

Sherlock Holmes: il risveglio della divinità.

Londra

Dopo il colloquio con Watson osserva fuori dalla finestra il ragazzo che vende giornali, voltati completamente verso lo scrittoio e prendi la scatola di fiammiferi. Voltati a sx ed esci dalla porta vicino all'attaccapanni, scendi le scale, esci e parla col ragazzo che vende giornali per averne una copia e leggerla. Vai verso il poliziotto in fondo e chiedi della libreria di Barnes, avanza e vai a dx e poi a sx, saluta la fioraia e poi entra nella libreria a sx, osserva la traccia di cuoio sulla scala. Parla col negoziante che ti consiglierà dei libri, vai sul lato sx del bancone dove ci sono i due mobiletti e prendi un libro su ciascuno. Parla ancora col negoziante e poi esci, ritorna indietro e Watson ti chiamerà, raggiungilo e parlati, entra nel cancello a dx e parlate con i due poliziotti per due volte. Avanza sul sentiero a sx e osserva la porta del capanno che non è stata forzata, entra e voltati completamente: prendi il pezzo di lino sopra la porta e osserva gli strani simboli in terra. Vai verso la ciotola, usa la lente e prendi la pallina nella parte alta. Esci e gira intorno a sx, vai verso il muretto e osserva le orme in terra, osservale con la lente e in quella di sx manca un chiodo, poi usaci il metro per rilevare la misura. Osserva l'erba in alto a sx troverai una squama di pesce, alza lo sguardo e sull'inferriata ti accorgi che c'è qualcosa che non puoi prendere. Esci sulla strada e vai a sx, gira intorno alla casa e prendi la scala che devi mettere sulla penultima inferriata in fondo, sali e prendi le fibre. Ritorna a parlare con i due poliziotti e poi sarai a casa. Dopo il dialogo con Watson siediti e inizia ad analizzare gli elementi. Dal tavolo prendi i flaconi di: acqua, solvente e acido, vai al microscopio e osserva il pezzo di stoffa, osserva la squama di pesce e usaci le pinzette per scoprire che un persico e infine osserva le fibre usandoci le pinzette per strapparne un pezzo nella zona scura a dx.. Vai sull'apparecchio a sx metti il pezzo di corda macchiata, usaci il solvente. Osserva la pallina al microscopio e usaci il coltellino per romperla, con le pinzette prendi alcuni frammenti e poi vai sull'analizzatore a sx, metti i componenti della sfera e poi versa dell'acido, usa i fiammiferi per accendere la candela. Ora leggi tutti i commenti di Holmes su queste operazioni effettuate. Ora hai il controllo di Watson, in strada parla col ragazzo dei giornali. Tramite la mappa vai alla libreria, parla col negoziante e poi vai a sx e sul tavolo in fondo prendi il libro, leggilo e pagalo. Ritorna a Baker Street, entra e parla con Holmes: alla sua domanda scrivi: MOLO e conferma. Usa la mappa e vai alla Banchina N°13, vai a dx ed entra nel Pub, parla col barman che ti indicherà la casa di Harper e col cliente ubriaco. Esci dal locale e vai a sx, attraversa il ponte in fondo e poi scendi le scale, avanza nel vicolo a dx e sulla sx vedrai la casa con un'ancora disegnata sul muro. La porta è chiusa, avanza prendi la corda sui sacchi in fondo, voltati completamente e osserva attraverso la finestra: vedrai una donna piangere. Prova ad entrare ma la porta è chiusa, ritorna alla finestra e vedrai un ragazzino, ritorna alla porta e entra, parla con la donna, vai sul mobile dove ci sono le candele e prendi il ciondolo pellicano. Esci e vai a dx e vedrai un tipo con problemi di stomaco, scoprirai che si tratta di un postino a cui hanno rubato un pacco e ti darà una bottiglia di liquore. Ritorna al Pub e parla di nuovo col barman, voltati completamente e vai verso la tenda di sx in fondo, aprila osserva i segni sul tavolo come da disegno sotto.



Ritorna fuori dalla casa dei Nepalesi e vai dove c'è il postino, avanza e gira a dx, sali la scalinata e avanza nel vicolo dritto in fondo: arrivi in uno spiazzo dove in fondo vedi delle bottiglie, seleziona al tua dall'inventario e usala sulla porta davanti per parlare col contrabbandiere e ricevere il pacco preso al postino. Dall'inventario seleziona il ciondolo e bussa di nuovo alla porta per parlare di nuovo col contrabbandiere. Nell'inventario usa il coltello sul pacco e troverai una mano di legno, ritorna al Pub e dalla all'ubriaco: prendi l'uncino sul bancone. Ritorna alla casa dei Nepalesi e vai dove c'è il postino, al centro vedi una grande torre, vai a sx fino al portone verde. Avanza e osserva il numero in alto a dx: "7", ci serve il "12", avanza a dx e poi subito a dx, avanza e il primo portone verde a sx è il N°12 – Prova ad entrare ma la porta è chiusa, guarda in alto e vedi che la grata è rotta, nell'inventario unisci la corda con l'uncino e il tutto sulla grata. Ora sei Watson, vai sul lato

