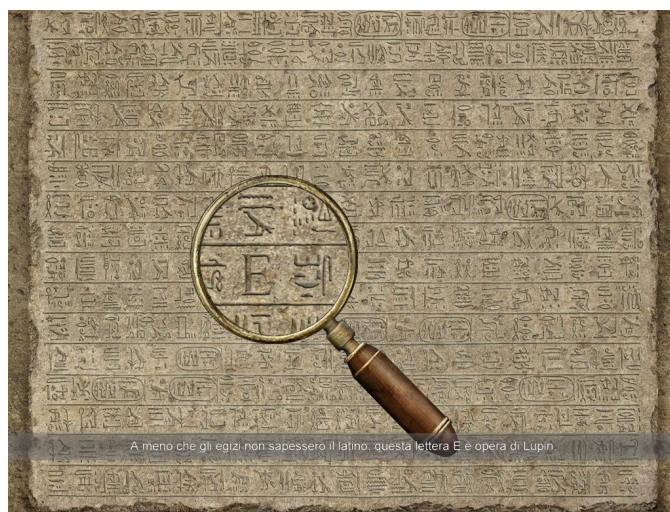
Enrico VI e Carlo II

Guglielmo I e Riccardo I

Guglielmo II e Riccardo II

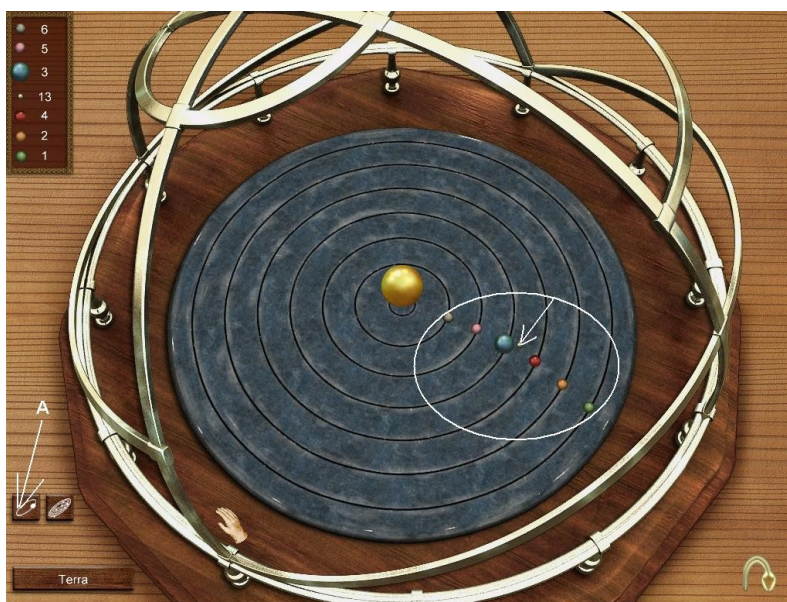
Guglielmo III e Riccardo III

Inverti la fila di medaglie della quarta colonna da sx, partendo dall'alto, con la sesta colonna e per finire prendi la medaglia di Jane Grey e vai nell'ufficio del direttore. Parla con l'architetto e chiedigli in prestito un attrezzo per aprire la medaglia. Torna nel laboratorio di restauro e parla con Watson, poi combina il martello e la medaglia nell'inventario. Prendi il messaggio di Lupin e leggilo, apri la mappa e raggiungi la sala egiziana. Vai a sx ed esamina con la lente la stele egizia sulla parete dx in fondo alla sala. Devi trovare la lettera **E**, di seguito il disegno.



Torna nella sala di lettura, sali al primo piano e vai verso gli scaffali con la lettera **E**, Il libro si trova nella seconda fila della nona colonna vicino alle scale. Prendi lo spartito e mostralo a Barncow. L'uomo non sa leggere la musica, quindi devi trovare un altro modo per scoprire il titolo della canzone. Vai nella sala delle esposizioni permanenti e prendi il violino nella teca. Torna nella sala di lettura e usa il violino su Barncow. Holmes comincerà a suonare e Barncow riconoscerà il

