

Martin Mystere – Operazione Dorian Gray



Ti sei appena svegliato e già suona il telefono, prendilo dal comodino e sentirai l'ispettore Travis che ti chiederà di raggiungerlo in una villa per un omicidio. Guarda il biglietto sul muro: l'armadio è chiuso a chiave, osserva tutto nella stanza e poi esci, scendi le scale e vai a sx, entra nella prima porta a dx per il tuo studio. Osserva tutto ma in particolare il foglietto sulla scrivania nella parte sx: il telefono del carrozziere che purtroppo è strappato, prendilo, esci e parla di tutto con Java. Ritorna nello studio e dallo scaffale sx prendi la testa verde, ritorna in salotto e dalla a Java che in cambio ti darà la chiave. Sei in camera tua, usa la chiave sull'armadio, aprilo e cambiali.

Scendi in salotto e vai a sx, in fondo vai nella seconda porta a sx per la cucina, osserva tutto e specialmente i foglietti sul frigorifero dove troverai la seconda parte del biglietto col numero del carrozziere, prendilo e nell'inventario uniscilo con l'altro pezzo per avere il numero. Ritorna in salotto e nell'inventario usa la mano sul foglietto per chiamarlo.

Suonano alla porta, vai a sx e passa sotto l'arco, vicino alla porta raccogli le chiavi della macchina, esci dalla porta ma ti manca il cellulare, ritorna in salotto e vai verso il divano a sx, usa il telefono portatile per comporre il tuo numero e lo troverai sotto i cuscini sul divano, prendilo e ora vai sul mobiletto del telefono, osservalo sul piano e prendi la cartina di New York. Esci in strada, osserva la tua macchina per entrare, raccogli il biglietto da visita in basso di Dylan Dog, esci dalla macchina e poi usaci la mano per entrare con la cartina davanti, scegli come destinazione: la villa di Eulemberg.

Villa Eulemberg

Una giornalista ti farà subito delle domande, rispondi: "no comment" per levartela dai piedi, entra nella villa e parlerai con Travis. Terminato il dialogo rispondi al cellulare, osserva tutto e poi parla con i due agenti della scientifica in tuta bianca. Sali al piano superiore e parla con il poliziotto che ti farà passare solo se gli mostri i documenti che naturalmente non hai. Ritorna indietro sempre sullo stesso piano e entra nell'unica porta accessibile che è la stanza della governante. Dai un'occhiata a tutto e specialmente al pacco dietro al baule, non puoi prenderlo perché il baule lo blocca, osserva il letto a sx della vestaglia e vedrai la "piega della coperta" osservalo e troverai una scatola da dove devi prendere la chiave, usala per aprire il baule ma si romperà, scendi sotto nel salone e vai verso le due porte in mezzo alle due scale, entra in quella con i vetri: sei nella biblioteca con una guardia che sorveglia un ingresso, osserva tutto e poi vai verso il ripiano alla dx del mappamondo, osserva tutto e da sotto le buste prendi il punteruolo. Ritorna nella stanza della governante e usa il punteruolo sulla serratura del baule per aprirlo, osserva il quadro dove vedrai la scritta: "Purgatorio 10:10". Esci, osserva la cartina e ritorna a casa.

Casa di Martin

Vai in salotto e parla con Java, poi vai nella porta alla sue spalle per la cantina, osserva tutto e in particolare l'oblò della lavatrice che non riesci a aprire, a sx prendi i guanti di gomma e poi osserva la racchetta e il cappellino e troverai la zona delle cianfrusaglie, osservalo e prendi un pupazzo. Esci e vai in cucina, osserva i prodotti per la pulizia nello scaffale sotto il tavolo e prendi il prodotto sgrassante. Ritorna in cantina e usalo per sgrassare l'oblò della lavatrice, aprilo e dai pantaloni prendi i documenti. Esci e vai nel tuo studio, osserva il cestello delle riviste sotto la scrivania e prendi la penna di plastica. Dalla mappa seleziona la villa Eulemberg.

Villa Eulemberg

Entra e nel piano superiore mostra i documenti alla guardia che ti farà passare, entra nella porta in fondo per la stanza del delitto. Indossa subito i guanti in lattice e poi osserva subito il fazzoletto in mano al cadavere e poi guarda nel vano in basso del comodino di sx dove troverai degli appunti: leggili. Vai sulla scrivania a sx e osserva le etichette delle valige per trovare un numero di volo, vai sul mobile vicino alla finestra e osserva le fotografie, prendi la foto centrale con i due uomini e nell'inventario osservalo, aprila troverai una busta che dovrai aprire con del calore, guarda la mappa e ritorna a casa.

