

SHERLOCK HOLMES VS JACK LO SQUARTATORE

Si può giocare sia in prima sia in terza persona. Questa soluzione è in terza persona.

Dopo la scena filmata e il dialogo con Watson hai davanti i documenti da leggere, leggili tutti che riguardano Polly e Mary Ann.

Watson

Vai alla scrivania e prendi la mappa, clicca Whitechapel. Osservalo a sx e vedrai un pallino giallo, clicca per il commissariato.

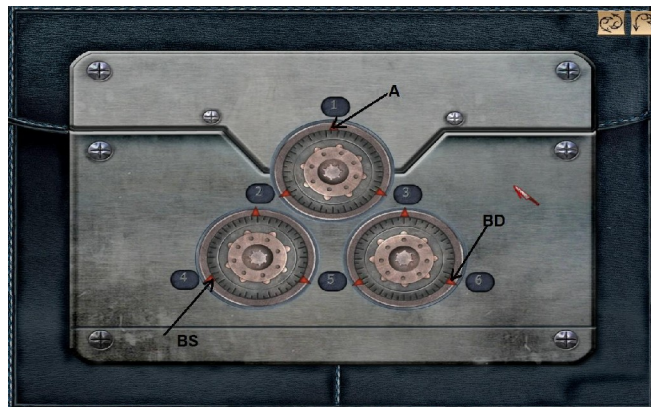
Commissariato (Sherlock)

Entra nella porta davanti e sulla sx parla con Humphries di tutto. Appena fuori torna indietro alla strada principale, vai a dx e avanza fino al bivio, vai a sx sotto l'arco smussato e poi subito a sx dove vedi un tipo che scopa in terra. Parlaci di tutto e si aggiungerà un articolo nei documenti. Dalla mappa seleziona il commissariato, entra e parla di tutto con Humphries. Ritorna all'arco di prima dalla mappa selezionando "pensione", ritorna sulla strada, avanza camminando e vedrai una ragazza affacciata alla finestra.



Parlaci per farla scendere e parla di tutto. Vai dalla parte opposta e parla con il ragazzo vicino alla porta. Il vicolo che vedi a sx è Batty Street, avanza fino in fondo e vedi un uomo in terra sdraiato e Watson dirà che sta male. Apri la mappa e seleziona l'ospedale. Entra e parla col medico che ti darà la medicina e poi parla di tutto. Esci e dalla mappa seleziona il vicolo per tornare da Watson, dagli la medicina. Ritorna alla pensione e parla con l'uomo che scopa, avrai una borsa. Vai al commissariato, dai la borsa a Humphries e poi riprendila dal tavolo per avere un enigma.

Enigma della Borsa



Premi così:

2 volte BD - 2 volte BS – 1 volta BD – 2 volta BS – 2 volte A (attenzione che ad esempio il "BD" una volta cliccato cambia di posizione, quindi rimane sempre BD in quella nuova).

Leggi i rapporti che avrai e con Watson dirai di andare alla scena del crimine.

Seleziona la mappa e vai alla scena del crimine di Polly e Nichols.

Buck's Row Scena del crimine

Avanza fino in fondo e dopo il filmato esamina il corpo: esci dalla schermata che apparirà.

Esamina per due volte l'area ai piedi di Holmes finchè la lente diventa verde. Esamina il portone alla dx del corpo e poi il corpo nelle seguenti parti:

il taglio sulla pancia, il sangue e il cappello nella mano.

Riosserva il sangue e avrai il viso in primo piano e con la lente osserva:

i segni sulla guancia destra e sulla mandibola a sx, la lingua, il taglio alla gola e il sangue.

Esci da tutte le schermate, avanza a dx e osserva i due che si baciano, il lampione in fondo e se hai fatto tutto ci sarà la ricostruzione del delitto con Watson come finta vittima.

Enigmi del delitto

Posiziona da sx a dx le seguenti figure: uomo alzato, mani, mano dx, gola e freccia a dx del volto come vedi sotto.



Premi il tasto PLAY e poi il tasto Rosso per interrompere.

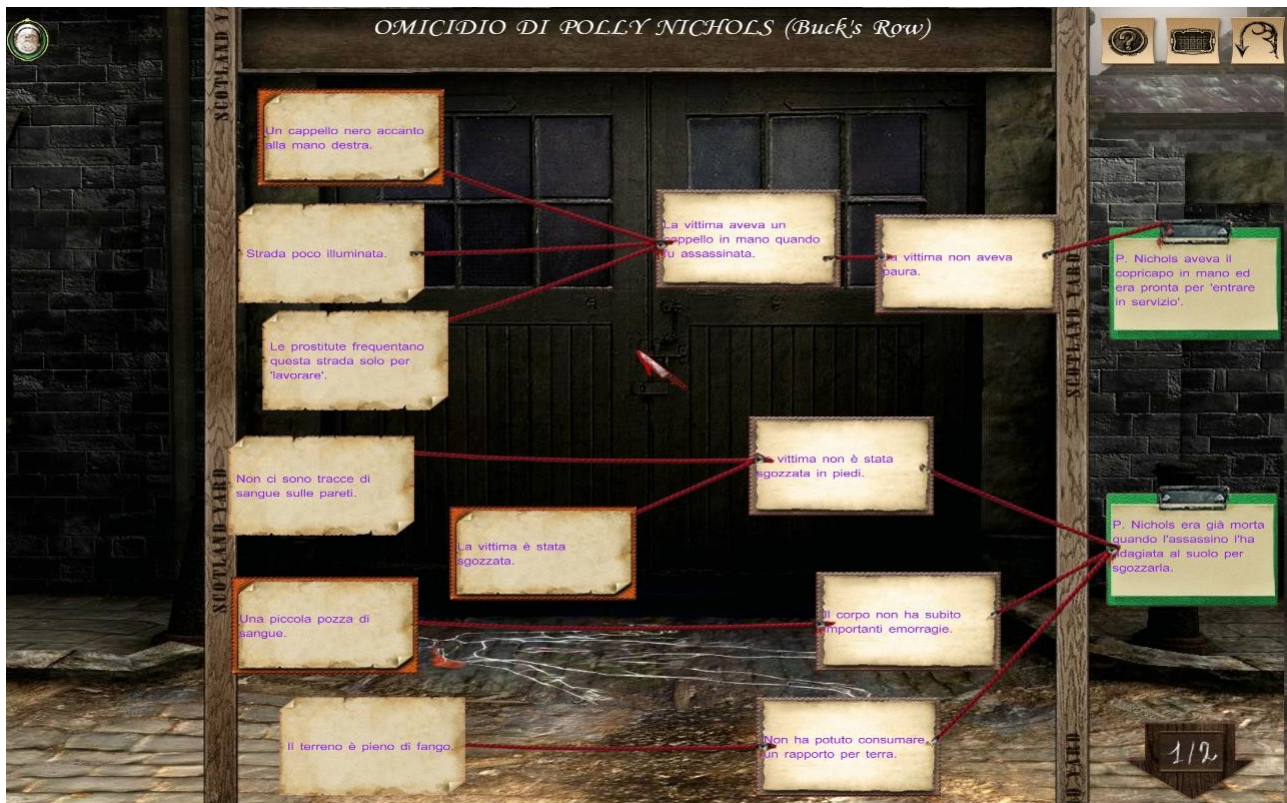
Parla con Watson e riposiziona le figure nel seguente modo e poi premi Play e Stop.

Uomo disteso, coltello, mano sx con coltello, gola e freccia a dx del volto.

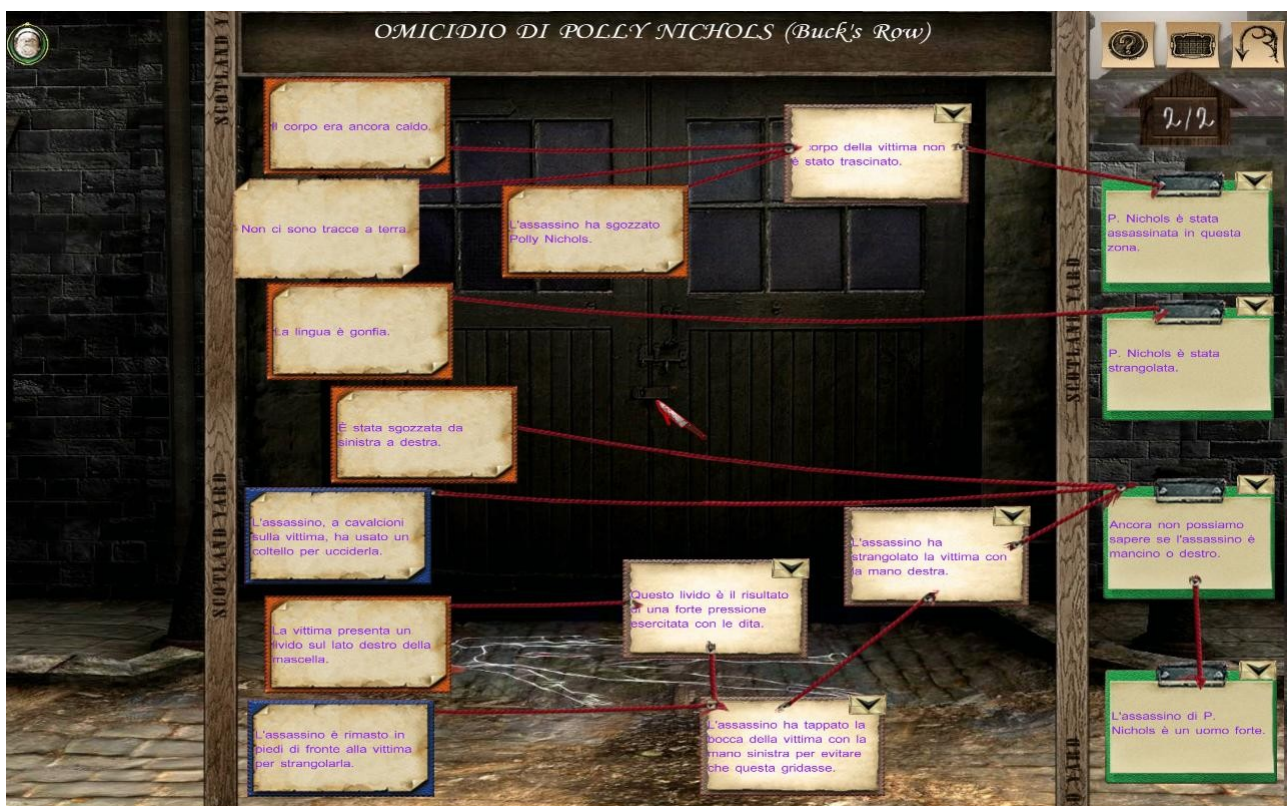


Ora si tratta di mettere insieme i cartelli degli indizi. E' semplicissimo perché andranno al loro posto in automatico: gli arancioni con gli arancioni, i blu con i blu e quelli senza bordo nel rettangolo senza bordo. Si tratterà poi di scegliere le risposte giuste nei rettangoli che appariranno. Bisogna mettere nel giusto ordine due schermate.

