

SHERLOCK HOLMES – L'orecchino d'argento



14 OTTOBRE 1897

SHERRINGFORD HALL

Finito il filmato ti trovi nei panni di Sherlock Holmes. Raccogli da terra il foglio, leggilo nell'inventario, entra nel taccuino (nella parte sx dell'inventario e aprilo ogni volta che c'è qualcosa da leggere o esaminare) e leggilo. Parla con il dottore vicino al cadavere, parla con il tipo in piedi, dirigitì a sx due volte, parla con l'ufficiale e prosegui verso l'alto. Gira intorno al tavolo e parla con l'ufficiale più anziano al bar. Parla con il domestico che sta scopando, riparla con l'ufficiale anziano poi vai in basso e davanti al palco passa per la porta a dx. Parla con il socio di Bromsby, parla con la figlia Lavinia e arriverà un giovane ufficiale, continua il colloquio con lui e alla fine ti ritroverai al bar: parla con tutti e due gli ufficiali. Parla con il barman. Torna nella sala da pranzo, prova a parlare con Lavinia, prosegui verso il basso, sul tavolo prendi un foglio e osservalo. Apri la porta in alto, vicino alle scale parla con la domestica Mary, vai a sx e osserva la dx della libreria, apri il cassetto, passa per la porta a dx di Mary, prova a riapirla e noterai sulla maniglia dell'unto, rientra nel corridoio e in terra vicino ad un'altra porta prendi la borsetta: entra nell'inventario e aprila, leggi i biglietti per il treno e la nave. Prendi dall'inventario la provetta e usala sulla polvere in terra, entra nella porta a sx, c'è un grosso specchio con una fotografia: prendi la foto, osserva la polvere e prendila con la provetta. Osserva sul tavolino circolare un libro, prendi il biglietto che sbuca fuori. Apri l'inventario, esaminalo e poi apri il taccuino per osservarlo. Esci, vai verso il basso, sotto il tavolo nel corridoio usa la lente di ingrandimento e prendi la scatola di polvere bianca. Entra nella porta in alto a dx, usa sul tavolo la lente e prendi la cenere. In terra ci sono delle impronte, usaci sopra il metro da sarto, vai a sx, entra nel bagno, sull'angolo del lavandino usa la lente e prendi i capelli, esci dalla stanza e apri la porta in alto. A dx c'è un'armatura, esamina la parte sotto con la lente e prendi la coperta nera. Entra nella porta a sx, sotto il tavolo usa la lente e prendi il bottone. Prova ad interagire con la spazzatura alla dx el mobile vicino alla porta, vai verso la parte bassa del tavolo, parla con il cuoco poi esci. Osserva lo stipite della porta a dx, usa sull'impronta il metro da sarto, apri la porta e prendi il pezzo di stoffa attaccato alla una sedia davanti a te. Interagisci con la maniglia della porta, vai in basso, usa le lente alla base dello specchio e prendi i capelli neri. Torna nella sala, parla con il domestico, torna da Lavinia, parla con il socio poi riprova a parlare con la ragazza. Falle vedere la pistola e parla con lei.

Ora impersoni il Dottor Watson. Parla con il cocchiere, vai a dx, parla con l'uomo seduto sulla panchina poi parla con la signora in piedi. Finì il dialogo vai a sx per parlare con i signori vicino alla carrozza. Dopo i dialoghi vai a parlare con le signore sedute sulla panchina a dx.

Ora sei Holmes. Vai a sx e raggiungi la porta controllata dal cocchiere. In terra c'è qualcosa di bianco: usa la lente e raccogli il sigaro. Non uscire dall'inquadratura, ma misura le impronte con il metro. Finito il filmato clicca su Baker Street.

BAKER STREET

Hai adesso il controllo di Watson. Clicca sulla libreria ed interagisci sui tre scaffali centrali. Apri il taccuino e leggi gli articoli dei tre libri.