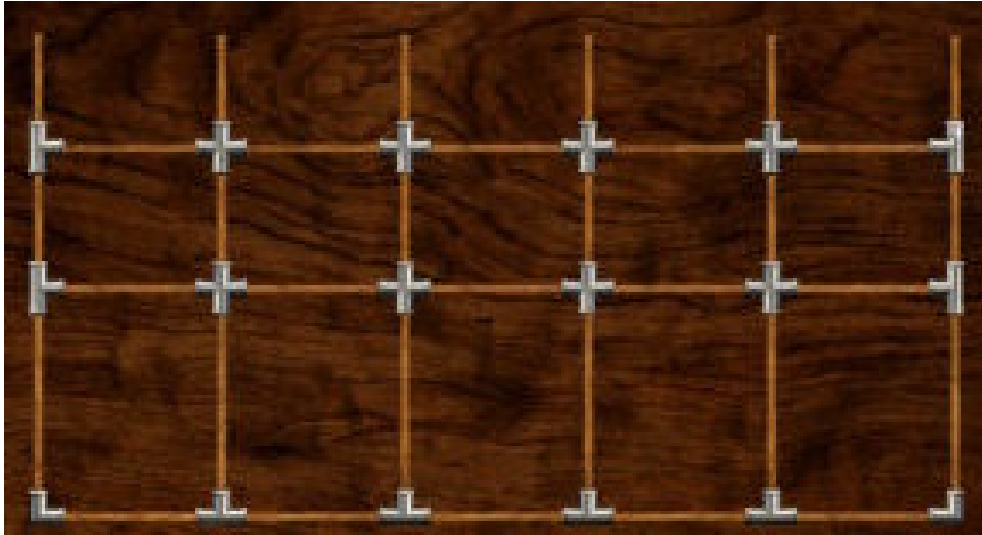
titolo del brano, torna nella sala egiziana e vai a sx, osserva il grosso scarabeo e prendi il messaggio con il prossimo enigma. Usa la mappa e torna nella sala delle esposizioni permanenti, avvicinati al modello del sistema solare, clicca su ogni singolo pianeta nel cerchio e sull'icona del sistema solare nell'angolo inferiore a sx (A). Il totale d'ogni giro apparirà sul lato sx del monitor.



Bisogna sommarli, moltiplicare il numero per 18 ed aggiungere 1000. Il risultato sarà **1666 tenendo conto che la luna, satellite della terra compie 3 giri, quindi il 13 diventa un 16**. Ritorna nella sala di lettura ed avvicinati al macchinario, inserisci la data **1666** e tira la maniglia. Sali al primo piano e avvicinati agli scaffali con la lettera **I/J**. Il libro si trova in alto: prendi e leggi il messaggio. Torna sotto e parla con Barncow: osserva la foto della Regina Vittoria e in automatico sarai a casa di Holmes.

Baker Street

Segui il filmato e rispondi alla domanda del quiz digitando: ARSENIO LUPIN. Holmes si travestirà, esci e vai verso il Lion Pub Holmes vuole accertarsi che il suo travestimento sia credibile; avvicinati al poliziotto e parla con lui. Dopo aver chiacchierato con Rufles vai al Golden Lion pub e parla col barista, il cliente ubriaco e la prostituta che ti dirà Piers ha preso una camera in affitto da Miss Fleming. Esci e vai a dx, supera le scatole e le casse ed entra nella casa con i vasi ai lati della porta. Esamina e misura tutte le impronte davanti ad ogni porta, entra nell'ultima stanza a sx e parla con il ladro. Al termine del dialogo torna al Golden Lion pub e parla con il barista, al termine del dialogo prendi il coltello sulla dx del bancone e la bottiglia di vino. Vai verso la prostituta e prendi lo straccio alla sua dx, voltati verso il tavolo ed osserva la sciarpa accanto al cliente ubriaco. Apri l'inventario e combina lo straccio con il vino, scambia lo straccio con la sciarpa ed esci dal pub. Apri l'inventario e combina la sciarpa con il coltello, torna da Rumpkin(la casa delle impronte) e usa sulla porta il simbolo di Luigi. Segui il dialogo tra Holmes e Rumpkin. Una volta rimasti soli prendi il foglietto accanto alla porta in terra, osserva i sacchi con la refurtiva a sx della finestra. Vai verso il camino e prendi i pezzi di legno dipinti sul lato destro del camino dietro alla legna. Torna a Baker street e segui il dialogo tra Holmes e Watson. Al termine del filmato posa i pezzi di legno sul tavolo da lavoro di Holmes e risistemali formando una gabbia come da disegno sotto.