destro del magazzino e guarda la finestra, puliscila agendo su-giù col mouse e vedrai l'uncino pendere, usa sempre il mouse per agganciarlo al pezzo di ferro in terra e una volta agganciato fallo oscillare verso dx per spostare la barra di chiusura. Entra nel magazzino e sulla dx in terra prendi la sbarra di ferro, più avanti vicino alla cassa prendi il passaporto e lo spillo sporco di sangue. Vai sulla cassa a fianco e aprila con la sbarra: vedrai delle vele di 2m x 1m – Apri la cassa successiva e prendi la lampada, vai nella botola davanti ma è pesante. Guarda in alto e vedi due carrucole, vai verso la porta e posizionati davanti alle assi messe in parallelo, sali e spingi il pentolone sotto il rubinetto, segui i tubi del rubinetto e apri la valvola per far uscire l'acqua e riempire il pentolone. Risali sulle assi parallele con la porta di entrata alle tue spalle e spingi il pentolone fino in fondo, sali sulle altre assi e lega la corda al pentolone. Vai sulla botola e lega l'altra estremità della corda, risali sulle assi e taglia la corda che tiene il pentolone in modo da aprire la botola. Scendi e seleziona la lanterna per vedere, avanza e mettila la lanterna sul piedistallo che vedi davanti e osserva i segni sui muri. Il cursore diventerà un "C" in obliquo, posizionala sul simbolo a sx per ottenere la figura che vedi sotto.



Se ricordi bene sul tavolo del Pub c'era lo stesso simbolo. Esci dalla schermata e vai verso la porta davanti, ci sono due file di 3 tasti ciascuno da premere per aprire la porta, di seguito il disegno e la soluzione.



Premi: 2 – 4 – 6 – 1

Entra e vai subito nel corridoio a sx, sul tavolo osserva i ciondoli e la scatola, voltati completamente e oltrepassa i materassi, vai sull'ultimo tavolo in fondo e osserva la brocca, poi nel tavolo davanti prendi la scatola nera. Avanza sulla dx e dall'altra parte vedrai dei vestiti in terra, esaminali e troverai un foglio. Avanza e gira a dx, supera i materassi e vedrai una scatola con del carbone: prendine un pezzo. Ritorna al centro e avanza con le colonne ai tuoi lati, sali le scale e vedrai un cadavere su un altare, osservagli il collo e poi la mano dx con la lente, clicca sull'impronta digitale che corrisponderà a quella sul foglio. Gira a sx e da terra raccogli la statuetta, avanza osserva la mano sx dove c'è una puntura di spillo e il pollice. Voltati completamente e osserva i segni sul piedistallo, usaci il foglio e poi il carbone per ricalcarlo: prendi il foglio. Scendi e dopo i vestiti c'è una macchia nera: esaminala, gusta il filmato e sarai a Baker Street. Dopo il dialogo con Watson vai alla scrivania e esamina gli ultimi indizi in questo modo:

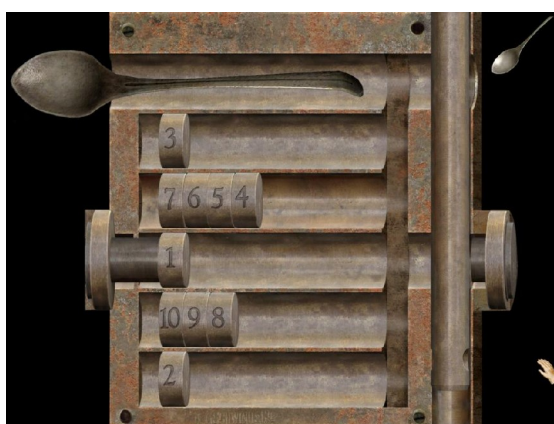
nell'inventario apri col coltello la scatola del fiore e vedrai della polvere bianca, osservala al microscopio e con le pinzette separa la polvere dalle palline marroni. Queste ultime mettile nell'analizzatore a sx e accendi la candela: ascolta il dialogo e poi ritorna alla Banchina N°13 – Entra nel Pub e parla col barman, poi vai alla casa dei Nepalesi e avanza verso la gru, all'angolo vai a sx sotto la costruzione dove ci sono le botti, entra e sulla cassa in alto leggi il foglio, osserva il

registro in basso. Vai al magazzino N°16 e osserva la porta che è chiusa, osserva le impronte in terra e osservandole con la lente a una manca un chiodo: misurala e prendi la chiave osservandola con la lente. Segui le orme fino alle scale, scendi e arrivi ad un portone, aprilo con la chiave, entra e prendi l'etichetta da terra. Ritorna a Baker Street, leggi la lettera e poi alla domanda scrivi: SVIZZERA.