1 di 2



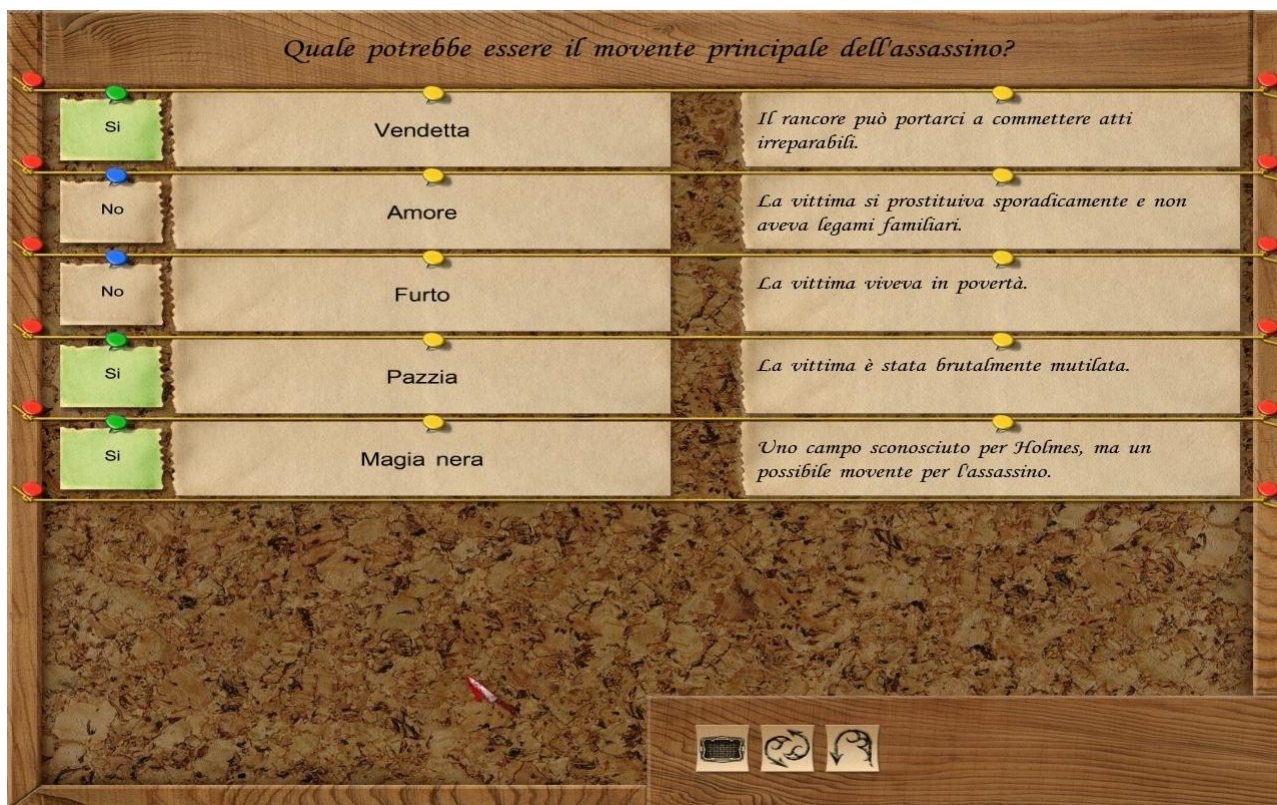
2 di 2



Sarai nell'appartamento di Holmes.

Baker Street

Ora bisogna associare tutti gli indizi, segui lo schema sotto.



Arriverà l'ispettore Abberline.

Controllo di Watson

Leggi i documenti e dalla mappa seleziona il commissariato.

Commissariato

Parla con Humphries e dalla mappa seleziona la pensione.

Pensione

Parla con Finley che sta verniciando. Sali la scala e prendi sullo scalino la bottiglia rotta, parlerai ancora con Finley. Dalla mappa seleziona la casa di Lucy.

Casa di Lucy

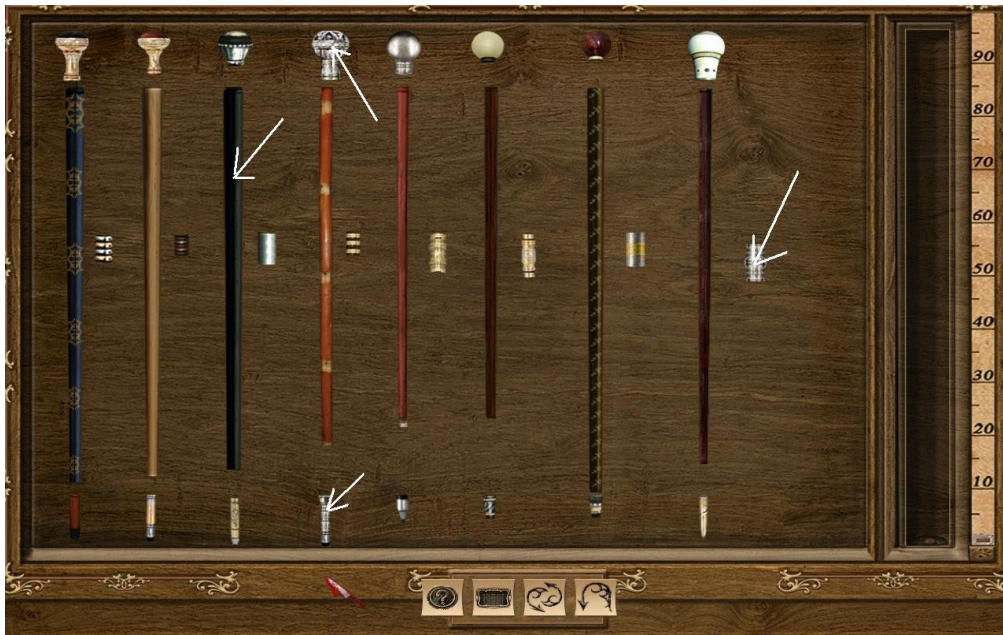
Parla con Lucy che ti porterà al bordello per parlare con Bella. Entra nel portone, avanza verso il basso ed entra nella porta dove fuori ci sono due lanterne accese. Parla con Bella che in cambio di informazioni ti chiederà un favore: ritrovare il bastone di un cliente. Parla con l'uomo sul divano che ti darà informazioni sul bastone. Avanza verso il basso e parla con la donna che sta lavando il pavimento. Dalla mappa seleziona l'ospedale.

Ospedale

Entra e per prima cosa osserva le impronte in terra alla dx della stufa, parla col dottore, avanza a sx e apri l'armadio a muro per costruire un bastone.

Costruzione del bastone

Trascina sulla parte a dx gli elementi che vedi indicati dalle frecce: bastone, pomello, punta e anello.



Parla di nuovo col dottore che per darti il bastone vuole 6 briglie per delle protesi. Esci in strada e vai a dx, vai nella prima via a dx e vedrai la bottega di un calzolaio: Solomonovitch. Entra e avanza in fondo alla stanza, sul tavolo a sx osserva le bardature per cavalleria, arriverà il titolare, parlaci. Dalla mappa seleziona il commissariato.

Commissariato

Parla con Finley e partirà un filmato. Arriverà Holmes e si saprà di un altro omicidio. Dalla mappa di Londra seleziona Hanbury Street (48).

Hanbury Street

Parla col poliziotto davanti alla porta e poi entra, non salire le scale ma vai a dx per il cortile. Fai le seguenti azioni chiudendo ogni volta la schermata che apparirà degli indizi.

Osserva il sangue sulla recinzione.

Osserva il terreno a sx a fianco della gamba destra della vittima.

Il pezzo di tela e i pettini ai piedi della vittima.

Prendi il frammento di busta sopra il telo a sx e avrai una pillola in inventario.

Togli il telo che ricopre la vittima.

Sul corpo osserva la ferita sull'addome.

Osserva la mano sinistra e osserva con la lente il segno dell'anello sul dito.

Osserva il taglio alla gola e di nuovo con la lente.

Osserva la testa e con la lente i due segni viola sulle guance.

Osserva la lingua.

Ora bisogna mettere in ordine gli indizi su 3 pannelli.

1 di 3

OMICIDIO DI ANNETTE CHAPMAN (Hanbury Street)

Non ci sono impronte né tracce di sangue per terra.

Gli schizzi di sangue che appaiono sulla palizzata si trovano a 12 pollici da terra.

Ci sono degli schizzi di sangue sulla parete accanto alla scala.

La vittima presenta dei lividi sotto la parte destra della mascella e nella regione inferiore dello zigomo sinistro.

La lingua è gonfia.

C'è una busta accanto alla testa della vittima.

Il corpo della vittima non è stato trascinato.

La vittima è stata sgozzata a terra quando era ancora in vita.

L'assassino ha sgozzato la vittima con la mano destra.

L'assassino ha sostenuto il mento della vittima con la mano sinistra.

La vittima è stata strangolata.

La vittima ha tirato fuori dalla tasca una busta.

A. Chapman è stata uccisa in questa zona.

A. Chapman è stata strangolata e sgozzata.

L'assassino di A. Chapman dev'essere destro.

A. Chapman aveva una busta in mano.

1/3

2 di 3

OMICIDIO DI ANNETTE CHAPMAN (Hanbury Street)

Ci sono degli oggetti posizionati ordinatamente vicino ai piedi della vittima.

Gli oggetti appartengono alla vittima.

Il corpo mostra i primi segni di rigor mortis e le estremità sono fredde.

C'è un graffio grande e recente nella prima falange del dito medio.

Il crimine ha avuto luogo solo due ore fa.

La vittima avrà avuto uno o più fedi alle dita.

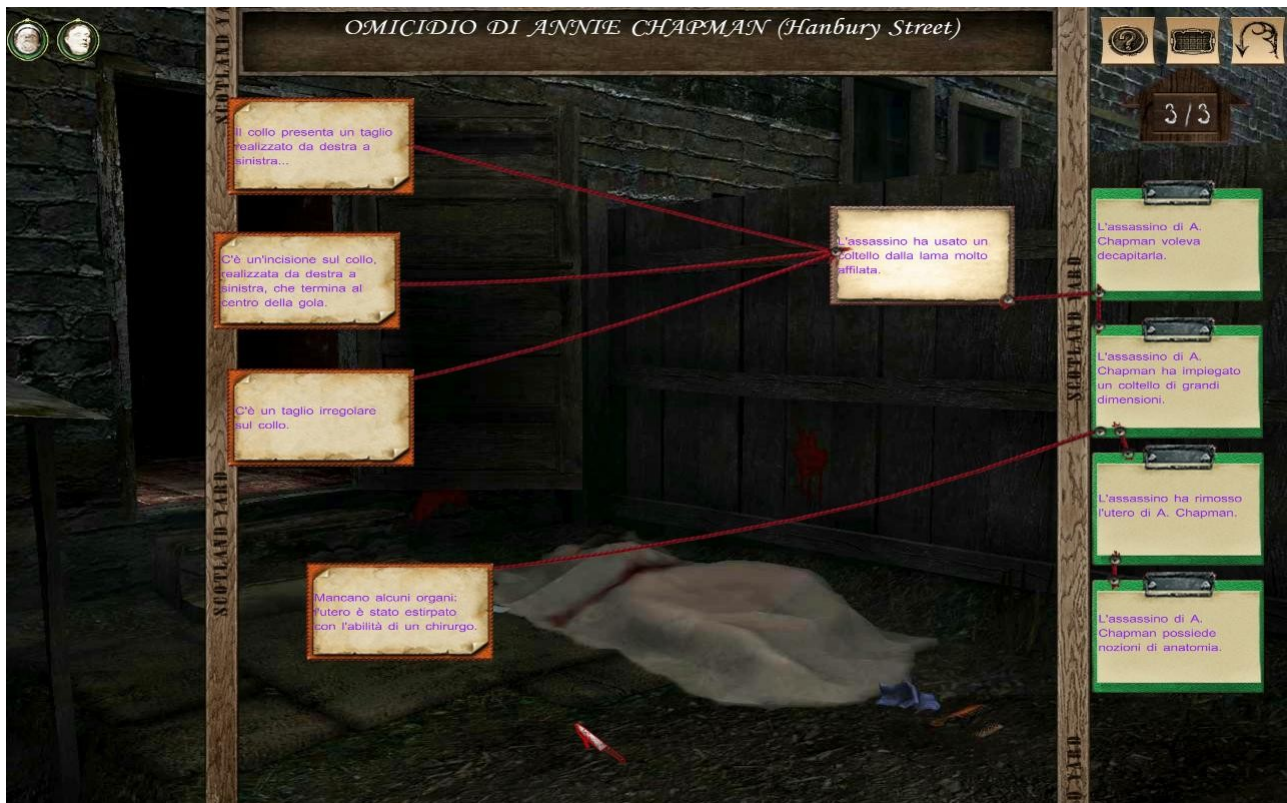
L'assassino ha perquisito A. Chapman.

L'assassino di A. Chapman è freddo e calcolatore.

A. Chapman è stata uccisa prima delle 4:30 del mattino.

L'assassino ha rubato gli anelli di A. Chapman.

2/3



Baker Street

Nei panni di Watson osserva il tavolo a sx e specialmente il pezzo di bottiglia, arriverà Holmes.

Dalla mappa seleziona Whitechapel e poi il calzolaio.

Controllo di Watson

Calzolaio

Entra e parla col calzolaio che ti darà le briglie. Dalla mappa seleziona l'ospedale.

Ospedale

Entra e parla col dottore, dagli le briglie e termina i dialoghi; avrai il bastone. Dalla mappa seleziona il bordello.