Casa di Martin

Vai in cucina e sul tavolo prendi la teiera, mettila sul gas e passaci sopra la busta per aprirla, leggila lettera dove vedrai: **555-6279287, CN. 459-478-320-5, Plaza Da Nat 328, Mexico, Vallar (Veracruz)**, un numero di telefono e un indirizzo. Dall'inventario prendi il biglietto e saprai di una spedizione di un pacco. Dalla mappa seleziona l'aeroporto e dopo la scena con Diana partirai per il Messico alla ricerca del professor Alexander.

Messico

Prova a entrare nella porta alla dx del furgone (la casa di Alexander) ma è chiusa, parla con la donna sul terrazzo e col marito comodamente seduto. Vai alla sx del furgone e togli la catena dal gancio sul muro, entra nella dispensa e da terra prendi la scatola in legno, sul primo ripiano prendi il disco. Vai da Pedro e dagli la custodia del disco, siccome è vuota si arrabbierà. Vai verso il mulo e usai la cassa su di lui, usa la mano sul mulo per pizzicarlo e farlo scalcciare rompendo la cassa, osservalo e poi prendi l'unico disco intatto e mettilo nella custodia, dalla a Pedro che in cambio ti darà la chiave della casa. Usa la chiave sulla porta e entra, osserva tutto e poi vai verso la libreria, osserva il terzo scomparto centrale dal basso e vedrai qualcosa in mezzo ai libri, usaci la mano per prendere una mappa. Voltati e vai verso la porta di uscita, osserva il cestino dove ci sono i rotoli di carta, poi sempre con la mano prendi un carta con un tracciato: nell'inventario combinalo con la mappa trovata prima e avrai il percorso per il sito archeologico. Vai sulla mensola dove c'è la scimmia, avrai un libro da leggere, vai verso i fornelli e prendi l'oggetto giallo appeso, esci fuori.

Prova a fare partire il furgone ma non va, osservalo al centro dove vedi una tanica e alla sua sx vedrai un tubo, evidenzialo e usaci il tappo giallo, giralo per aprirlo. Esci dalla schermata e usa la mano per far partire il furgone con destinazione gli scavi.

Avanza a sx e urlerai il nome di Alexander che arriverà ma non vi terrà in considerazione. Osserva un po' in giro e poi torna indietro verso il furgone per tornare a casa.

Villa Eulemberg

A casa parli un po' con Diana e poi vai nella villa Eulemberg. All'esterno non c'è più nessuno, entra e Travis ti aggiornerà dei progressi fatti. Terminata la conversazione vai nella stanza del delitto e da terra prendi un foglio dal block notes, osservalo e vedrai dei solchi tracciati da una matita, vai nel cassetto del mobile a sx, osservalo e prendi la lettera: leggila e troverai l'indirizzo del museo. Nell'inventario usa la matita con il foglio del block notes per evidenziare i segni e trovare l'indirizzo di Erika Wallas. Sempre su questo mobile osserva la scatola a sx e prendi la moneta, scendi nell'atrio e vai nella porta a vetri, avanza e entra nella porta a sx, osserva il tappeto e troverai la scritta: *"Così discesi nel cerchio primo", Inferno 5:1*; osserva il quadro alla parete e leggerai: *"Ora scendiam quaggiù nel cieco mondo", Inferno 4:13*; vai verso la scrivania e nella scatola viola prendi il pass. Dalla mappa seleziona il museo.

Museo Donovan

Vai verso la porta a sx in fondo e usa la scheda magnetica sulla centralina a dx, entra e vai nell'ascensore per il primo piano, osserva tutto e poi prendi l'ascensore per il secondo piano. Sei nella locazione dove c'è Erika ma devi trovare la zona "C", osserva tutto e poi entra nella porta in mezzo ai due scaffali, parla con Erika di tutto. Osserva tutto nella stanza e poi esci osservando prima l'immensa biblioteca per un particolare che ti servirà dopo, (la fotocopiatrice). Dalla mappa seleziona l'edicola di Barney.