Svizzera

Bussa alla porta per entrare. Parla con la signora dietro il bancone e poi Watson parlerà con un medico. Arriverà un certo Colby (Holmes travestito). Sarai scoperto tramite Watson secondo un piano prestabilito. **NON SALTARE LA SCENA!! Non muoverti da come sei** e dal tavolo prendi la siringa e il sedativo, uniscili nell'inventario e poi usa la siringa nel contenitore sul tavolo. Ti ritrovi chiuso in una cella con un'altra persona. Esaminalo e poi prendi il cucchiaino a sx e la scodella. Vai verso il tuo materasso e metti il vaso, la coperta, il cappotto e il cappello. Vai verso la porta e usaci il cucchiaino per aprire la serratura come da istruzioni sotto.

All'inizio hai i tasselli tutti in ordine e devi metterli come in figura 1, poi devi di nuovo spostarli come in figura 2 –



1



2

Avanza e vai a dx, poi avanza fino in fondo e sulla dx leggi il biglietto sul muro ed entra nella porta del laboratorio, vedi un infermiere, accovacciati e avanza al tavolo davanti, prendi le 3 siringhe nel vassoio in basso, esci e rialzati. Vai a sx e un paziente ti fermerà dicendoti di portargli una barra di ferro. Avanza e in fondo leggi il biglietto sul muro, avanza di qualche passo e nella crepa sul muro prendi una chiave. Apri la porta dove c'era il biglietto con la chiave e raccogli la sbarra di ferro, voltati verso la porta e sul muretto prendi il calibro. Vai verso le casse dove vedrai 4 tondi in ferro, misurali col calibro e prendi quello da 16mm, nell'inventario prendi la siringa da 15mm usala nel sedativo e poi nel tubo da 16mm in modo da formare una cerbottana. Esci e ritorna dal paziente (Maurizio) e dagli la sbarra di ferro per farlo scappare, durante la confusione che sentirai ritorna indietro e entra nel laboratorio, accovacciati e avvicinarti al tavolo più vicino all'infermiere e usa la cerbottana per addormentarlo. Perquisiscilo e prendi la lettera, vai verso la mensola prendi l'Edelweiss nera, voltati e sul leggio prendi la lettera dal libro. Esci dalla stanza e vai a dx e poi subito a sx sotto l'arco, sali la scalinata a sx, avanza al centro del laboratorio e vicino alla porta in fondo raccogli le chiavi da terra. Apri l'armadio col cucchiaino e prendi il camice bianco, vai verso la porta a dx e aprila con le chiavi. Entra e avanza verso il porticato a sx per il giardino, parla con la ragazza vicino all'ucelliera poi vai da dove sei entrato, sulla dx c'è una fontana, usaci la marmitta per riempirla. Ritorna nel corridoio e sulla porta a sx leggi la targhetta di: "Fraulein Muller".

Ritorna sotto e nel prossimo corridoio vai a sx per la tua cella e apri la porta davanti con le chiavi, avanza e nella cella centrale con scritto: "Gerda" parla con la ragazza che prima era sopra fino a farla piangere e parlarvi di Heidi.

Ritorna nel corridoio e avanza fino in fondo, sul corridoio a sx avanza fino in fondo e apri la porta in fondo, avanza e vedrai un infermiere, avanza fino in fondo e vai a sx per parlare con Becker nella prima cella a sx che ti chiederà dei cristalli rosa. Ritorna indietro al laboratorio e dove c'è l'infermiere svenuto dalla mensola prendi i cristalli rosa e poi torna da Becker. Nell'inventario uniscili con la marmitta piena d'acqua e daglieli. Ritorna al laboratorio e prendi la marionetta nella

cassapanca davanti, vai da Gerda (la porta a fianco della tua cella) e dagliela, ti darà la chiave della stanza “Fraulein Muller”. Ritorna sopra al porticato e vai nella sua stanza, sul tavolo davanti prendi la bottiglia, gli occhiali e la lettera. Sul muro a dx prendi il portavaso e poi vai nell’altra stanza. Nell’armadio in fondo prendi la chiave della voliera dalla sua camicetta e poi ritorna nel giardino alla voliera, aprila egli infermieri saranno impegnati lasciando il piano inferiore libero. Perlustra tutto il corridoio finchè trovi la cucina (Kuche), leggi il biglietto sul muro e poi prova ad entrare ma dentro c’è la cuoca: devi distrarla. Ritorna alla fontana e riempi la bottiglia di acqua e poi scendi sotto al laboratorio. Vai nella stanza dell’infermiere e sulle latte vicino a lui usa la marmitta con il potassio, prendi il cloro dalla mensola e ritorna nel laboratorio, vai sul tavolo vicino alla porta, metti la marmitta sulla squama e poi la bottiglia di acqua per pesarli, combina il cloro con la bottiglia di acqua e il tutto sulla marmitta con la potassa per ottenere un fumogeno. Ritorna sopra davanti alla porta della cucina e usaci il fumogeno per far scappare la cuoca. Entra e sul tavolo prendi lo spago, leggi il foglio sul tavolo davanti. Ritorna sotto e vai alla cella di Becker, parlaci e poi voltati dalla parte da cui sei arrivato: vedi due nicchie nel muro che servono per aprire il cancello, ma bisogna essere in due. Ritorna nella stanza-manutenzione dove hai preso la chiave dalla nicchia e prendi l’incudine in terra, ritorna da Becker e prendi il tavolino che vedi fuori, mettilo sotto la nicchia di dx sul muro vicino al cancello e poi usa il portavaso sulla leva dx e mettilci sopra l’incudine in modo da tenerla abbassata e aprire il primo cancello, metti lo spago sul tavolino in modo da trascinarlo dietro, ciccalo in modo da aprire anche il cancello successivo. Avanza e scendi le scale, avanza e sulla prima cella a dx parla con “Wolff” che dice dei numeri. Ritorna indietro e vai nel corridoio a sx, avanza fino in fondo e vedrai al stanza di “Gygaz” ma la porta è chiusa. Ritorna indietro e vai nel corridoio a dx, avanza fino in fondo e in terra vedrai delle tracce rosse. Voltati e vai sulla porta di “ Zutritt”, usaci il cucchiaino e aiutati con le immagini sotto per aprire la serratura.