Bordello

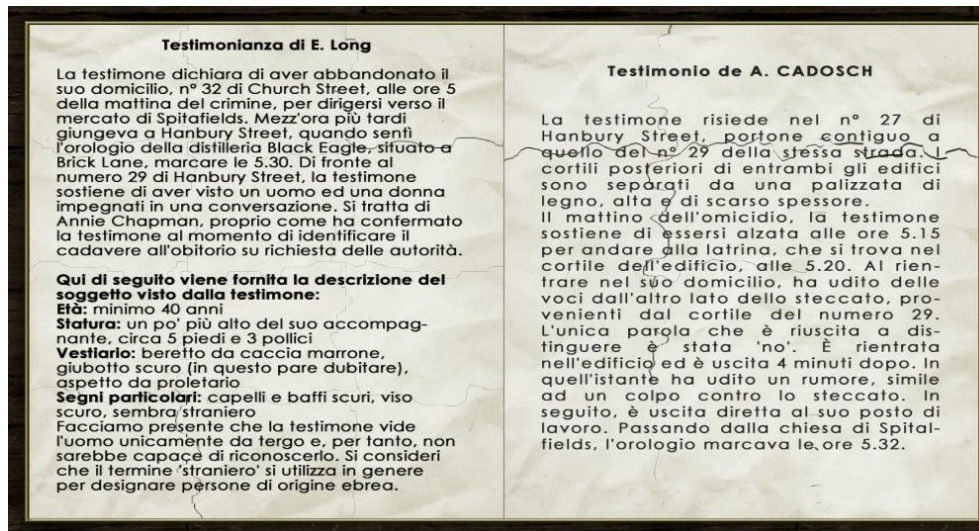
Entra e vai da Bella, parlaci e dalle il bastone, parlaci ancora e sulla mappa si aggiungerà: Pub il vespaio, selezionalo.

Pub il Vespaio

Entra, avanza e prova ad entrare nella porta in fondo ma il barista ti fermerà. Parla con la ragazza vicino al bancone, parla con l'uomo da solo al tavolino, parla con l'altro uomo al tavolino, quello del bastone. Posizionati al bancone davanti alla porta chiusa e dal contenitore prendi l'inchiostro rosso e dallo al giornalista. Parla col barista e potrai entrare dalla porta dove c'è Bluto. Clicca sulla porta e dopo il dialogo con Bluto. Dalla mappa seleziona il commissariato.

Commissariato

Parla con Humphries, col testimone e ancora con Humphries. Vai verso il cestino a sx e raccogli i pezzi di carta strappata che devi ricomporre come da disegno sotto. Holmes prenderà un vecchio rapporto della polizia.



Dalla mappa seleziona la pensione.

Pensione

Senti odore di gas, parla con Finley. Dalla mappa seleziona il commissariato.

Commissariato

Parla con Humphries e dalla mappa seleziona l'ospedale.

Ospedale

Mostra al dottore la pillola che hai nell'inventario e avrai indicazioni. Dalla mappa seleziona la Mappa di Londra e poi Baker Street.

Baker Street

Rispondi alla domanda di Holmes in questo modo:

“Svolgendo la stessa professione”. Vai sulla parete dove c'è la cronologia e fai in questo modo:

Se osservi hai 2 facce di Holmes, 4 con il simbolo di documenti e due con delle scritte e una pipa.

Da un documento seleziona la “dichiarazione di Cadosh e poi clicca in basso a dx di: usa questo documento come prova per inserirlo.

Fai la stessa cosa per inserire quella di Long, poi vai nei dialoghi tramite la faccia di Holmes e inserisci la “testimonianza di Richardson”.

Stetoscopio alle 4:30

Scarpa marrone 4:45

Scarpa scura 4:50

Uomo verso sx 5:20

Uomo di fronte 5:24

Donna col cappello 5:30

Uomo verso dx 5:32

Pipa 6:20



Al prossimo inserimento fai così:

Donna col cappello alle 5:28

Uomo verso destra alle 5:31

Coltello insanguinato alle 5:30



Vai alla parete opposta e nella bacheca inserisci come da immagine sotto.

No	Ricerca medica	<i>Se così fosse, avrebbe estirpato gli organi anche alla prima vittima.</i>
No	Magia nera.	<i>Non ci sono indizi riguardanti un ipotetico rituale.</i>
Si	Cannibalismo.	<i>Una mente malata è capace di commettere le azioni più vili.</i>
No	Come trofeo.	<i>Se fosse questo il motivo, perché non si è portato via un 'ricordino' di Polly Nichols?</i>
Si	Per denaro.	<i>Per venderli in un mercato di organi?</i>

Dalla mappa di Londra seleziona l'ospedale di Londra.

Controllo di Watson

Ospedale di Londra

Parla di tutto con Andrew e poi avanza la centro della stanza, vai a sx e sul mobile a sx apri la scatola e prendi lo strumento chirurgico, vai avanti nella zona dopo lo scaffale e sul mobile vicino al teschio prendi l'enciclopedia di anatomia. Ritorna dove hai preso lo strumento chirurgico e osserva la ruota del carrello, usaci lo strumento chirurgico e avrai una vecchia ricetta medica. Sullo scaffale a dx prendi il vaso con il cuore dentro.

Enigma del cuore

Clicca sui due documenti e clicca sulla vecchia ricetta medica e poi in basso a dx per aggiungerlo. Ritorna alla schermata dell'enigma e seleziona l'altra icona, nei documenti clicca sull'enciclopedia di anatomia e poi in basso a dx per aggiungerlo. L'enigma è trovare le 4 parti indicate in basso a sx con freccia blu e rossa.

In base al disegno muovi le lancette in questo modo:

Posiziona la lancetta blu su "I" e la rossa su "V", apparirà un biglietto col n° 6, prendilo.

Posiziona la lancetta blu su "VII" e la rossa su "II", prendi il magnete.

Vai dalla parte opposta della stanza e noterai dei banchi numerati, avendo trovato il biglietto col n° 6 vai al banco n°6, cliccalo per aprirlo e usa il magnete appena preso sulla piastra per il prossimo enigma.

Enigma del magnete

Vedrai che dentro c'è un magnete con un gancio che devi far arrivare nel buco in alto a sx.

Segui le immagini sotto per aiutarti tenendo conto che le calamite si muovono in speculare e non devono toccare le barre.

Posizione iniziale



Prima mossa



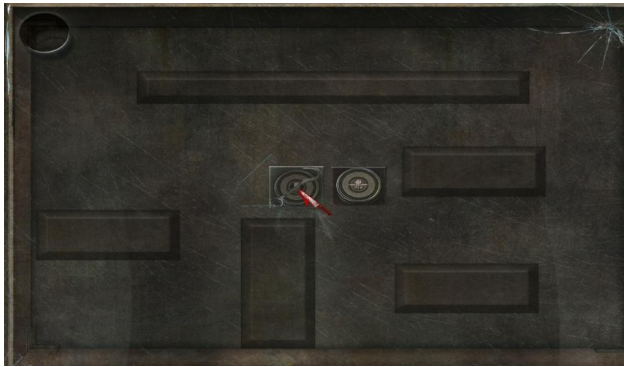
Seconda mossa



Terza mossa



Quarta mossa



Quinta mossa



Sesta mossa



E come ultima mossa porta il magnete in alto nel buco e avrai il gancio in inventario.

Agisci sul porta calamaio dello stesso banco e usa il gancio nello scompartimento e prendi il messaggio in codice. Parla ancora con Adrew e sarai a Baker Street.

Baker Street

Controlli Holmes

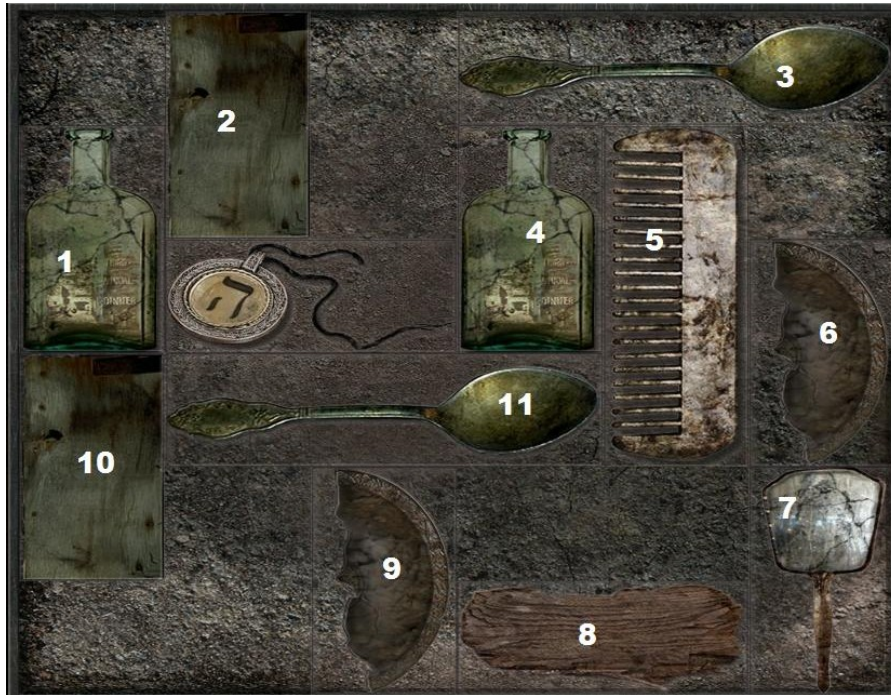
Entra nella stanza dove sopra la porta c'è un fucile e clicca sui vestiti appesi al letto. Dalla mappa seleziona quella di Whitechapel e poi il Pub il Vespaio.

Pub il Vespaio

Entra e avvicinarti alla porta in fondo, noterai un asse diverso sul pavimento, sul bancone prendi le pinze e usale sull'asse.

Enigma del medaglione

Lo scopo è far arrivare il medaglione seguendo questo percorso:



1 su - gioiello a sx - 3 a sx - 6 su - 7 su - 8 a dx - 10 giù - 11 a sx - 4 giù - gioiello a dx -
 11 a dx - 1 giù - 2 giù - 3 a sx - 5 su - 11 a dx - 2 giù - 1 su - gioiello a sx - 11 a sx - 4 su -
 8 a sx - 7 giù - 11 a dx - gioiello a dx - 2 su - 10 su - 9 su - 8 a sx - 9 giù - 11 a sx -
 5 giù, gioiello a dx.

Agisci sulla porta e parla con Bluto. Esci dal Pub e vai a dx fino al portone grande sulla sx, osserva la porta poco più avanti tra le due finestre: "associazione ebrei socialisti". Dalla mappa seleziona la pensione.

Pensione

Parla con Finley e poi sali le scale, prova ad aprire la porta a dx ma è chiusa. Scendi e vai nel sottoscala dalla parte di Finley, sui barili a sx prendi il tubo ricurvo, un martello rotto e da terra una parte di un vaporizzatore. Esci dalla schermata e passa dalla parte opposta alla scala, da terra prendi le assi di legno, due pezzi di tubo, un manico, il vaporizzatore, la ferraglia arrugginita, sul muro il bastone di legno e i due pali e sulla panchina i chiodi e la pezza.

In inventario unisci la testa di martello con il manico per avere il martello completo, unisci i due pali per averne uno unico, unisci il bastone di legno con il palo appena unito, uniscici le assi di legno e poi i chiodi e il martello per avere una scala. Vai verso Finley e usa la pezza nel barile pieno d'acqua, vai dalla parte opposta e usa la scala sulla finestra centrale in alto. Sali e sarai nell'appartamento.

Casa con fuga di gas

Guarda sotto il lavandino che neanche gli animali sono stati risparmiati dal gas, vai al camino e prendi la sbarra di ferro. Dove c'è la fuga di gas vedi un armadietto con un lucchetto, usaci la sbarra di ferro per aprirlo, prova a fare qualcosa nelle manopole ma non puoi far nulla perché la pezza che hai sul viso è poco sicura, vai verso la finestra più a dx e da terra prendi un cannello. Scendi sotto e parla con Finley che ti dirà di andare dal calzolaio. Dalla mappa seleziona il calzolaio.