Edicola di Barney

Osserva tutti i libri e fumetti e poi parla con Barney che ti nominerà il “Blue Rose” e sarà disposto a darti un biglietto solo se gli riconsegna il libro che ti aveva prestato. Ritorna a casa e vai nello studio, prendi il libro vicino al mappamondo: “ Storie dimenticate”, prendilo e ritorna all’edicola per consegnarlo a Barney che ti darà il biglietto omaggio per il Blue Rose che selezioni dalla mappa.

Blue Rose

Parla con il buttafuori che non ti farà entrare perché il tuo biglietto è valido per le donne. Osserva i cartelli sul muro alle sue spalle per vedere una riproduzione del bollino blu, prendilo e usalo sul biglietto di entrata, mostralo la buttafuori che si accorgerà del falso perché non è plastificato.

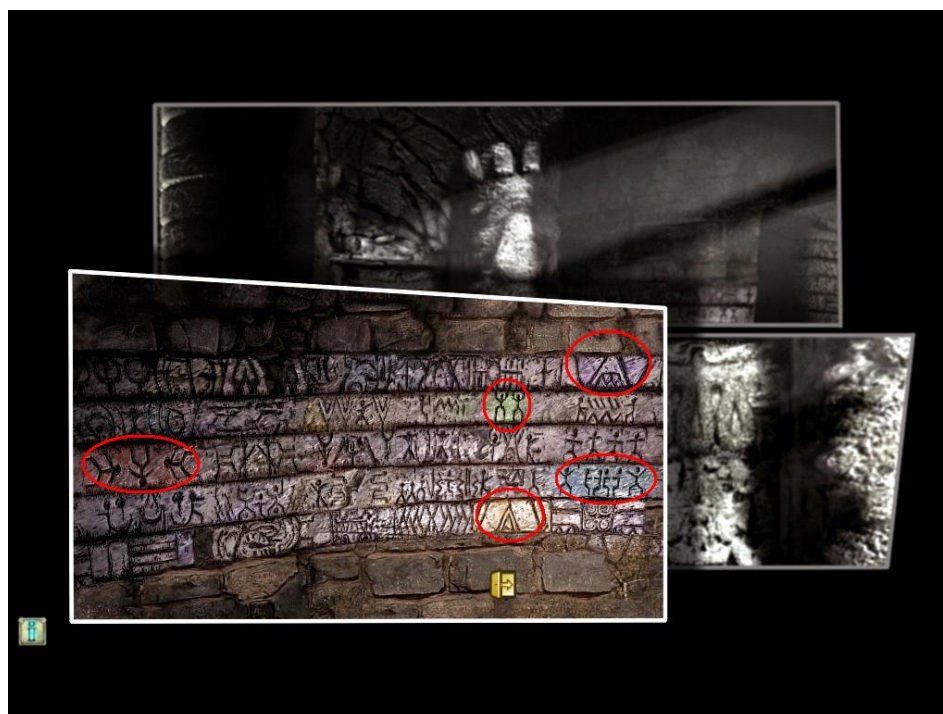
Vai al museo e sali al secondo piano, entra nello studio di Erika e ti troverai nella biblioteca, vai verso le fotocopiatrici, osservalo e usaci il biglietto falsificato. Ritorna al Blue Rose e stavolta il buttafuori ti farà entrare. Incontrerai Jenna la giornalista che ancora ti importunerà, dopo la chiacchierata vai sul tavolo a sx e prova a prendere le rose blu ma il barista te lo impedirà. Parla con i due clienti ma non otterrai nulla, allora parla con la “ballerina” che scoprirai essere una tua vecchia amica, parlati e ti aiuterà a distrarre il barista: ora puoi prendere le rose blu. Esci dal locale per andare a casa a fare una bella dormita.

Casa di Martin

Scendi in salotto e c’è Diana che parla al telefono. Ora devi cercare di farti dare il medaglione da Erika e le rose potrebbero andar bene se non per il fatto che le piacciono viola, quindi devi colorarle. Scendi in cantina e sulla lavatrice prendi lo spray viola e usalo sulle rose blu dove dovrai unire anche la lettera del professore a Erika. Ritorna al museo e consegna l’accoppiata lettera-rose a Erika che ti darà il medaglione. Dalla mappa seleziona l’aeroporto per il Messico.

Messico

Vai a sx e poi sali la scalinata della piramide, parla di tutto col professor Uber che ti chiederà di aprire una porta. Per lo scopo bisogna osservare i geroglifici sulla parete destra e riportarli nella colonna a sx.