Prime mosse



Seconde mosse



Terze mosse



Terze mosse e poi metti i numeri rimanenti in sequenza fino al 10

Entra e vai verso il pozzo, osserva le tracce di sangue, guarda dentro e vedrai un corpo umano. Voltati verso la porta prendi la chiave da terra, esci e vai nell’altro corridoio andando sempre a sx fino alla porta di “Gygaz”, aprila con la chiave appena presa ed entra. Vicino al camino prendi l’attizzatoio, sul tavolo vicino al lavandino prendi il teschio e leggi il libro, nel mobile a dx leggi la scheda di Wolff: prendi la foto. Vai dietro la scrivania e prendi la chiave e il foglietto, spostati dall’altro lato e con l’attizzatoio apri il primo cassetto in alto, prendi tutti i documenti e leggili. Vai verso la porta davanti e aprila con l’attizzatoio, entra e osserva i segni sulla lavagna. Vai dalla parte opposta del letto e osserva la batteria a manovella in terra, guarda il letto e poi sul mobile a sx il blocchetto delle note e il volatile morto, verifica di aver letto tutto nei documenti. Esci e ritorna indietro, sali le scale e sulla dx tira la leva aprire il cancello in fondo, ritorna da Becker e parlaci.

Con davanti Becker vai a dx e poi nel corridoio a dx, apri con la chiave la prima porta a dx “Unterrichtsraum”, entra e sulla libreria in fondo prendi la barba finta, leggi la lettera sulla cattedra. Ritorna sotto alla stanza di Gygaz e osserva la cartella senza nome, guarda la foto di Schwartz che hai nell’inventario e vedi che ha barba e occhiali, sempre nell’inventario combinati e poi vai da Wolff, seleziona la barba e i baffi uniti e parla con lui che ti scambierà per il professore: ti darà info su un passaggio segreto. Ritorna alla stanza di Gygaz ma non entrare, tira in vece la torcia alla sx della porta, ritorna alla cella di Wolff, voltati con la porta alle tue spalle e tira la torcia davanti, vai alla stanza di Zutritt (dove c’erano le orme rosse) e con la porta alle spalle tira la torcia a dx: entra nel passaggio segreto. Parla col santone e quando ti chiede: “come si chiama l’illuminato”, rispondi: “luce degli abissi”, al termine del dialogo corri nella stanza di Gygaz, posizionati alla sx del tendone in fondo e vedi 2 corde: una corta e una più lunga: tira 3 volte la corda corta e una volta quella lunga, entra nell’ascensore e poi vai a dx verso la cella, apri la porta della cella con il cucchiaino e parla con il tuo peggior nemico Moriarty per 2 volte, dopo il filmato vai a dx e sali le scale, vai dietro agli scaffali e prendi il cappello e la giacca, apri la porta e dopo il filmato rispondi alla domanda con: LOUISIANA.