Calzolaio/Negozio animali

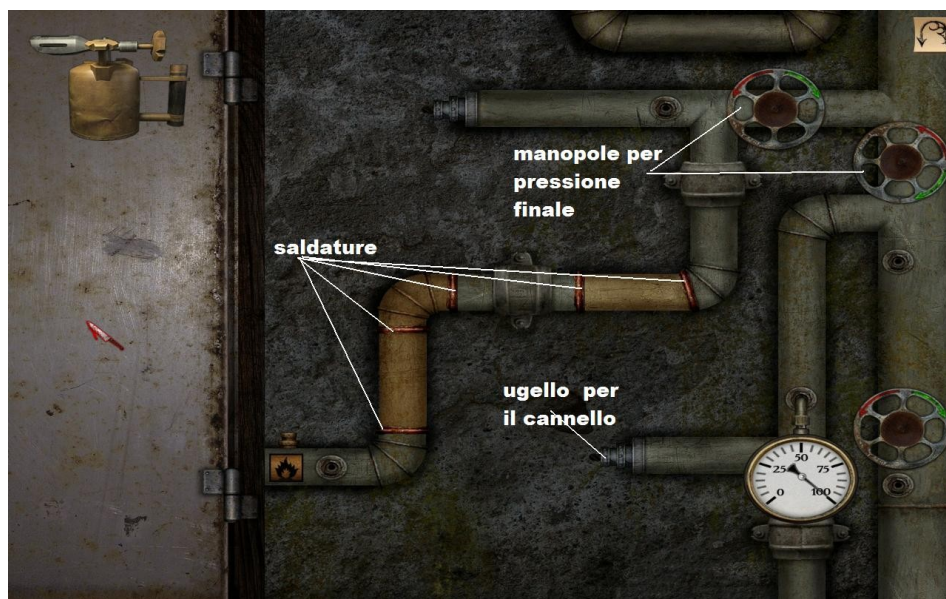
Entra e mostra il medaglione al calzolaio, parlaci. Esci e avanza dritto, vedrai un'insegna di un uccello, entra dalla porta sotto il telo chiaro, parla col negoziante e ti dirà che la maschera è caduta nel terrario dei serpenti. Vai vicino alla porta di uscita e sulla dx vedrai la gabbia del serpente, prendi nel negozio tutte le gabbie possibili, vai sullo scaffale alla dx del negoziante e prendi un gancio. Esci e ritorna dal calzolaio, parla con Isaac e sul banco prendi le pinze, vicino alla porta prendi l'asta metallica, avanza al centro della stanza e sulla sedia a dx prendi il filo spinato. Ritorna al negozio di animali e in inventario unisci il gancio con l'asta metallica, poi il filo spinato e le pinze e avrai un palo per serpenti. Metti la gabbia con rete stretta vicino al terrario, usa il palo per serpenti sul serpente e lo avrai in gabbia, prendi la maschera. Parla col negoziante. Dalla mappa seleziona la Pensione.

Pensione

Ritorna nell'appartamento, vai verso le manopole del gas e per prendere la busta devi riparare la perdita di gas.

Enigma del gas

Lo scopo è avere i tubi in ordine con la giusta pressione.



Posiziona i tubi come in figura, clicca sull'ugello, sposta il manometro come in figura e gira le valvole in modo che raggiunga il 100. Per girarle usa il tasto sx e dx. Posiziona il cannello sull'ugello e salda i tubi che hai messo nelle 5 parti. Quando la saldatura è fatta bene sentirai un rumorino diverso, stai attento perché il rumore del cannello lo copre. Una volta saldati i tubi rimetti il cannello a sx. Agisci sulle valvole in alto per ottimizzare la pressione, tasto sx sulla manopola in alto e tasto dx in quella subito sotto. Se Holmes pronuncerà "elementare" significa che hai fatto giusto. Prendi la busta ed esci dalla finestra, un gattino è sul bordo, prendilo e poi in inventario usa la ferraglia arrugginita con la borsa per scambiare i contenuti. Dalla mappa seleziona il Pub il Vespaio.

Pub il Vespaio

Entra, usa la porta sulla porta e parla con Bluto. Dalla mappa seleziona il negozio di animali.

Negozio di animali

Parla coi ragazzi e gli darai il gatto. Entra nel negozio e parla con Abraham. Vai allo scaffale alla sx della porta di uscita e prendi il libro, parla con Abraham del libro. Dalla mappa seleziona il commissariato.

Commissariato

Prova a entrare ma prima devi inventarti qualcosa. Torna in strada e parla con la donna grassa. Dalla mappa seleziona il bordello.

Bordello

Entra e parla con Lucy e poi con Bella che in cambio di informazioni dovrai verificare dei profumi. Prendi la scatola sul banco e sulla mappa di Londra seleziona la libreria di Barnes.

Libreria di Barnes

Parla con Barnes e avrai una nota di come sono catalogati i libri.

Enigma delle date

Sul bancone prendi i cartelli con le date e inizia dal primo scaffale a sx dove collochi il 1870



Vai nella colonna in fondo e colloca il 1866 e 1888



Infine nella colonna a dx inserisci il 1882



Barnes ti dirà che il libro corrisponde al 1882, vai agli scaffali più a dx con questa data e trovi il libro al centro. Dalla mappa seleziona Baker Street.

Baker Street

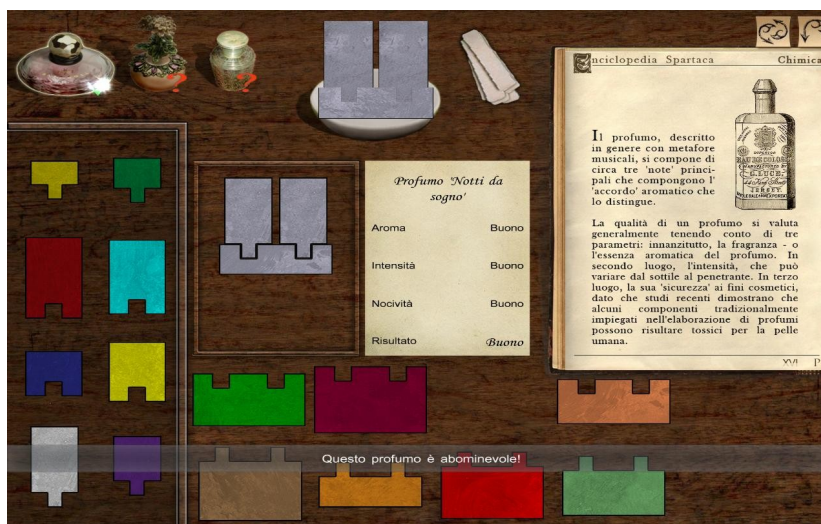
Enigma dei profumi

Vai alla scrivania e posizionaci la scatola dei profumi.

l alto hai 3 boccette di profumo, una vaschetta e delle cartine assorbenti.

Primo profumo:

Usa una cartina sul profumo più a sx e nella vaschetta avrai 3 tasselli: devi trovare quelli corrispondenti tra quelli in basso. Nel rettangolo vuoto metti il tassello in basso della lavanda e poi due di sx di olio per il corpo.



Secondo profumo:

Usa una cartina sul profumo centrale, nel rettangolo metti quello del muschio canino in basso e dalla sx prendi l'essenza di coriandolo che posizioni sul perno sinistro e quella di anice sul perno destro.



Terzo profumo:

Usa una cartina sull'ultima bocchetta, in basso scegli l'olio di resina e dalla sx metti l'essenza di rosa sulla tacca sx e l'olio di resina sulla tacca dx.



Dalla mappa di Whitechapel seleziona il bordello.

Bordello

Entra e parla con Bella che ti darà la valeriana. Dalla mappa seleziona il commissariato.

Commissariato

Torna in strada e parla con Danny la grassona, dalle il profumo ma non ha il vaporizzatore. In inventario unisci la parte del vaporizzatore col vaporizzatore e il tutto col profumo e daglielo, avrai le informazioni che ti servono. Dalla mappa seleziona il negozio di animali.

Negozi di animali/Commissariato

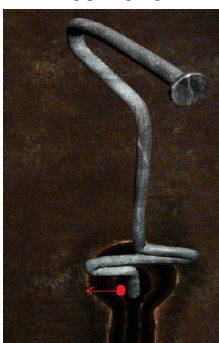
Entra e parla con Abrham, esci e avanza in fondo per la strada principale, parla con il venditore ambulante. Filmato. Ora puoi entrare nel commissariato. Vai a sx e agisci sulla serratura.

Enigma della serratura

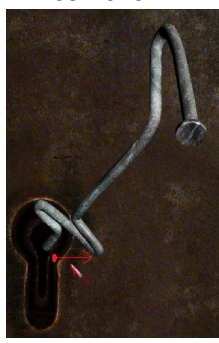
Bisogna muovere secondo il verso delle curve tenendo presente che i movimenti del mouse sono invertiti. Non esiste un modo preciso ma posizionate il chiodo come in figura sotto e seguite le istruzioni:

Posiziona il mouse nel pallino rosso e trascina verso sx per raggiungere la seconda posizione da dove col mouse nel pallino rosso trascina verso dx per la posizione 3, poi nella 4 da dove devi muovere poco a sx e dx di continuo, entro le strisce rosse, fino a trovare la posizione giusta.

Posizione 1



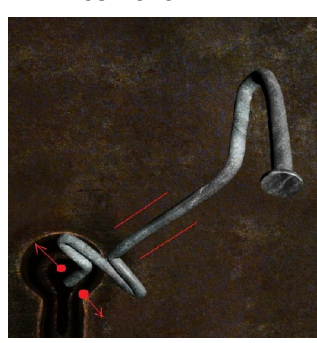
Posizione 2



Posizione 3



Posizione 4



Entra e parla con Squibby, esci e lascia i gioielli sulla scrivania; arriverà la guardia. Dalla mappa seleziona il Pub il Vespaio.

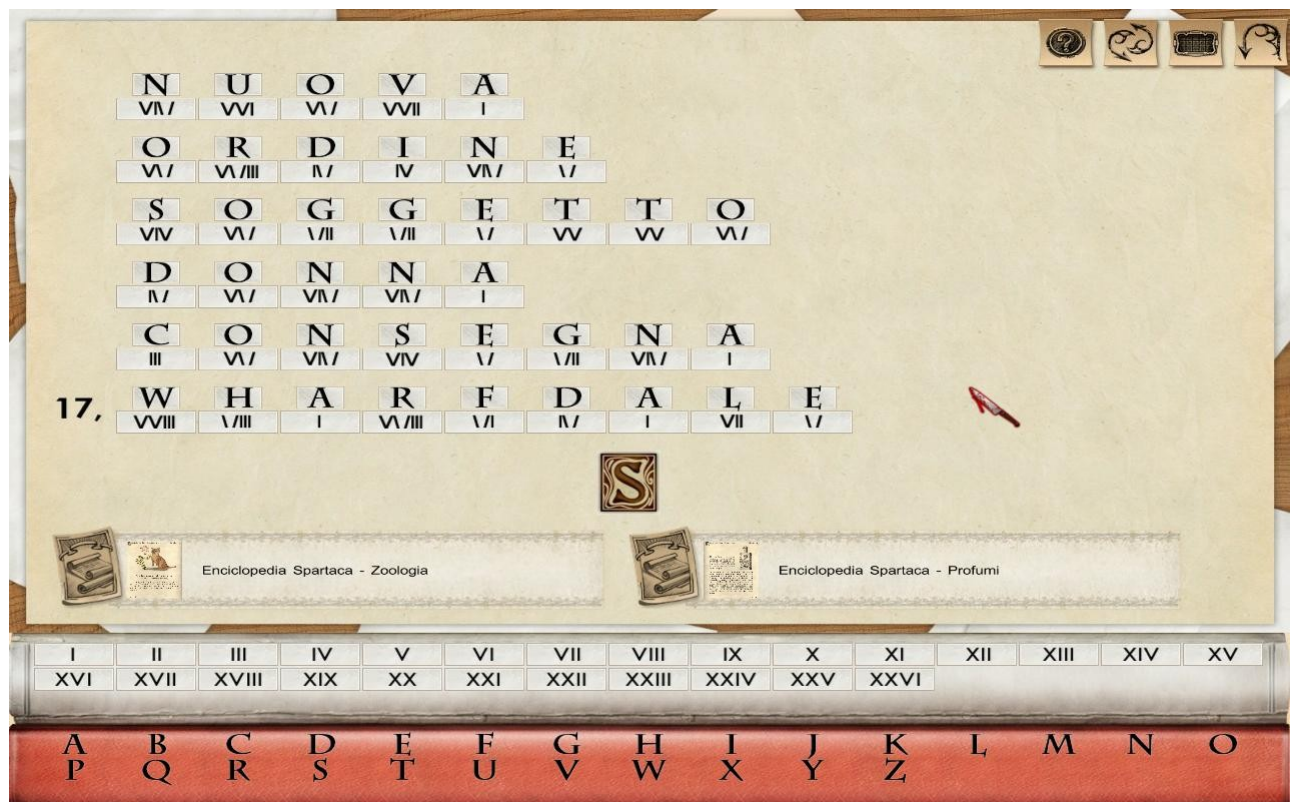
Pub il Vespaio

Entra ma è meglio cambiarsi prima. Ritorni vestito da Holmes, parla con la cameriera. Vai in fondo verso la stufa e prendi il libro, parla col barista e poi osserva il foglio sul tavolino. Dalla mappa di Londra seleziona Baker Street.