Ora sei nei panni di Holmes. Avvicinati al tavolo delle analisi a dx. Prendi l'acqua a dx, mettila sul fornellino, prendi la boccetta di sapone e versala dentro, accendi il fuoco poi immergici la stoffa. Ora prendi di nuovo l'acqua, rimettila sul fornello e versaci la boccettina di solvente, immergi un'altra volta la stoffa poi riprendila dall'inventario per metterla sotto il microscopio. Analizza la scatola di polvere bianca con la lente, poi prendi i tre mucchietti di polvere bianca e mettili sul microscopio. Riprendi la polvere poi prova a metterla sul fornello e accendi il fuoco. Prendi l'acqua e mettila sul fornello, mettilci dentro la polvere bianca, prendi la polvere nera, mettila sul fornello e accendilo. Prendi i capelli neri e mettili sul microscopio. Infine prendi quelli rossi e mettili sul microscopio. Alla fine fai un resoconto rispondendo alle domande che vi vengono proposte. Ecco qui sotto le risposte:

- 1: Abbina dalla sezione dialoghi il secondo colloquio con il colonnello Patterson e rispondi SI;
- 2: Abbina dalla sezione dialoghi il colloquio con Mary e rispondi NO;
- 3: Abbina dalle prove il sigaro trovato vicino alla porta di servizio e dai documenti il foglio sul tabacco e rispondi NO;
- 4: Abbina dalla sezione dialoghi il colloquio con Satterthwaite e rispondi NO;
- 5: Abbina dalla sezione dialoghi i colloqui con il cuoco Carl e Miss Lambert e rispondi NO;
- 6: Abbina dalla sezione prove il corridoio dove hai preso le misure 1 metro e 65 e dai documenti il foglio della scienza balistica poi rispondi SI;
- 7: Abbina dalla sezione dialoghi il colloquio con Miss Lambert e dalla sezione documenti la lista degli invitati e alla fine rispondi SI;

Apri il taccuino ed esamina tutti i nuovi documenti, chiudi tutto e torna alla villa.

15 OTTOBRE 1897

SHERRINGFORD HALL

Parla con Miss Lambert, parla con il socio della vittima e alla fine dirigiteli in cucina. Parla con Carl, esci, apri la porta in alto poi entra in quella a dx. Esamina i guanti sul tavolino, prendili, esci e vai in basso. Entra nella porta a sx, interagisci con il tavolino e prendi la borsetta. Aprila e, dopo avere letto i due fogli, esci e raggiungi gli altri. Parla di tutto con Lavinia e alla fine potrai controllare l'ufficio di Bromsby: interagisci con la scrivania, apri il primo cassetto a dx, prendi tutto quello che c'è, interagisci con il libro bordeaux sul tavolo, guarda la fotografia di dx, fai attenzione alla mano con un anello a sx, usaci sopra la lente d'ingrandimento poi guarda l'altra foto e esci dalla visuale della scrivania. Dietro alla sedia osserva il quadro poi allontanati dalla scrivania. Guarda a dx della porta il ritratto, apri l'inventario, esamina tutti i ritagli poi apri il taccuino e leggi tutto quello che hai raccolto.

FLATHAM

Parla con l'agente Fletcher, parla con il vicino poi chiedi all'agente se ti può lasciare entrare nella casa da solo. Vai in alto, gira intorno alla casa, osserva il barile con l'impronta: usa il metro su di essa. Torna davanti all'ingresso, usa la chiave e entra. Prendi a sx i fiammiferi dalla statua, usali con la lampada a dx, usa sotto la statua il metro con le impronte, vicino alle orme ci sono delle scarpe: interagisci con esse. Vai a sx, osserva l'oggetto sotto il tavolo, prendilo, avvicinati alla macchina a forma di joker, guarda tutti e quattro i quadri appesi, interagisci con la macchina e prova ad usarla. Torna indietro, vai questa volta a dx e interagisci con la libreria. Apri il taccuino e leggi la poesia. Apri la porta a sx, osserva il posacenere vicino ai fornelli con la lente, prendi la cenere, interagisci con il tavolo poi con la bottiglia intera e infine con quella rotta. Esci e apri la porta in alto a dx. Usa sopra la lanterna per terra i fiammiferi, interagisci con il tappeto sul baule poi apri la porta più in basso. Usa il gioco della dama in primo piano: ci sono delle pedine di colore diverso con dei

numeri sopra, tutto quello che devi fare è partire dalle file dove manca solo un numero e contare fino a che arrivi alla somma 55 ed inserire la pedina con il numero che manca. Fai come da foto sotto.