Louisiana

Dai un’occhiata all’inventario e poi vai a dx per la banca, parla con il sorvegliante e dopo il dialogo dagli del denaro per corromperlo. Ti dirà di parlare con un tipo di nome “Champagne”, ritorna indietro ed entra nel primo portone a sx con la scritta: “Commercial Port Louisiana”, entra nel portone a sx ed esci da quello successivo, avanza sempre dritto ed entra nel portone in fondo, esci in quello a sx e vai a dx sulla passerella del saloon. Seguila sempre dritto finché vedrai il tipo che gioca con un coltello: parlaci. Dagli del denaro per corromperlo e farlo parlare, ritorna indietro e dopo l’arco del saloon vai a dx, un ladro vi ruberà la valigia e devi inseguirlo. Entra nella porta dove è uscito il ladro, esci dall’altro portone e vai dritto ma un trattore ti blocca la strada, sali sulla piattaforma a dx e apri la porta, vaia sx dove le balle di fieno dondolano, oltrepassale e poi vai a dx, sali sulla ruota del mulino, avanza e salta a sx in fondo, sali sulla casa dietro al cane e avanza dritto finché le tavole non cadranno in acqua, sulla dx usa la rete verde per saltare, avanza sotto il porticato ed entra a dx nella porta che si aprirà. Esci dall’altro portone e avanza, entra nella zona cinese davanti alla banca, sali sulla rampa e vai fino in fondo, poi salta giù e avanza, sulla dx sali sulla pedana dondolante con due casse sopra, spingile via per salire, entra nella stanza e supera a sx il cinese che dorme, esci e salta giù, sali le scale in fondo, avanza e poi vai a dx sulla passerella verde, sali a sx ed entra nella porta, segui il percorso a sx ed esci dalle due porte, vai sul balcone a sx, salta sotto e avanza sul tetto, a dx usa la scala per andare sul tetto di fronte, supera il ponte in fondo e avanza sul cornicione a sx, vai nel primo passaggio a sx, scendi le scale e segui il percorso a sx, scendi le scale e sali le altre, vai a dx, avanza nella stanza e sali le scale in metallo, voltati completamente e lo vedrai su delle assi, avanza ma lui scapperà rompendo le assi, alza lo sguardo a dx e usa il sacco appeso per saltare, vai a sx e entra nel passaggio davanti, supera le assi e sali la scala in metallo a dx, vai a dx e sali sulle assi, salta nella stanza dove uno sta pulendo una ringhiera, vai a sx e sali le scale, sulla ventola che gira spingi il macchinario in ferro per bloccarla, avanza a dx e vai nell’entrata davanti, salta giù. Esci dalla porta a sx nella staccionata, avanza e lo sceriffo ti dirà di lasciare la città in 24 ore. Dalla mappa seleziona il distretto francese, avanza verso la donna in fondo che scapperà via, avanza e sul primo cancello a dx suona la campana ma nessuno risponderà però la donna di prima vi parlerà. Al termine del dialogo sarete davanti alla porta di Arneson, aprila col coltello e avanza verso il cavallo che sta morendo di sete, vai sul tavolo opposto e osserva i chiodi. Esci passando dal portone dietro al calesse, vai a dx verso la casa seguendo il percorso a dx, sali le scale ma la porta è chiusa, ritorna indietro e vai a sx finché vedi una fontana, vai alla sua dx verso i fiori e raccogli i primi 3 tipi: giglio, campanella e alstroemeria, più avanti prendi il tutore di metallo. Ritorna indietro e vai a sx davanti alla fontana, in terra osserva le macchie di sangue e le orme con la lente, avanza seguendo il sangue ma delle zanzare bloccano il passaggio. Voltati completamente e prima di entrare nella casa osserva le orme poco prima delle scale, entra e appena entrato osserva il sangue in terra, entra nella porta davanti e osserva il prosciutto sul tavolo, a sx prendi la bacinella che Watson deve riempire di acqua nella fontana, ritorna alla stalla e fai bere il cavallo, appena si alza prendi il martello e ritorna in cucina. Avanza verso Holmes per riprendere il suo controllo, esci dalla cucina e nel corridoio vai a sx, osserva le orme in terra e poi apri la porta e osserva i vestiti sul letto, il quadro alla parete e poi voltati e sposta

il letto per scoprire delle orme. Prova a spostare l'asse vicino alle orme ma devi aprirlo col coltello e prendere il rubino. Esci dalla stanza e vai a dx, osserva le orme in terra e poi prova ad entrare nella porta chiusa a dx dove c'è qualcuno, osserva il sangue in terra. Voltati completamente e vai nella stanza dove c'è un cadavere, osservagli la mano dx con la lente, vai verso il mobile dietro, aprilo e prendi la bottiglia di Champagne. Vai verso il camino e osserva il quadro a sx, guarda dentro al camino e osserva il foglio incenerito. Sul tavolo osserva il portacenere e la sedia rovesciata, vai verso i piatti rotti in terra e osserva il candeliere sporco di sangue, sulla sx osserva lo schienale della sedia, avanza e fermati sotto l'arco davanti, osserva in terra e osserva il sangue, esci dalla porta davanti. Osserva il sangue in terra e poi avanza, sali le scale ed entra nella prima porta davanti, leggi la lettera sulla scrivania a dx e poi vai verso la libreria e prendi due libri sulla Louisiana. Sul tavolo a sx prendi il tubo nella scatola in legno, vai sul tavolino vicino al letto e prendi il foglio. Esci dalla porta davanti e memorizza bene la posizione della pianta di limone: ti servirà dopo. Rientra e Watson ti segnalerà una cassaforte. (Se non succede assicurati di aver controllato tutte le orme e le tracce di sangue dentro e fuori casa). Per aprire la cassaforte devi guardare l'ultimo foglio preso dove c'è una specie di orologio: osservandolo devi scoprire quanti numeri sono divisibili da 1 a 12, ecco la soluzione.