Baker Street

Dopo il dialogo con Watson metti la lettera in codice sulla scrivania.

Enigma del codice



Per prima cosa posizionate nelle locazioni dei documenti quelli relativi all'enciclopedia Spartaca: animali e profumi. Poi bisogna inserire le lettere che vedete sotto nel locazioni in alto in base ai numeri romani che sono tagliati a metà, difatti se guardate la prima N della frase il numero è: XIV che corrisponde alla N. Per chi non riesce sopra c'è la frase corretta da inserire.

Dalla mappa di Londra seleziona Wharfdale Road.

Wharfdale Road

Gironozola per il cortile finchè non vedi delle scale, prova ad aprire la porta ma è chiusa. Osserva in terra vicino alla porta, ritorna da dove sei entrato e vai verso il carretto e osserva che è bloccato. Vai in fondo ai panni stesi e col coltello prendi la corda, avanza a dx girando intorno alla casa e vedi un carro con delle botti, posizionati alla sua dx e in alto vedi una finestra con una luce. Osserva il carretto che è bloccato, vai a sx e contro il muro vedi delle assi e una tela nera, osservalo e poi usaci il coltello. Ritorna alla porta chiusa sopra le scale e usaci la tela di catrame per entrare.

Dentro la casa

Avanza in basso verso il camino e osserva la cassa dei prodotti chimici, sul mobile a dx osserva la scatola e prendi lo strumento metallico. Torna indietro e osserva il tappeto vicino al tavolo rotondo, clicca sul tavolo per spostarlo e agisci sul tappeto: una botola. Sali la scala e prova ad aprire l'unica porta ma è chiusa, scendi e apri la botola, usa la corda sulla cassa sotto la scala e clicca la corda per scendere.

Cantina

Osserva la scatola di gioielli sul tavolo e sulla sx prendi le tenaglie e il martello. Esci dalla schermata e guarda la bara a dx e dal camino prendi l'attizzatoio. Osserva la cassa coi vestiti e avanza a dx, la porta è chiusa e poi osserva le orme in terra. Vai verso il montacarichi e osserva il legno a dx che è un letto pieghevole, osserva il comando centrale e usaci l'attizzatoio per aprirlo. Cliccalo per l'enigma.

Enigma del montacarichi

Disponi i fili in base alle immagini sotto.

Segui il percorso iniziando dalla posizione indicata in rosso per tutte le figure.

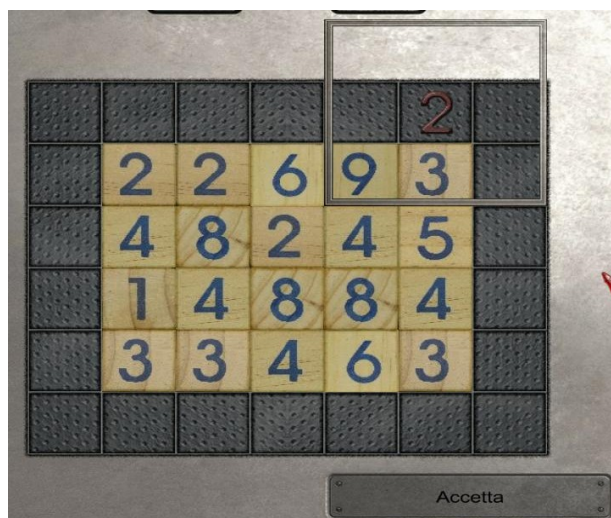


Agisci sulla leva a dx per far salire la piattaforma. Ora Holmes ha le strada bloccata per salire.

In terra dentro al montacarichi prendi la chiave piegata, vai al tavolo e chiudi la morsa, metti sopra la chiave, usaci le pinze e poi il martello. Usa la chiave sulla porta chiusa e sarai sopra all'esterno, ritorna in casa e prendi i due pezzi di barella dal montacarichi. Esci e vai dalla parte opposta, sul carretto usa il pezzo di ferro per togliere la ruota e poi vai dietro la casa all'altro carretto, metti la ruota appena presa dove manca e sblocca togliendo i sassi. Spingilo verso il muro opposto e in inventario unisci i due pezzi di barella emettili sulle botti nel carretto. In inventario unisci il martello con l'attizzatoio e il tutto sulla barella appena posizionata. Sali e con le tenaglie toglie l'asse nella finestra. Entra e osserva i piedi del cadavere e poi osserva il viso. Osserva il contenitore di un prodotto chimico e l'occorrente per i trucchi sul carrello. Dalla cassapanca a sx prendi la foto e il manifesto al muro. Avanza verso la scrivania e osserva il vestito verde a dx e prendi il fiocco rosso dal cappellino a dx. Osserva la foto sulla scrivania e poi vai dalla parte opposta della stanza in fondo, osserva la giacca appesa e prendi il gioiello triangolare. Sullo scaffale dalla parte opposta osserva il contenitore in alto e la scatola in basso con un enigma.

Enigma della scatola

Questo enigma è casuale e cambia ad ogni partita (disponibile il savegame). Al centro vi sono dei numeri in giallo più uno esterno in rosso. Cliccando un quadrato qualsiasi grigio, il numero in rosso si sposta in quella posizione racchiudendo nel quadrato alcuni numeri. Lo scopo è racchiudere nel quadrato mobile i numeri che danno come somma il num in rosso tenendo presente che se la somma dei numeri nel quadrato è di due cifre però ha per cifra finale quella in rosso va bene ugualmente, quindi se il num in rosso è il 6 e la somma dei numeri rinchiusi è 16 o 26 o 36 etc..., va bene. Quando si ritiene di avere i numeri che danno la somma si preme "accetta" in basso per farli scomparire. Sarà tutto risolto quando tutti i numeri saranno grigi. Non è molto difficile, basta fare le somme. Di seguito un esempio:



In questo caso il numero da cercare è il 2 – Posizionando il quadrato come in figura vengono racchiusi il 9 e 3 che danno per somma 12, il numero finale della somma è il 2 come quello rosso. Basta premere "accetta" e ogni volta che si trova un numero, il successivo sarà diverso ma il procedimento non cambia.

Dalla scatola prendi il gioiello quadrato e il documento. In inventario unisci il gioiello quadrato con quello triangolare e il tutto col fiocco rosso. Ritorna nel cortile e vai nel cortile principale, usa i gioielli uniti sull'imbalsamatore e ritorni a Baker Street.

Baker Street

Arriverà il ragazzino Wiggins per parlarti.

Controlli Holmes

Dalla mappa di Londra seleziona l'agenzia di stampa.

Agenzia di Stampa

Avanza a sx e parla col giornalista, dagli il volantino del principe e andrà via. Vai a dx alla scrivania vicino alla stufa e prendi la pezza, le monete, gli appunti e poi osserva il fiammifero già usato. Vai alla scrivania alla dx della porta e leggi il documento del vicedirettore, vai alla scrivania alla sx della porta e guarda dentro il cestino, leggi il biglietto. Vai alla stufa e usa la pezza per aprirla e varai un biglietto scritto in rosso, vai alla scrivania vicino alla porta e usa il biglietto scritto in rosso sullo specchio. Vai dove c'era il giornalista e usa il telefono, osserva la moneta in alto a sx che è quella riprodotta nella carta a dx e componi quel numero: 1875 e tira la leva in alto a dx, parla con Walesby e apparirà un questionario. La domanda sarà in alto, trascina le risposte come in foto indicate dalle frecce.

Questionario 1



Questionario 2



Questionario 3



Avanza verso il mobile tra le due finestre e prendi la busta rossa (per prenderla devi avere il mobile a dx avanzando un po'). Dalla mappa di Whitechapel seleziona il commissariato.

Commissariato

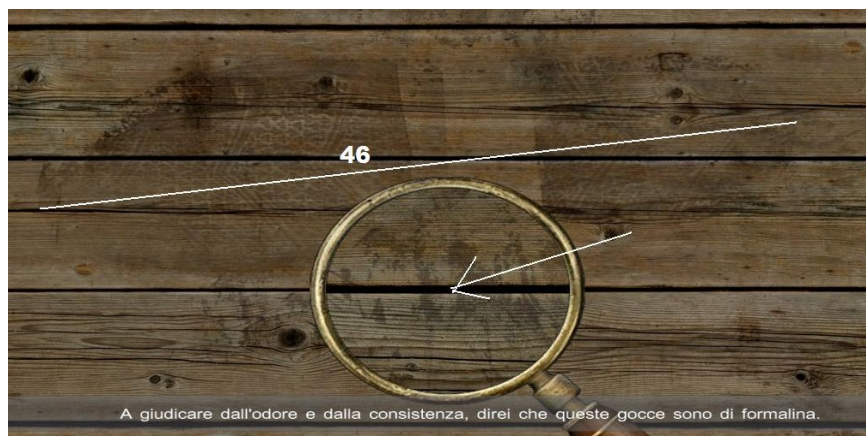
Avanza e sarai condotto dall'ispettore. Appena sei fuori dalla mappa seleziona il Pub il Vespaio.

Pub il Vespaio

Entra e parla col giornalista, esci e segue un filmato. Ti ritrovi alla pensione.

Pensione

Parla con Finley e poi sali le scale, osserva le impronte davanti alla porta di dx, osservale con la lente e poi misurale da punta a tacco = 46, osserva le macchie più in basso per trovare della formalina.



Sulla scrivania leggi i fogli delle grandi battaglie, clicca il baule in fondo con l'enigma delle battaglie.

Bisogna accoppiare date, bandiere e cappelli di battaglie americane, di seguito la soluzione.



Osserva i contenitori di parti anatomiche femminili. Osserva in terra i frammenti di vetro, avanza verso il letto e leggi la lettera sul comodino e sarai a Baker Street. Filmato.

Baker Street

Dialogo tra Holmes e Watson. Dalla mappa seleziona il bordello.

Controlli Watson

Bordello

Entra e parli con Lucy. Dalla mappa seleziona l'ospedale.

Ospedale

Avanza verso dx e Watson avviserà della macelleria, prova ad entrare ma è chiusa, entra nell'ospedale e parla col dottore. Esci e vai dalla parte opposta, parla con Danny la grassona. Dalla mappa di Londra seleziona Hanbury Street.

Hanbury Street/Macelleria

Avanza verso il lampione in alto e parla con Hardiman. Avanza verso il basso e alla sx dei due lampioni c'è il negozio di carne di gatto, entra e sali le scale, avanza e vedrai degli spiedini di carne. Davanti alla porta raccogli la chiave, scendi ma non uscire, vai a dx nel cortile, vai verso la baracca e prendi la chiave dalla serratura. Ritorna dal venditore di salsicce, parlaci e sarai con Holmes fuori dalla macelleria. Entra e vai dalla parte opposta, la porta è chiusa e serviranno dei coltelli, osserva la ruota in basso a sx della porta che è rotta. Osserva quella in alto a sx e usa il coltello per toglierla, usa il gancio in alto a sx per spostarlo verso la porta e poi usalo di nuovo per agganciarlo alla porta. Col coltello togli la ruota in basso e mettila nell'inventario, spingi la porta che ora scorrerà. Holmes vuole dei coltelli.

Controllo di Watson

Vai nell'altra stanza e apri il cassetto del bancone.

Enigma dei coltelli.

Col metro misura il più lungo a dx di 13" e prendilo. Usa la lente sui coltelli per trovare quelli con le lame affilate. Di seguito l'immagine dei coltelli da prendere.



Torna da Holmes parlaci per dargli i coltelli.

Clicca sul tavolo davanti e nella schermata sulla scritta in alto: **Esperimento 1**

Enigma dei maiali

Esperimento 1

In basso vedi 4 coltelli usati tutti dall'alto in basso sul collo del maiale come riprodotto nella foto a dx, con ognuno fai un taglio da sx verso dx e viceversa e su ognuno Holmes commenterà ogni volta che riponi il coltello. I coltelli più indicati sono l'ultimo in basso e il primo in alto. Spuntali nel quadrato corrispondente.