Nei cerchi ci sono i simboli o colori da riportare nella colonna.

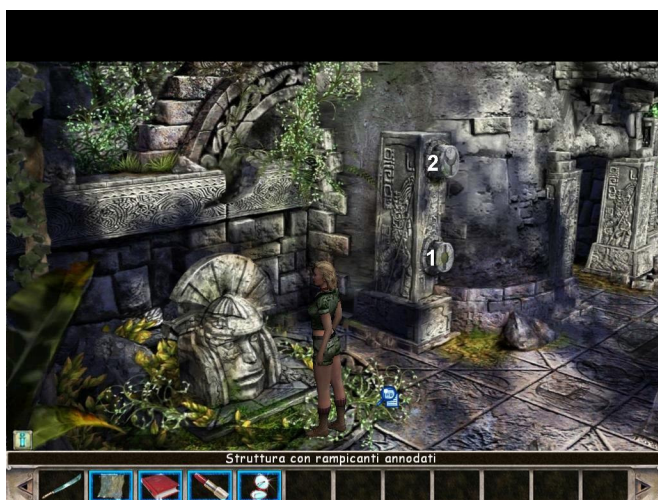
Nella colonna di sx riporta esattamente al centro-colonna dall'alto in basso nei 5 anelli rotanti i simboli che vedi nel disegno sopra: puoi anche basarti sui colori. Si aprirà una porta ma si chiuderà quella di entrata. Avanza e all'interno osserva tutto, dalle teste alle barche e specialmente la pietra sferica nella bocca della testa alla sx dell'entrata, prendila. Osserva bene sulla scalinata a dx e sx dove ci sono 3 pietre più chiare, prendile e vai verso la barca centrale che è l'unica intatta. Avrai l'inquadratura da dietro dove dovrai osservarla, usaci la pietra sferica per viaggiare verso casa sottoforma di spirito. Parla con Diana nel letto e dille l'ultima frase che hai bisogno di aiuto.

Controllo di Diana

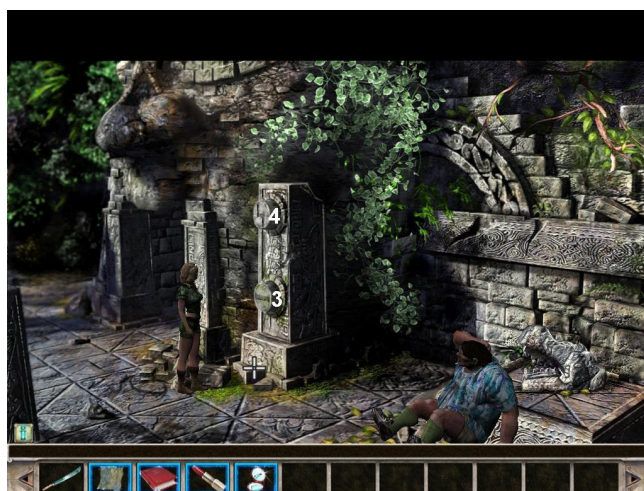
Ritorna in camera da letto dove è abbastanza scuro, apri la finestra alla sx dell'armadio per avere più luce, osserva la polverina azzurra in terra e ti convincerai che non è stato un sogno. Ora il problema è sapere dove andare, quindi vai in cucina e sulla lavagnetta vicino al frigorifero troverai l'indirizzo.

Diana (Messico)

Nella casa di Uber ti serve la mappa dove sta seduta la scimmia che devi far spostare. Vai a sx verso la cucina e sulla mensola a sx prendi il vasetto di noccioline, danne qualcuna alla scimmia ma non basterà per farla spostare, metti il vasetto sulla poltrona e appena la scimmia si sposta prendi la mappa. Esci e parti per gli scavi. Avanza a sx e poi vai verso gli scavi alla base della piramide e prendi il machete, sali la piramide e parla con Martin. Usa il machete sui rampicanti intrecciati a dx e troverai una pedana, osservalo e poi vai dall'altra parte dell'entrata e distruggi tutti i rampicanti, osserva la testa di pietra sulla pedana simile a quell'altra. Ritorna dall'altra parte e osserva anche la testa in roccia alla sua sx, prova a spostarla ma pesa troppo, parla con Java che la sposterà ma non succede nulla, parla ancora con Java che si siederà sulla pedana, senti attivarsi un meccanismo. osserva le colonne ai lati dell'entrata e nota i due grandi pulsanti: devi muoverli secondo una sequenza indicata sotto.