1 è divisibile solo per 1 quindi = 1

2 è divisibile per 1 e 2 quindi = 2

3 è divisibile per 1 e 3 quindi = 2

4 è divisibile per 1- 2- 4 quindi = 3 e così di seguito e la soluzione sarà dall'alto in basso:

1- 2- 2- 3 – 2- 4 -2- 4- 3- 4- 2 -6

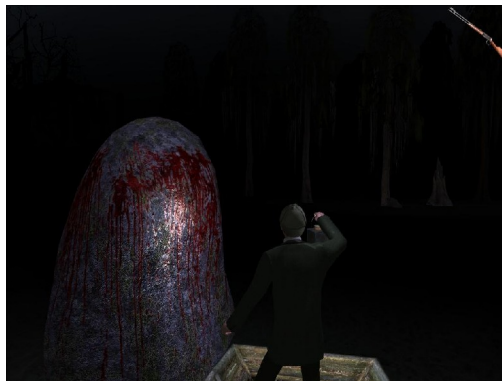
Gira la manopola e apri la cassaforte, prendi la chiave. Ritorna nel corridoio e vai verso la porta a dx e aprila con la chiave: sentirai un urlo, torna alla stalla e prendi il tronco lungo: usalo epr sfondare la porta e salvare la donna. Watson troverà un biglietto minatorio da leggere, ritorna sopra nella stanza appena aperta e vai a sx verso il tavolino che ha un buco al centro, usaci il tubo e osserva il disegno. Osserva sulla dx la testa di capra dove manca un corno, vai sulla scrivania in fondo, osserva la foto e prendi il corno che devi infilare nella testa di capra scoprendo una foto in compagnia di una ragazza. Esamina l'occhio della bestia sull'affresco grande e poi voltati verso la pelle di leopardo, avanza alla sua sx fino al centro e sulla sx in terra vedrai il simbolo dell'ingranaggio, camminaci sopra e sentirai uno scatto: ora serve qualcosa per tenerla abbassata, torna dove c'era la pianta del limone, prendila e mettila sulla mattonella. Ritorna all'affresco e inserisci il tutore nell'occhio della bestia, entra nel passaggio e osserva l'armadio a sx con delle armi, vai verso la scrivania e prendi i fogli e la foto di donna. Scendi sotto e dopo il breve filmato vai nella stalla, parla con Watson e dopo il filmato leggi i numeri sulla lavagna. Sei nel luogo delle zanzare e bisogna mandarle via, avanza verso di loro fino a dire a Watson di aspettarlo lì, torna sopra prendi un limone dalla pianta torna dalle zanzare e dallo a Watson, avanza fino alla pozza di sangue in fondo e poi verso il molo osservando al corda a sx, ritorna indietro apparirà un procione e si aprirà la mappa: vai al distretto del porto, entra nel "Louisiana Nymph" e parla con la maitresse che sarà titubante, nell'inventario unisci i fiori, daglieli e ti farà parlare con Lucy. Vai alla capanna di Champagne e parlaci, dagli lo champagne e in cambio avrai delle assi e una lanterna. Ritorna al distretto francese e alla domanda rispondi: PROCIONE. Vai in cucina e prendi il prosciutto, esci e appena scendi le scale vai a dx verso il grande albero, in terra vedi delle orme piccole, usaci il prosciutto per attirarlo e scoprire la sua tana. Vai nella stalla prendi i chiodi da usare con le assi e il martello che hai nell'inventario per costruire una scala. Ritorna in casa e sali al piano superiore, vai in camera da letto e poi esci sul balcone, appoggia la scala sul divanetto, sali e prendi l'anello. Ritorna nella stanza segreta e apri l'armadio delle armi con l'anello, prendi il fucile e i soldi per comprare una barca. Ritorna sotto ma incontrerete lo sceriffo, ritorna sopra, vai sul balcone e usa la scala sulla ringhiera verso la fontana per scendere sotto e dalla mappa seleziona: capanna di champagne. Parlaci e dagli i soldi per avere la barca.

Nella palude

Vai a dx finche vedi un isolotto e rema verso la freccia che vedi sotto fino a trovare una corda blu, osservalo e Holmes dirà che sei nella posizione giusta.