Clicca sull'icona più a dx in alto per tornare agli esperimenti.

Esperimento 2

Ripeti la stessa operazione e poi spunta gli ultimi 3 coltelli Esci e fai l'esperimento 3

Esperimento 3

Taglia solo da sx a dx e spunta il primo in alto, il terzo e l'ultimo.

Alla fine il coltello più valido in tutti i tagli è l'ultimo in basso. Esci e nella schermata metti il coltello più in basso, cioè quello lungo, nel riquadro centrale. Dalla mappa di Whitechapel seleziona il Pub il vespaio.

Pub Il Vespaio

Parla col barista e poi col giornalista. Al termine il controllo passa a Watson che deve trovare l'agente Smith. Parla con l'agente vicino che è Smith. Ora controlla Holmes. Avanza a dx fino a vedere sulla sx un grande portone, avanza fino a vederlo intero e cliccalo, entra e dovrai ordinare gli eventi.



3 uomini su 00:00

Uomo con cilindro verso dx 00:20

Uomo con donna 00:30 – 00:35

Uomo verso sx 00:40

Uomo fermo 00:43

Uomo con cappello che cammina a dx 00:44

Uomo con cappello che corre verso dx 00:45

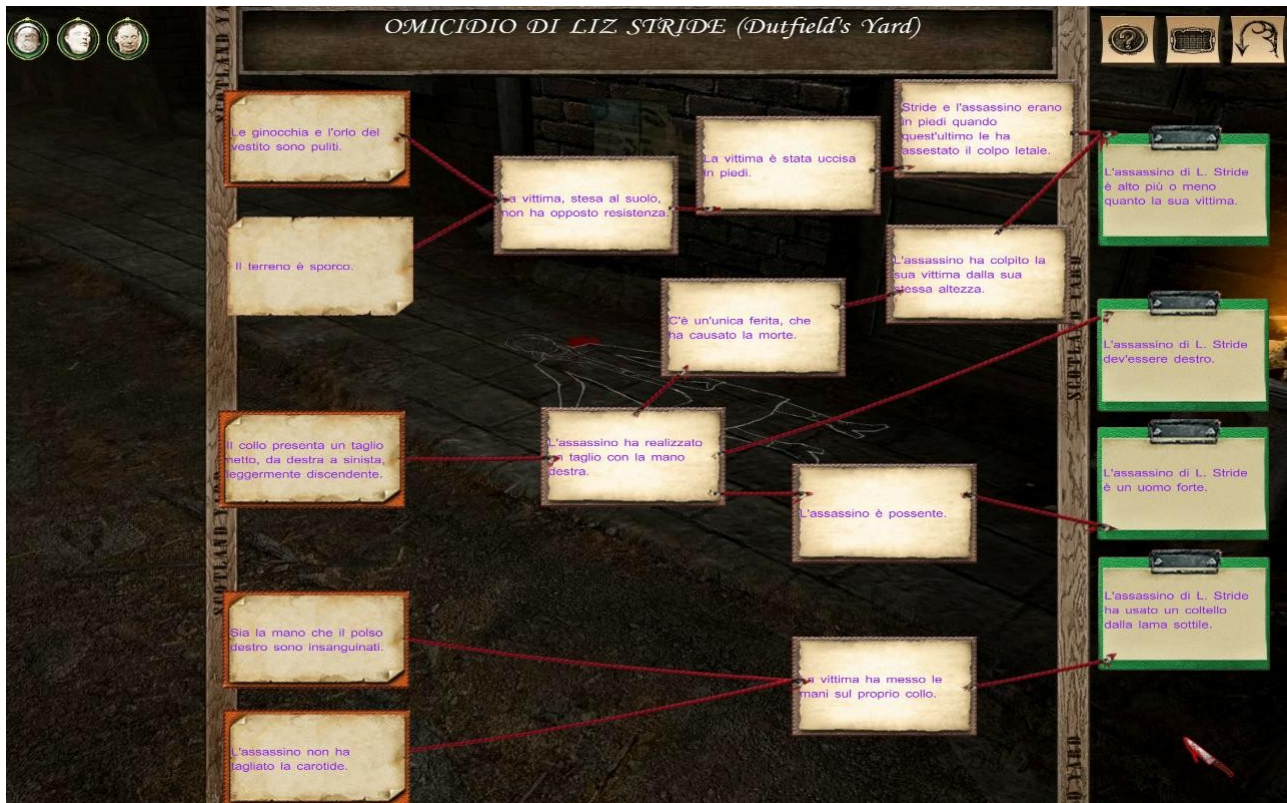
Cavallo 01:00

Vittima 00:45 – 01:00

Osserva la sagoma in terra e usaci la lente per:

la mano dx della vittima, chiudi la schermata che appare.

La gola, la mano sx della vittima, la parte più in basso del vestito e il fango alla sx della testa. Clicca col dx per andare nelle deduzioni e sistema come vedi sotto.



Controlli Watson

Osserva la vittima e usa la lente sulla mano con la busta. Filmato e dialogo con Holmes.

Controlli Holmes

Vai a sx e sulla cassa a dx prendi la lampada (troverai i fiammiferi in inventario), usali per accendere la lampada. Voltati e avanza sx e vai nel vicolo in fondo illuminato: Church Passage. Avanza fino in fondo e incontrerai Abhram, parlati. Osserva il cartello sul muro della sinagoga e ritorna indietro. Non entrare nella piazza ma fermati quando la vedi davanti, vai a dx (la prospettiva cambia) vai a sx e vai nella zona buia, fermati e osserva la mappa di Mitre Square e poi entra nel St. James Passage. Avanza finché Holmes dirà che non c'è nulla di interessante. Torna indietro in piazza e attraversala in diagonale verso la cancellata bianca in fondo e sarai nel luogo del delitto. Osserva il corpo e con la lente osserva:

gli oggetti vicino al piede destro (esci dalla schermata che appare).

Il ditale vicino alla mano destra

Il rosso sull'addome

Le cosce

la gola

la testa per esaminarla più da vicino e osserva:

occhi – guance – naso – collo

Dopo il dialogo avanza nel vicolo a dx (non ancora visitato) e apparirà la cronologia.

Cronologia

Posiziona il poliziotto dritto davanti a 1:30 e Holmes chiederà a Watson di tornare in Piazza.

Watson

Ritorna in piazza e vai verso la cancellata bianca zona del delitto e sarai con la lampada. Vai ancora nel luogo del delitto e si dovrà cambiare la cronologia.

01:30 orologio 01:35 Uomo con donna 01:42 poliziotto



Sei di nuovo con la lampada, avanza verso Holmes sempre nella zona del delitto.

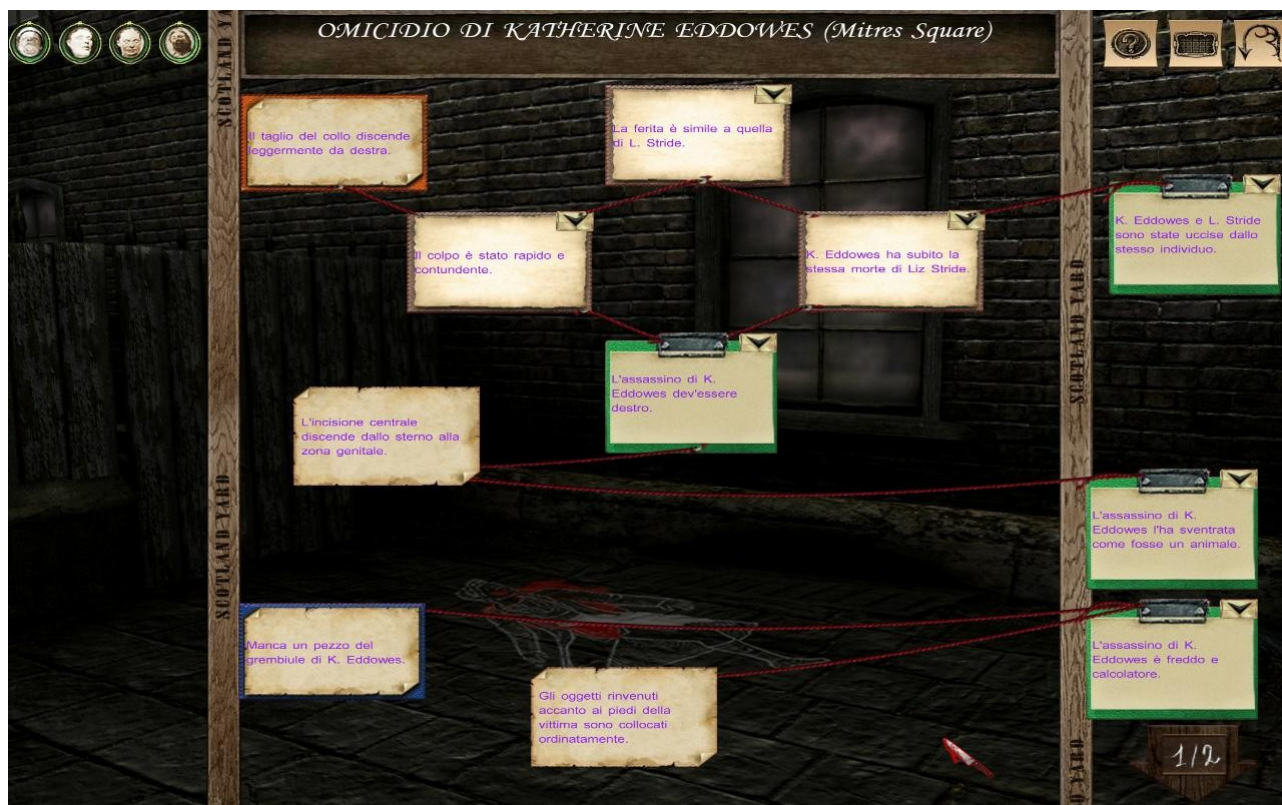
Cronologia 2

1:44 uomo con la lanterna- 01:35 – 01:42 corpo della vittima 01:00 – 01:20 Holmes e Watson

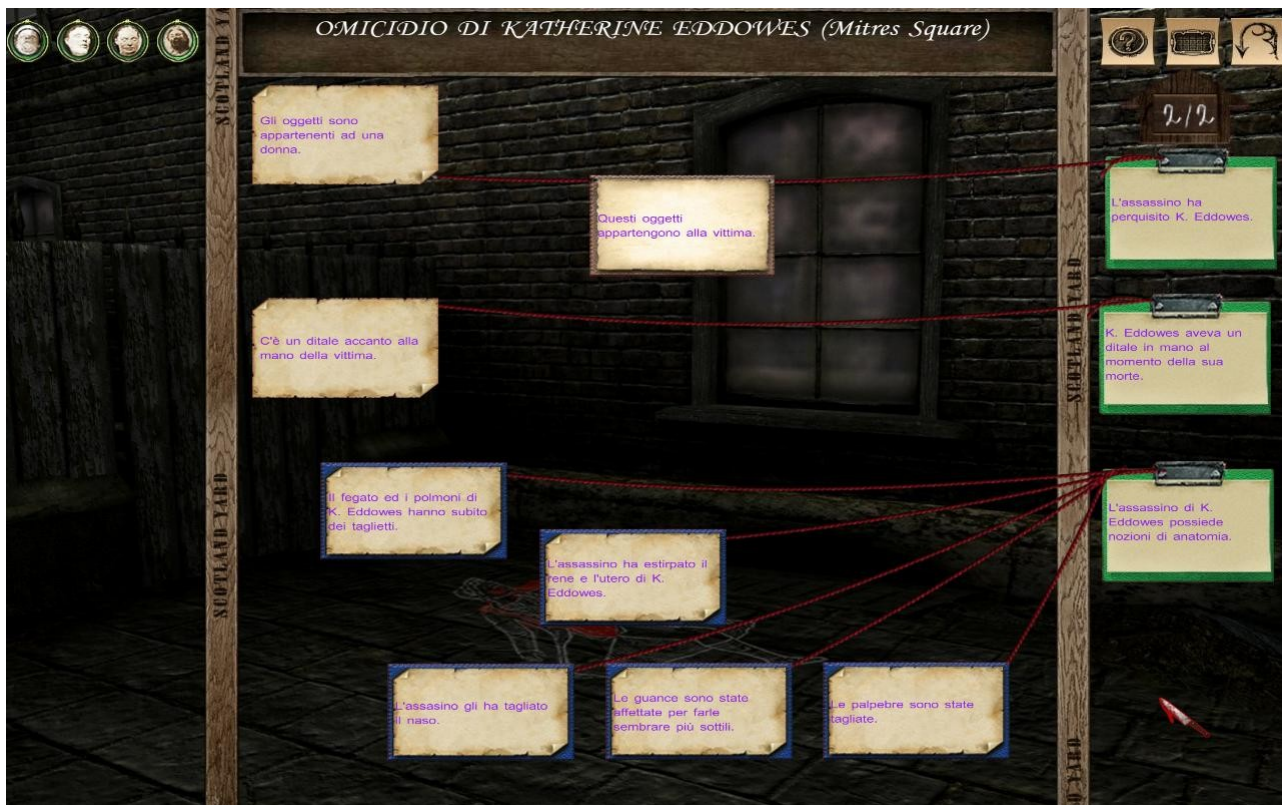


Fai click col dx e vai nelle deduzioni e sistema come vedi sotto.