Buckingham Palace

Apri la prima porta a destra e ascolta il dialogo. Prendi gli occhiali sul tavolo ed esci dalla sala, entra nella porta di fronte per la cucina, parla con il maggiordomo ed esaurisci tutte le domande. Arriverà la cameriera dicendo che la colazione per Lord Robilar è da rifare, termina il dialogo. Devi preparare la colazione per il cane. Prima di tutto prendi e leggi la ricetta sul mobile alla dx della porta chiusa, prendi la tavoletta di cioccolato che si trova lì vicino, voltati ed avvicinarti alla credenza sulla parete opposta. Prendi la confettura di fragole, la senape pronta e la pasta d'acciughe sul tavolo sotto la credenza e le pinze per sottaceti. Avvicinati al tavolo con la bilancia e posa su un piatto per 16 volte la pasta d'acciughe e 6 volte la confettura di fragole. Posa sull'altro piatto 15 dosi di senape. Prendi il tutto e disponilo nel piatto a dx. Vai verso il cestino dei rifiuti ed esamina il lato sx. Holmes dirà d'aver bisogno di una lente più potente quindi combina la lente con gli occhiali. Esamina di nuovo il lato sx della pattumiera e Holmes riconoscerà delle salsicce. Avvicinati al tavolo a sx del cestino dei rifiuti e prendi le salsicce, ritorna alla spazzatura, osservalo di nuovo e Holmes troverà delle banane: prendile sul tavolo centrale. Nell'inventario aggiungi nel piatto: il cioccolato, le salsicce e le banane. Esci dalla cucina e vai alla seconda porta a sx, busa, ma non vi aprirà nessuno. Usa il cibo per cani sulla porta ed entra nella stanza. Parla con lady Lemunda ed esaurisci tutti gli argomenti. Esci dalla camera e torna in cucina. Parla con Deirdre; scoprirai che dalla casa delle bambole mancano quattro pupazzetti maschili con i capelli rossi. Esci dalla cucina e vai nella Sala Bianca, parla con il primo ministro e ridagli gli occhiali: mettili alla ricerca della prima bambola. Esci dalla Sala Bianca e parla con le due guardie appostate davanti alla porta principale. Girati a dx e prendi il piccone dall'armatura. Esamina il lato sinistro del piedistallo dell'armatura e noterai un buco, ma ti occorre qualcosa per illuminare il foro. Torna nella camera di lady Lemunda e prendi una candela dalla casa delle bambole. Ritorna in corridoio e posa la candela nel foro sul lato dell'armatura, accovacciati e osserva dentro: hai trovato la prima bambola, ma occorre qualcosa di lungo per prenderla, usaci il piccone ma non va bene. Ritorna nella sala bianca e usa il piccone con il maggiordomo che ti darà un paio di pinze da usare per piegare la punta del piccone. Apri quindi l'inventario e combina le pinze con il piccone ed otterrete una picca uncinata; usala per recuperare la prima bambola nel foro sul piedistallo. Torna in cucina e parla con Deidre, che ti darà un indizio per trovare la seconda bambola. Al termine del dialogo esci dalla cucina e rientra nella Sala Bianca. Osserva il camino e prendi la seconda bambola usando la pinza per sottaceti. Vai in cucina e chiedi a Deidre di ripulire la bambola. Prendi il secchio posto accanto al barile e vai da lady Lemunda. Riempi il secchio con l'acqua della vasca e svuotalo nel barile in cucina. Prova a spostare il barile, ma è troppo pesante, esci e fatti aiutare da una guardia. Entra nella camera di lady Lemunda e prendi la terza bambola sul fondo della vasca. Parla con lady Lemunda e poi osserva il baule posto accanto alla vasca. Girati e prendi i pezzi di legno sul ritratto del re in alto a sx. Torna di fronte al baule ed usaci i pezzi di legno nel vostro inventario come da disegno sotto.



Ciccando sui pezzi a sx si disporranno in automatico per formare la figura che vedi.

Prendi la bambola.

Parla con lady Lemunda, al termine del dialogo torna nella sala bianca, ma prima di entrare osserva il tappeto bagnato davanti alla porta. Entra e parla sia con il ministro che con il maggiordomo e Lady Lemunda. Rispondi alla domanda del quiz digitando la parola: MAYET. Segui il filmato al termine del quale sarai nella camera della regina. Vai verso la finestra e clicca sul candeliere che si trova accanto all'armadio, entra nell'armadio e scendi in cantina. Esplora la stanza e clicca sull'elefante di legno e sui segni davanti ad una delle grate bloccate. Osserva l'organo e prendi i tubi di metallo su entrambi i lati dello strumento. Posa i tubi creando un percorso che parta dall'elefante di legno, e che finisca verso la grata chiusa. Spingi l'elefante di legno sui tubi e così facendo sfonderai la grata. Entra nella stanza successiva e vedrai Lupin fuggire. Guarda per terra e raccogli le sbarre di metallo che devi usare sulla serratura per aprire la grata. Di seguito il disegno della disposizione.