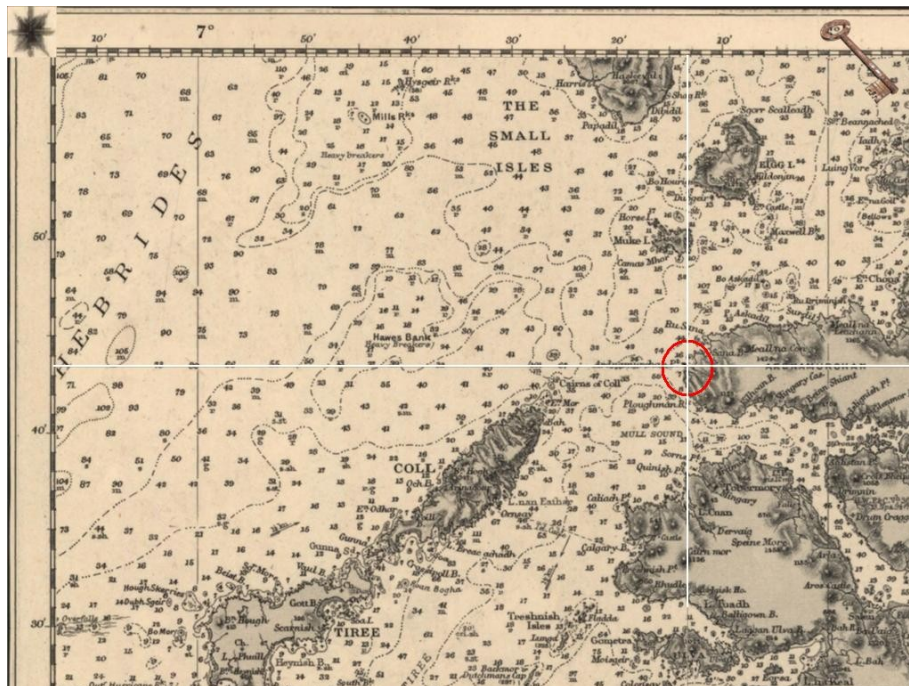
Avanza a vedrai una roccia insanguinata.



Avanza e vai a sx e avvisterete dei corpi appesi, avanza verso di loro e poi a sx, appena vedi i coccodrilli spara al corpo appeso dietro di te per fare da esca e vai nel passaggio che si è liberato. Avanza e quando Holmes dirà che siete quasi arrivati, avanza verso il pontile. Voltati a sx e osserva il corpo di Arneson, avanza verso la capanna e un indigeno vi attaccherà ma Watson accorrerà in aiuto. Entra nella capanna e metti la statuetta rotta alla base dell'idolo e prendi il libro che scenderà. Ritorna da Arneson, cliccalo e vi troverete da Champagne.

Londra

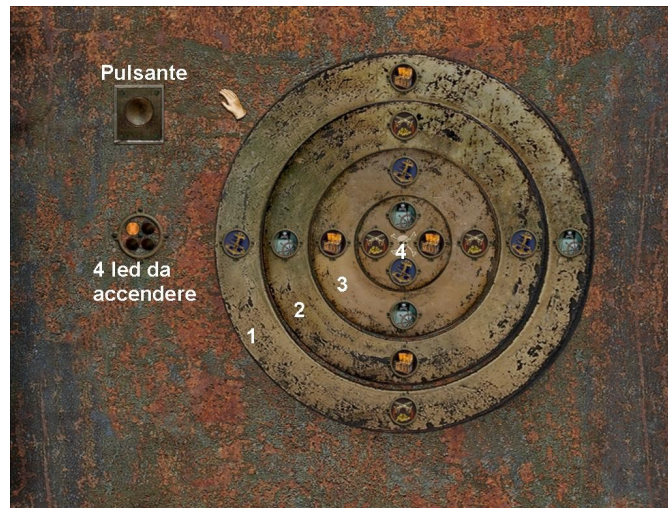
Dopo il filmato rispondi alla domanda con: **56436 6134** (importante lo spazio). Apri la mappa e vai alla libreria di Barnes, parla col negoziante e dagli il libro di Kgwhman Kadwlun. Esci e vai a dx per 2 volte e poi a sx per comprare il giornale dal ragazzino, leggilo e poi vai alla banchina 13, sarai nel Pub. Parla col barman per delle carte nautiche e ti darà una chiave. Entra nella porta a dx con la chiave e vai fino in fondo, sulla sx prendi la foto osserva le mappe e seleziona il punto indicato nel codice di Davy: **5.6436** e **6.134**, come da foto sotto.



Ritorna a parlare col barman e poi vai a Baker street, il ragazzino ti informerà che Barnes deve parlarti: vai alla libreria e parla con Barnes.