Deduzioni 1 di 2



Deduzioni 2 di 2



Parla con Watson e apparirà la mappa. Seleziona Goulston Street.

Goulston Street

Avanza un po' a sx e avvicinati alle scale davanti al lampione illuminato.

Controlli Watson

Vai dalla parte opposta della strada e clicca sul barile in fondo, avanza a sx e in una costruzione in legno prendi il palo con gancio. Vai dalla parte opposta della strada dove ci sono altre baracche e prendi la corda e un palo di legno. Ritorna alle baracche opposte e posizionali davanti al portone grande, in alto vedi qualcosa sulla finestra, guarda dietro al baracca e sposta la cassa 3 volte per metterla vicino al tavolo, in inventario unisci il gancio con il bastone e poi la corda, usa il tutto sull'annaffiatoio. Ritorna al barile con l'acqua e usaci l'annaffiatoio. Ritorna da Holmes, seleziona l'annaffiatoio nell'inventario e parla con lui. Ora che hai l'annaffiatoio selezionato usalo sulla targhetta azzurra sul muro alla dx delle scale.

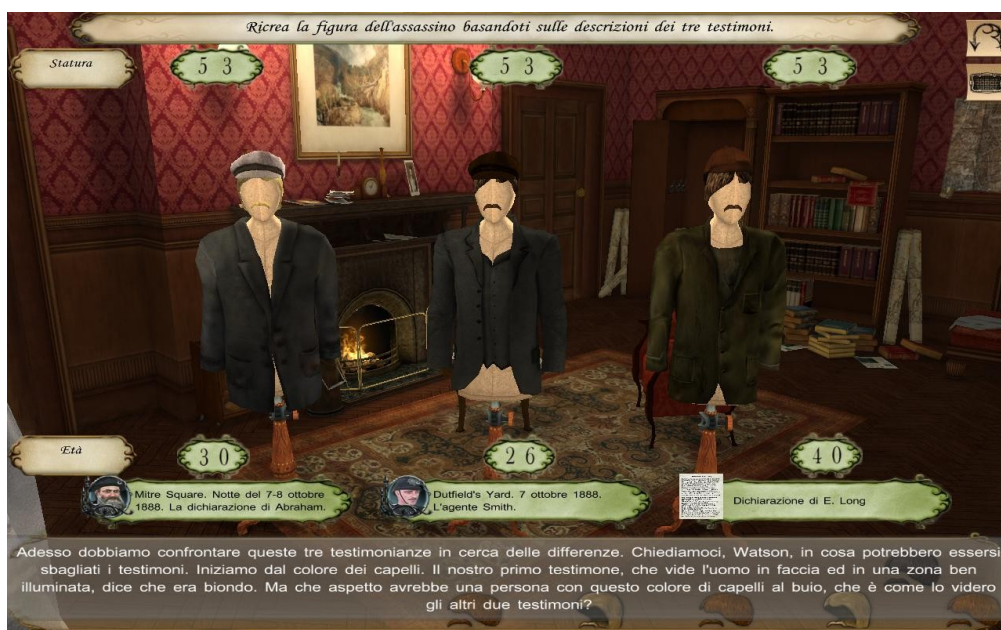
Prova di Watson con la lampada

Avanza a dx e parlerai con Holmes, avanza ancora a dx per terminare i dialoghi. Dalla mappa seleziona Baker Street.

Baker Street

Controlli Watson

A sx sull'attaccapanni prendi il berretto di feltro, vai nella stanza di Holmes e dalla valigia prendi la parrucca scura, dal letto prendi il cappotto, nel cassetto del comodino dalla parte opposta prendi la parrucca rossa, prendi il manichino e sul mobile a fianco la parrucca bionda e il berretto sullo specchio. Esci e vai nella camera di Watson, apri l'armadio e prendi il cappotto ampio, il vestito sul manichino e il manichino. Esci e ritorna alla porta della camera di Holmes, nell'armadio a dx prendi il terzo manichino e il berretto. Torna da Holmes e i manichini saranno posizionati nella stanza. Clicca col dx, e in basso dove vedi il posto per i documenti, clicca iniziando da sx e vai in "dialoghi", seleziona "Mitre Square notte del 7-8 ottobre 1888, la dichiarazione di Abraham", e poi clicca in basso a dx per usarlo come prova. Clicca su continua e ritorna ai manichini e scegli il documento centrale e sempre in "dialoghi" seleziona "Dutfield's Yard 7 ottobre agente Smith" e aggiungilo come prova. Clicca su continua in basso a sx e dai manichini scegli l'ultimo documento e vai in "documenti" e seleziona la "dichiarazione di E. Long" e aggiungilo come prova. Clicca su continua e ora devi ricostruire i personaggi. Di seguito l'immagine.



Spegni la luce dall'interruttore a sx e riaccendila. Clicca sui manichini e metti la parrucca bionda. Ora devi mettere in ordine le età come da disegno sotto.



Nella prossima schermata bisogna rispondere alla domanda di cosa ha fatto Jack tra gli omicidi. Clicca le risposte in verde che vedi sotto.



Ora bisogna scoprire dove vive. Vai alla cassettera all'angolo e prendi insieme: matita righello e compasso e usali sulla mappa appesa al muro sopra il divano. Sulla mappa hai varie locazioni e in basso a dx gli strumenti, le 4 vittime e il messaggio sul muro.

Enigma della mappa

Posiziona le 4 vittime in questo modo:

Chapman in 29 Hanbury Street

Stride in Dutfield' Yard

Mary Ann in Buck's Row

Eddowes in Mitre Square

Il messaggio sul muro in Goulston Street

Posiziona la matita su Mary Ann e tira una linea fino a Eddowes

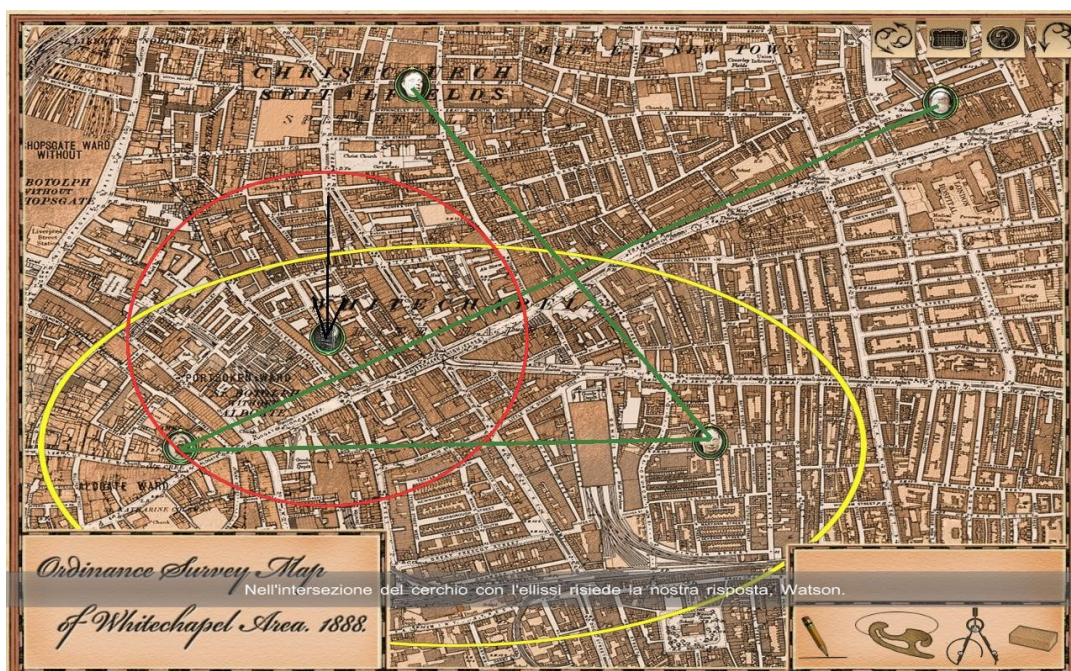
Posiziona la matita su Chapman e tira una linea fino a Stride.

Tira una linea da Mitre Square a Dutfield' Yard

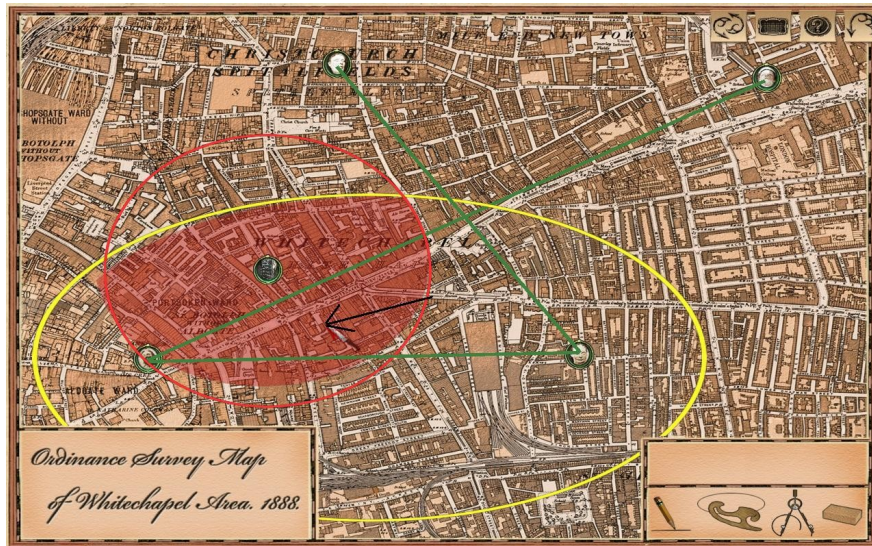
Ora scegli lo strumento ellittico e posizionalo sulla linea orizzontale in basso dove indicato dalla freccia rossa, clicca col sx e trascinalo fino a formare l'ellissi giallo. Se è giusto Holmes commenterà.



Ora scegli lo strumento compasso e puntalo come indicato dalla freccia, crea un cerchio come vedi sotto, se corretto Holmes commenterà.



Clicca col mouse dove vedi la freccia e la zona si colorerà di rosso.



Dalla mappa seleziona L'agenzia di stampa.

Agenzia di Stampa

Parla con Bulling alla scrivania e poi fagli vedere il “pagherò” che hai nell’inventario. Vai alla scrivania centrale e leggi i fogli. Leggi il foglio nella macchina da scrivere a sx. Leggi il foglio nella macchina da scrivere sulla scrivania vicino alla porta e quello sotto il tampone. Leggi il biglietto sulla porta, avanza a dx e clicca gli scaffali tra le due finestre.

Enigma delle etichette

Devi disporre nel giusto ordine le etichette in base ai fogli che hai trovato. Appena sono in ordine si illuminerà una busta indicata dalla freccia. Prendila.



Vai alla porta con la scrivania vicino e prendi l’annaffiatoio da terra, vai a sx e sul mobile prendi la teiera, mettila sulla stufa e usaci l’annaffiatoio. Apri la stufa, usaci i fiammiferi e richiudila, usa la busta su vapore e leggi. Dalla mappa di Whitechapel seleziona il negozio di animali.

Negozio di animali

Prova a entrare m è chiuso, parla col venditore di salsicce. Dalla mappa seleziona l' ospedale.

Ospedale

Parla col dottore e avrai una foto. Dalla mappa seleziona il calzolaio.

Calzolaio

Entra e parla con Jacob. Dalla mappa di Londra seleziona Baker Street.