Colonna a Sx



Colonna a Dx

Premi i pulsanti secondo la sequenza: 4 – 1 – 3 – 2

La porta si apre liberando Martin.

Casa di Martin e Villa Eulemberg

Dopo la chiacchierata con Diana vai nel tuo studio, prendi il pacco da terra e se non lo hai fatto in precedenza anche la penna di plastica dal portariviste sotto la scrivania. Vai alla villa Eulemberg nella biblioteca al piano inferiore e sul divano osserva e prendi il pacco.

Ora bisogna aprirli, quindi su ognuno usa il medaglione: due si apriranno subito, nel terzo devi premere i 3 simboli, numerandoli da sx a dx con 1-2-3, secondo la sequenza: 2-3-1-3-3-1.

In questo modo hai 3 pietre cilindriche: piccola-media e grande. Uniscile secondo la sequenza: grande nella media e il tutto nella piccola ottenendo uno scettro atzeca.

Vai nella stanza a sx per lo studio e osserva di nuovo: il tappeto in terra, il quadro sulla parete e l'affresco sul soffitto, Martin arriverà alla conclusione che si tratta della Divina Commedia.

Vai verso la libreria a dx e osserva lo scaffale centrale, troverai la Divina Commedia, spostandolo vedrai un display con una presa telefonica, vai verso la scrivania e osserva il telefono, prendilo e ritorna al display, usaci il telefono e vedrai una tastiera con dei numeri più consumati: 1-3-4, quindi sono questi da premere ma usando la sequenza del quadro di Caronte: 4-1-3, si aprirà un pannello mostrandovi un passaggio segreto. Osservalo e inserisci lo scettro azteca, entra nel passaggio e vai nel laboratorio segreto di Eulemberg.

Osserva tutti e specialmente i documenti sulla sedia, arriverà Jenna che ti spiegherà alcune cose, troppe cose e infatti sarai tramortito e trasformato in vecchio.

Martin da vecchio.

Vai a dx in fondo e alza la leva per avere più luce, prendi la spranga che vedi alla sx delle casse, ritorna indietro verso il furgone e forza la portiera con la spranga, prendi le chiavi arrugginite.

Prova a usarle sulla porta vicino alla leva della luce ma non vanno bene: bisogna pulirle, usaci il Whisky e poi apri la porta. Esci e parla con il barbone che ha perso la sua medaglia, siccome sa dove è andata Jenna, te lo dirà solo in cambio della medaglia. Osserva l'auto dietro di te e dall'interno prendi la mappa del porto, dal cofano anteriore prendi il cavetto elettrico. Vai verso i residui in fondo e prendi una grossa vite, esci alla sx dei residui e osserva le macerie alla dx della porta e prendi la spilla, osserva le centraline alla sx della porta e usaci il cavo elettrico per creare un corto circuito. Sali le scale e dalla piattaforma prendi: gli scarponi e un orologio nei rottami.

Ritorna sotto e entra nella porta dove incontrerai Malocchio, dagli gli scarponi e in cambio ti darà una collana che devi combinare con l'orologio, dagli il tutto e in cambio ti darà la chiave misteriosa.

Ritorna la capannone dove eri prigioniero e vai nell'abitacolo del camion, usa la chiave per aprire il cruscotto e prendi la medaglia al valore. Dalla all'altro barbone che ti indicherà la strada presa da Jenna.

Finale

Osserva la mappa e sarai al porto, ascolta il dialogo. Entra nella finestra dietro di te e vedrai il tuo corpo, Sali gli scalini e parla con l'assistente per trovare una pietra. Prendi il poster in fondo a sx della fanciulla in bikini e mettilo sotto la porta metallica a sx per distrarre la guardia, apri la porta di colpo per tramortirla. Esci e perquisiscilo prendendogli le chiavi, usale per aprire la portiera del furgone e prendi il pezzo di carta con i codici, l'unico che ti interessa è quello di Jinxs 001857890

Esci a dx e vedrai la cassetta su una cassa, usaci il codice 001857890 per aprirla, osservalo e prendi la pietra. Ritorna indietro e dai la pietra all'assistente che ti rimetterà nel tuo corpo.

Ora hai 3 scelte di risposta ma l'unica che funzionerà è l'ultima per vedere il finale.

Soluzione di Mac