Scozia

Sali le scale del faro e sulla sfinge di dx prendi la sbarra di ferro, avanza verso il portone e prova ad entrare: è chiuso. Ritorna indietro e avanza verso la baracca in fondo, osserva il barile a dx e poi entra, da terra prendi la corda. Ritorna indietro e posizionati in mezzo ai 3 geysir (se la posizione è giusta Holmes chiamerà Watson), vai verso la roccia a sx con le corna e fermati alle rocce davanti dove Holmes riconoscerà il luogo, usa la spranga su quella di dx e si aprirà un passaggio. Dopo il dialogo voltati a sx e avanza verso la roccia davanti, usaci la corda che servirà per scendere. Avanza verso la grotta in fondo e sulla sx prendi il pugnale dallo scheletro, avanza e usalo sulla lastra a dx, premila di nuovo e si aprirà. Avanza fino a vedere uno scheletro appeso a dx, osservalo per farlo cadere e raccogli la fiaschetta vuota, guarda in alto e vedrai un gancio con una corda, segui la corda fino sulla parete che per ora non puoi usare. Avanza dritto e sullo scheletro a dx prendi la fiaschetta di Rum, avanza e vicino al palo prendi l'imbuto, sulla sx prendi il pezzo d'inferriata. Ritorna indietro e vai verso l'impalcatura, apri la prima cassa davanti con il coltello e prendi le vele che serviranno come stracci. Vai a dx verso le botti e sali sulle 2 assi, avanza finchè puoi, alza lo sguardo a sx e l'inconamano ti avviserà che c'è qualcosa. Clicca e ne avrai la conferma, ritorna al gancio visto prima e appendi la lanterna, segui la corda e sulla parete e agisci sul pannello per posizionare la luce (sarà in automatico). Torna indietro e risali le due assi, appoggia l'inferriata sulla roccia davanti, clicca in alto sul barile di polvere da sparo: usa la fiaschetta vuota per prendere della polvere. Riprendi la lanterna cliccando sul pannello sulla parete, ritorna all'impalcatura a vai a dx verso la grotta ostruita dai massi, avanza ugualmente e sali sulle assi che si romperanno come la lanterna. Avanza e usa l'imbuto sull'apertura in alto per chiamare Watson e avere dei fiammiferi. Ritorna indietro di qualche passo e fermati nella zona buia, vai a dx di qualche passo e poi di nuovo a dx dove vedrai una luce, avanza e raccogli un osso di scheletro, nell'inventario bagna gli stracci col rum e poi mettili sull'osso, accendi il tutto per ottenere una torcia. Ritorna indietro e vai a dx verso un laghetto, osserva la roccia in alto a sx e nell'inventario unisci lo straccio con la polvere da sparo e posiziona il tutto sulla roccia. Avanza e prendi la cintura di cuoio dallo scheletro, avanza e sulla sx vedi un macchinario che serve per aprire il cancello. Metti la cintura sulla ruota in basso e di seguito il disegno con la soluzione:



Premi 2 volte l'anello N°2 e premi il pulsante. Premi per 3 volte l'anello N°1 e premi il pulsante. Premi 2 volte l'anello N°3 e premi il pulsante per avere i 4 led accesi.

Prova a tirare la leva bloccata da un lucchetto che devi rompere raccogliendo la pietra in terra, tira la leva e si aprirà il cancello. Riprendi la cinghia ed entra nella grotta, osserva i buchi per terra e Usa la torcia sul secondo foro da dx e Holmes dirà di aver trovato qualcosa, usa la corda sulla roccia lì vicino e scendi. Crea una torcia e poi avanza entrando nell'acqua, vai a sx prendi la gamba di legno incastrata nell'acqua, ritorna indietro e sulla sx passa tra le rocce: vedrai un'entrata, avanza e sotto al cancello vedrai delle orme: una normale e una più piccola, vai sull'orma grande e su quella piccola usaci la gamba di legno. Entra e vai verso il trono, prendi la sciabola e voltati a sx, avanza nella grotta fino in fondo, alza lo sguardo e chiama Watson di cui prenderai il controllo. Ora sei Watso e memorizza bene la tua posizione, volati a dx e segui la costa sfiorando le rocce finchè troverai dei tronchi: prendi il più lungo e ritorna dov'eri: buttalo a Holmes per creare un ponte. Hai il controllo di Holmes, avanza sul tronco e poi nella grotta davanti, sali i pili di metallo nella roccia e sarai all'interno del faro. Esci dalla porta a dx e poi vai alla baracca in fondo, prendi il secchio a sx e riempilo nel barile, ritorna dentro al faro e spegni il primo braciere, dopo il filmato spegni tutti quelli che puoi meno l'ultimo perché troppo vicino all'aggressore che spara come un dannato. Guardati intorno e vedrai una colonna, posizionati sul fianco e abbassa la leva a sx per far cadere una cassa e farlo scappare. Assicurati di aver spento tutti i bracieri e poi sali sulla colonna, alla fine delle scale osserva il sangue in terra e sulla sx prendi il pannello bianco, usalo sul sangue delle scale per fare un disegno come vedi sotto.



Segui la numerazione da 1 a 8 per formare l'immagine.

Avanza col pannello e lo metterai fuori combattimento. Sali le scale a apri la porta con la sbarra di ferro e guarda il filmato. Sali le scale, prendi un foglio dal libro sul tavolo e leggilo, continua a salire fino ad una porta chiusa, cliccala e alla domanda rispondi: STOMACO. Sali e apri la porta con la chiave, dopo il filmato prendi la lanterna bianca in basso e mettila sotto la lanterna blu, gira la ruota e prendi la lanterna blu e mettila sotto la lanterna verde, gira la ruota e guarda il finale.

Soluzione di Giuseppe