Baker Street

Dopo il dialogo con Watson vai alla mappa sul muro, seleziona l'icona in basso a dx di Martha Tabram e mettila su George Yard Buildings. Arriverà il ragazzino Widding. Dalla mappa di Whitechapel seleziona la pensione.

Pensione

Parla con Finley, sali le scale e vai nella porta a dx, parla con Tumblety. Sei a Baker Street per un dialogo. Sete a Whitechapel. Avanza a dx e parla con l'uomo vicino all'arco. Holmes entra.

Millers Court

Avanza e apri la porta che vedi a sx. Dialogo. Dalla mappa di Londra seleziona Baker Street.

Baker Street

Clicca la statuetta sulla scrivania.

Enigma della statuetta

Consiste nel rimettere a posto gli organi. Ogni volta che farai bene si spunterà di verde una voce sulla dx. Non è difficile. Alla fine manca il cuore. Clicca sul quadratino alla voce cuore.



Dalla mappa di Whitechapel seleziona il calzolaio.

Calzolaio

Prova ad entrare ma è chiuso, parla col venditore di salsicce. Vai di nuovo dal calzolaio che stavolta è aperto. Parla con Jacob e dalla mappa di Londra seleziona il Club Imperial.

Club Imperial

Entra e parla con l'uomo. Leggi il foglio sul tavolo e raccogli da terra l'attaccapanni rotto. Leggi il foglio sulla bacheca ed esci. Vai a dx e poi verso il barile in fondo, osserva il carbone in terra. Vai al centro della piattaforma e prendi un palo di legno, mettilo sulle assi sotto la botte, ritorna alla porta del club e attraversa la strada, sulla dx prendi il pezzo di legno. Ritorna alla botte e usa il pezzo di legno sulle assi sotto la botte, usa l'attaccapanni sulla finestra e scendi. Sali la scala e prendi la chiave sul tavolo a sx, avanza ed entra nell'unica porta aperta, avanza verso il basso e apri la porta con la chiave. Sulla scrivania prendi il dizionario e leggi la pagina. Apri la scatola, sempre sulla scrivania e prendi la lettera e le tessere di metallo. Vai alla cassaforte e usaci le tessere di metallo.

Enigma della cassaforte

Consiste nel posizionare i tasselli in modo che le lettere laterali e in basso siano uguali a quelle dei tasselli adiacenti. Posiziona come in figura e poi abbassa il pomello a dx.

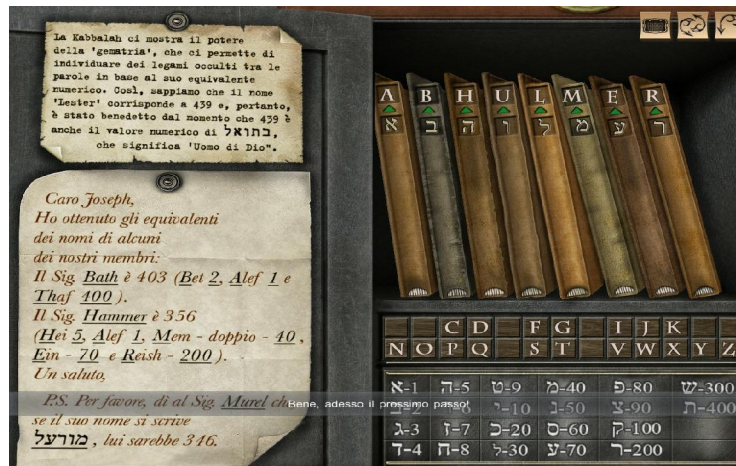


Usa il dizionario nei documenti dentro la cassaforte e avrai un altro enigma.

Enigma dei numeri e lettere Arabi/Ebraici

Sulla sx ci sono delle parole in grassetto e ad ogni lettera corrisponde un certo numero: B=2 - A=1 - TH=400

Sulla dx ci sono le lettere ebraiche corrispondenti a dei numeri. Ora guardiamo la prima lettera a sx dei documenti sopra e vediamo che è una specie di "N" che in basso corrisponde al n°1 che è la "A" a sx. Il secondo simbolo corrisponde in basso al n° 2 che sulla sx è la "B", il terzo simbolo corrisponde al 5 sotto che sulla dx corrisponde alla "H" e così di seguito fino a formare la parola ABHILMER mettendo i tasselli del nostro alfabeto in alto.



Appariranno delle schede, clicca sul nome: Levy Joseph e leggi il documento. Sulla cassaforte prendi il candelabro e ritorna in cantina. Prendi la corda, il secchio e il gancio, avanza e osserva la finestra che è ostruita dal barile. Sali le scale e usa il gancio sulla corda che pende dal soffitto, usaci la corda e poi il pezzo che hai ancora di corda con il mobile a mensole a dx in fondo, prendi le lattine vuote dalle casse e uniscile al secchio in inventario. Usa il secchio sulla corda che pende, in inventario usa i fiammiferi con il candelabro e poi sulla corda legata al mobile. Ritorna in fretta nella stanza della cassaforte e aspetta che il guardiano ti lasci via libera. Sei fuori dal club e dalla mappa seleziona Middlesex Street.

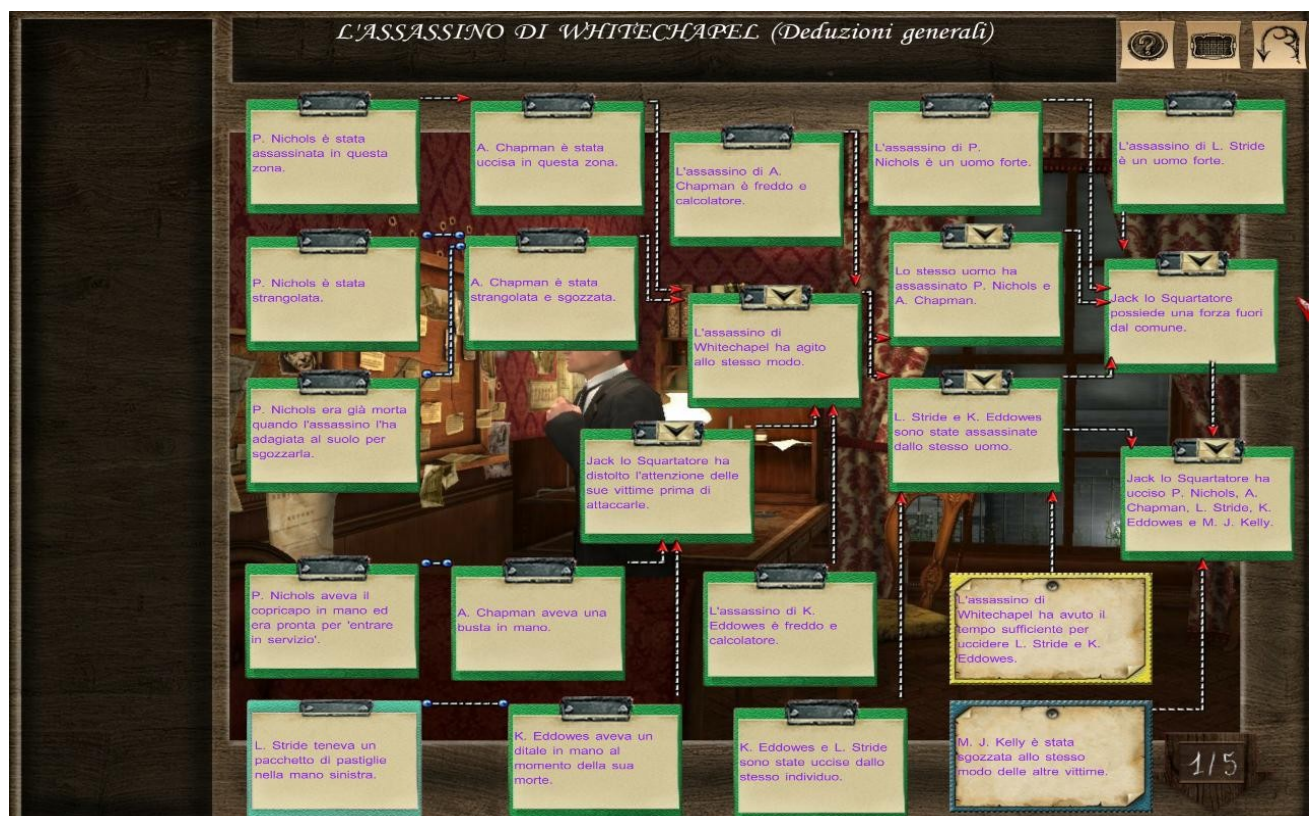
Middlesex Street

Avanza a dx fino al n°35 e vai dalla parte opposta della strada dove vedi il n°36, bussa alla porta e parla con la donna. Dalla mappa seleziona Baker Street.

Baker Street

Deduzioni Finali di 5 pannelli

Deduzione 1



Deduzione 2

L'ASSASSINO DI WHITECHAPEL (Deduzioni generali)

2/5

L'assassino ha sgozzato Polly Nichols.

Lo stesso coltello da macellaio è stato impiegato in tutti i cinque omicidi.

L'assassino di A. Chapman ha impiegato un coltello di grandi dimensioni.

L'assassino di A. Chapman voleva decapitarla.

L'assassino di L. Stride ha usato un coltello dalla lama sottile.

L'assassino di K. Eddowes possiede nozioni di anatomia.

L'assassino di Whitechapel è o è stato macellaio.

L'assassino di A. Chapman possiede nozioni di anatomia.

L'assassino di K. Eddowes l'ha sventrata come fosse un animale.

L'assassino di M. J. Kelly possiede delle nozioni di anatomia.

2/5

Deduzione 3

L'ASSASSINO DI WHITECHAPEL (Deduzioni generali)

3/5

I polmoni di M. J. Kelly presentavano varie incisioni.

Molti degli organi di M. J. Kelly sono stati estratti.

Non esiste alcun traffico di organi a Londra.

Il fegato ed i polmoni di K. Eddowes hanno subito dei taglietti.

Il cuore di M. J. Kelly è stato estirpato con la precisione di un chirurgo.

L'assassino ha voluto verificare lo stato di salute delle sue vittime.

L'assassino ha rimosso l'utero di A. Chapman.

L'assassino ha estirpato il rene e l'utero di K. Eddowes.

Jack lo Squartatore estirpava gli organi delle sue vittime quando ne aveva l'occasione.

3/5

Deduzione 4

L'ASSASSINO DI WHITECHAPEL (Deduzioni generali)

4/5

L'assassino ha rubato gli anelli di A. Chapman.

Gli anelli di Annie Chapman non avevano alcun valore.

L'assassino di Whitechapel è povero.

L'assassino ha perquisito A. Chapman.

L'assassino ha perquisito K. Eddowes.

L'assassino era in cerca di denaro e di oggetti di valore.

Le ferite riscontrate sul collo di K. Eddowes dimostrano che l'assassino è destro.

L'assassino di A. Chapman dev'essere destro.

Jack lo Squartatore è destro.

Ancora non possiamo sapere se l'assassino è mancino o destro.

L'assassino di L. Stride dev'essere destro.

L'assassino di K. Eddowes dev'essere destro.

4/5

Deduzione 5

L'ASSASSINO DI WHITECHAPEL (Deduzioni generali)

5/5

Manca un pezzo del grembiule di K. Eddowes.

Il pezzo di grembiule che mancava a K. Eddowes è stato ritrovato a Goulston Street, vicino al messaggio contro gli ebrei.

Jack lo Squartatore ha un conto in sospeso con la comunità ebraica.

L'assassino di Whitechapel ha accusato gli ebrei per mezzo di un messaggio scritto su uno dei muri di Goulston Street.

L'assassino gli ha tagliato il naso.

Le palpebre sono state tagliate.

La sifilide può deformare i tratti del volto.

Jack lo Squartatore voleva dare alle sue vittime i tratti di un malato di sifilide.

Le guance sono state affettate per farle sembrare più sottili.

Il volto di M. J. Kelly è stato sfigurato.

Jack lo Squartatore ha sofferto di sifilide.

Ora vai al centro della stanza e clicca sul cavalletto per associare gli indizi agli indiziati.

Metti gli indizi come sotto e tutto fa presupporre sia il quarto da sx.



Prendi l'immagine del quarto da sx e mettila sul manichino a sx. Dopo il dialogo con Watson sei a Middlesex.

Avanza a dx e parla con gli uomini.

Assisti al finale.

Soluzione di Giuseppe