Avanza ad inseguire Lupin e percorri il corridoio, tira la leva a sx e la grata si alzerà. Entra nella stanza, guardati attorno e noterai una botola sul pavimento. Esplora la stanza e prendi due pezzi di catena appesi. Combinali nell'inventario per ottenere una catena lunga. Avvicinati al serpente di legno e lega un'estremità della catena al dente. Guarda in alto e fissa l'altra estremità della catena al gancio che si trova sopra la botola. Fissa la catena alla grata, avvicinati restando nella stanza in cui ti trovi ora e tira la leva a dx. Togli la catena dalla grata e la testa del serpente sfonderà la botola. Scendi ed entra nella stanza dei costumi. Prendi la cornamusa attaccata al kilt a dx e le freccette dal costume di tarzan. Avanza e osserva la botola in alto, osserva e prendi i quattro pezzi del totem che si trovano: due fronte al cavallo di legno, uno sulla parete sx di fronte alla canoa e due contro la parete dx. Vai verso il centro della stanza ed osserva le impronte sul pavimento, mettili sopra i pezzi dei totem ed entra nella botola. Di seguito la disposizione dei totem.



Sali ed entra nella stanza dei giochi, sposta il teatrino delle marionette. Entra nella stanza dei trofei ed alza lo sguardo: c'è un'altra botola. Prendi lo scrigno accanto alla grata e la cassa di legno accanto all'entrata. Prendi lo specchio intatto e poi vai di fronte allo specchio rotto (quello sul mobile rosso). Posa lo scrigno, la cassa di legno e lo specchio. Arrampicati e una volta in cima usa lo specchio sulla grata, voltati finchè noti un gancio che blocca la grata. Girati ancora ed infila lo specchio attraverso la grata. Muovi nello specchio finchè vedrai una catena che tiene la corda. Apri l' inventario e combina le freccette e la cornamusa. Guarda nello specchio e col mirino centra la corda, clicca e la taglierai. Girati e usa la maniglia della grata. Entra nella stanza e prendi la lettera di Lupin: leggila. Al termine del filmato ti trovi nel tuo appartamento a Baker street. Apri la mappa di Londra e clicca sul lato Est per la torre di Londra.

Torre di Londra

Avanza e dopo il filmato osserva la guardia addormentata, prendi le cartucce e osserva il fucile. Avanza e sali le scale in fondo, prova ad entrare nella sala delle armi, ma è chiusa. Scendi le scale e vai a dx, supera l'arco davanti e noterai una corda. Usa la mappa ed vai al patibolo. Girati ed osserva la guardia addormentata. Leggi il nome sulla targhetta attaccata all'uniforme ed osserva le dita della mano dx con la lente: noterai che sono sporche di vernice verde. Vai al magazzino in mezzo alle porte blu dove ci sono i sacchi, girati e osserva i segni in terra e il cappello della guardia sul prato. Provate ad entrare nel magazzino, ma la porta è chiusa. Usate la mappa ed andate agli appartamenti della regina Avvicinati alla guardia tramortita a sx e parlagli.. Entra nei dormitori ed avvicinati al primo comodino a sx, prendi e leggi sia la lettera che R.Monroe ha spedito a Sara, che il volantino. Osserva il baule ai piedi del letto vicino e osserva i pattini. Clicca sulla piccola uniforme piegata sul letto e prendi il paralume dalla forma strana sul comodino. Prendi la chiave dello spogliatoio sul tavolo. Vai verso la scrivania in fondo alla stanza, prendi il libro e leggilo. Esci dal dormitorio ed apri la porta degli spogliatoi con la chiave appena presa. Osserva la bacheca e leggi i turni di guardia del mese. Clicca con il tasto dx ed osserva la mappa, per risolvere l'enigma devi scoprire a chi appartiene ogni armadietto, utilizzando gli indizi finora raccolti per risalire all'armadietto di Johnson che ha la chiave del magazzino ma lo faremo dopo. Leggi il foglio attaccato al primo armadietto. Vai di fronte all'armadietto numero 6, osserva il filmato e poi guarda in terra i peli di baffo. Osserva lo sgabello di fronte all'armadietto numero 16. Esci e parla ancora con la guardia, che ti darà qualche altro indizio. Ritorna negli spogliatoi e riguarda la mappa sulla bacheca. Trascina ogni targa su ciascun armadietto e clicca su ogni punto interrogativo. Di seguito il disegno con la disposizione.



L'armadietto di Johnson è il numero 7, ma è chiuso. Torna nell'appartamento del cuoco (private lodgings), vai nella porta a dx e prendi la piccola tortiera, lo schiaccianoci e lo spago sulla sedia. Girati e prendi il centrino incerato sul tavolo a destra del camino. Combina le cartucce con lo schiaccianoci e la polvere da sparo con lo spago. Torna nello spogliatoio e piazza la bomba davanti all'armadietto numero 7, accendila con i fiammiferi per farlo saltare. Prendi la chiave del magazzino e l'intestino di maiale. Apri la mappa e vai al magazzino, apri la porta con la chiave appena presa e vai verso la cella frigorifera. Osservate la guardia tramortita e la grata che non si apre, prendi il secchio d'acqua posto accanto alla porta ed usalo sulla guardia. Parlati esaurendo tutti gli argomenti, rispondi alla domanda del quiz digitando: ARSENIO LUPIN. Avrai una bottiglietta da 12 ml e la chiave della sala delle armi. Usa la mappa e seleziona la TORRE INSANGUINATA. Avanza e scendi le scale a dx, vai a dx e oltrepassa il doppio arco, gira a dx e Sali le scale a sx. Apri la porta con la chiave che vi ha dato il capo delle guardie, apri la porta che si trova in fondo alla parete a sx. Sali le scale e prova ad aprire la porta davanti: sentirai dei rumori provenire dalla sala dei gioielli. Scendi e osserva la guardia priva di sensi stesa a terra, prendi la chiave e torna nella sala delle armi. Avvicinati al tavolo da lavoro in fondo a dx e prendi: il petrolio ed il piatto. Apri la scatola con la chiave appena trovata e prendi: il cacciavite e la lima. Girati verso le armature e prendi il supporto per casco dall'armatura centrale. Vai verso il lato sx del camino e prendi il legno secco. Vai verso il cannone e osservalo. Usa la mappa e torna al magazzino. Dai la lima al capo delle guardie e durante il dialogo Holmes si farà dare una sciarpa.

Rileggi il volantino preso nel dormitorio e prepara due mongolfiere. Apri l'inventario e combina il supporto per casco con l'intestino di maiale. Prepara la seconda mongolfiera combinando il paralume con il centrino incerato. Usa lo spago sulla tortiera e sul piatto. Combina il paralume con l'incerata e la ciotola. Usa la tortiera col supporto per l'elmetto e l'intestino. Metti i pezzi di legno sulle due mongolfiere e bagna il legno con il petrolio. Usa la sciarpa sulle due mongolfiere e poi combinalle tra di loro. Usa la mappa e torna alla dimora dei corvi. Voltati ed esci passando sotto l'arco, vai a dx e vedrai una corda che attraversa il sentiero. Usa le mongolfiere sulla corda impedendo a Lupin di fuggire. Torna alla TORRE BIANCA e sali le scale in legno, parla con il capo delle guardie ed entra nell'arsenale. Osserva il filmato.

Al termine della sequenza avvicinarti alla cassa sotto la finestra a dx e prendi il coperchio. Vai verso il primo tavolo e prendi la gavetta ed il bicchiere da 80 (cm 3). Vai verso la parete davanti e prendi una palla di cannone dal diametro di 60 cm (seconda pila da dx). Vai a sx e prendi il barilotto di polvere da sparo. Apri la mappa e torna nei dormitori, osserva il baule posto davanti al secondo letto, usa il cacciavite e prendi le ruote e le viti dei pattini. Torna nella sala delle armi e prendi il cartoccio appoggiato vicino al cannone. Clicca sulla parte centrale del cannone e Holmes dirà che

occorre qualcosa per spostarlo. Apri l'inventario e combina il coperchio della cassa con le ruote e le viti. Usa la tavola con le ruote sul cannone e spingilo fino alle scale che conducono alla sala dei gioielli: per evitare le scale girati verso la porta ed usa il cacciavite sui cardini per smontarla. Sali fino a metà scala e posa la porta, spingi il cannone davanti alla porta della sala dei gioielli. Clicca sul cannone e devi riempire il cartoccio con la polvere da sparo. Vedrai tra il cartoccio ed il barile i tre contenitori, per riempire il cartoccio fai in questo modo: usa 19 volte il contenitore da 12 cc sul barile e poi sul cartoccio in modo da ottenere: **228** e una volta il contenitore da 250 cc. Usa il cartoccio pieno sul cannone, metti la palla da 60 cm e per finire usa i fiammiferi. Gustati il filmato finale!

Soluzione di Mac