Prendi il gettone, vai a dx dove c'è il letto, appesa alla parete osserva la fotografia di Fowlett, clicca sul lavandino, prendi a sx le palline di grasso, esamina il letto poi vai dall'altra parte del letto. Esamina il cacciavite che tiene bloccata la finestra e tutti i diplomi appesi. Esci e vai alla macchina del "funny poker", usa il gettone per attivarla e procedi in questo modo:

- Tira il braccio dx;
- Prendi l'asso di picche, trascinalo sulla mano sx e tira il braccio dx;
- Prendi il quattro di quadri, trascinalo sulla mano sx e tira il braccio dx;
- Prendi il quattro di fiori, trascinalo sulla mano sx e tira il braccio dx;

Prendi il foglio e leggilo. Torna nella camera da letto e vai dove ci sono i diplomi, interagisci con quella che sembra essere una cassaforte: lo scopo dell'enigma è fare entrare gli animali nella giusta sequenza. Quindi fai come scritto sotto:

- 1 – il granchio;
- 2 – il cervo;
- 3 – l'orso (è quello vicino alla scala);
- 4 - inserisci tutti gli altri animali, tranne l'aquila;
- 5 - l'aquila.

Prendi tutti i fogli, apri l'inventario e leggili tutti. Esci dalla casa, rientra e vai ad aprire con la chiave che ti ha dato Watson l'unica porta che non hai ancora aperto. Dopo avere parlato con Watson usa il metro sulle scarpe. A sx prendi il foglio in terra, apri l'inventario e leggilo. Esci. Sarai a Baker Street per rispondere al solito quiz. Ecco qui sotto le risposte:

1: Abbina nella sezione dialoghi il colloquio con Murray e rispondi SI;

2: Abbina nella sezione documenti gli sviluppi di Lestrade e rispondi SI;

3: Abbina nella sezione dialoghi il colloquio con Grimble del 15 ottobre e rispondi NO;

4: Abbina nella sezione documenti la lettera di Bromsby a Fowlett dell'11 e rispondi SI;

5: Abbina nella sezione prove che manca il cuscino in camera da letto e rispondi SI;

6: Abbina nella sezione prove che in camera da letto la finestra è bloccata con un cacciavite e che all'esterno sopra il barile c'è un impronta e rispondi SI.

16 OTTOBRE 1896

BAKER STREET

Interagisci con il tavolo di sx, usa la lente d'ingrandimento sul giocattolo di legno sui guanti. Prendi le palline di grasso ed esaminale al microscopio.

STAZIONE DI FLATHAM

Ora sei nei panni di Watson. Vai a dx, clicca sulla panchina e prendi la piuma a sx. Parla con il capostazione, sali sul treno, vai in basso, esamina il posacenere all'angolo poi torna indietro. Prosegui a sx e, partendo dall'alto, esamina la prima fila di posti a sedere: sulla dx in alto prendi la piuma bianca poi esamina la terza fila e sotto i posti a sedere prendi a sx un cappello. Prosegui verso il basso, interagisci con il posacenere e prendi la sigaretta. Esci poi dall'inquadratura e dopo il filmato recati a Sherringford Hall.

SHERRINGFORD HALL

Adesso impersoni Holmes. Parla con Miss Lambert e con la domestica. Raggiungi Mary (nella stanza dove all'inizio del gioco stava pulendo per terra) e parla con lei. Sali le scale, interagisci con la cassaforte ed inserisci la seguente combinazione: **3-1-2-2-1-1**. Prendi tutto quello che trovi dentro ed esamina tutto. Parla con Lestrade e parti per il cementificio.

CEMENTIFICIO

Parla con la persona davanti al cancello e una volta dentro, vai verso la casa in alto ed usa la chiave sulla porta. Sali le scale, vai a sx ed esamina le tre fotografie appese, vai verso l'alto e interagisci con il plastico facendo attenzione al piccolo buco sopra. Torna indietro, ma invece di scendere apri la doppia porta con le chiavi. Vai verso il basso, interagisci con la statua a forma di elefante e con la proboscide: prendi la miniatura di Bromsby, Clicca sull'angolo sx della scrivania e prova ad aprire il cassetto. Esci dalla visuale e interagisci con il quadro dietro la sedia, usa la piccola chiave trovata nella cassaforte e prendi i fogli del libro contabile poi leggili. Esci dalla stanza e torna al plastico. Inserisci nel buco la miniatura e prendi sotto la chiave. Torna alla scrivania e apri il cassetto con la chiave: prendi quello che c'è dentro. Guarda sotto la statua della tigre, prendi il foglio e leggilo. Torna nella stanza con la mappa, rimani con l'inquadratura di tutta la stanza e prendi la chiave in terra a sx sotto il tavolino con il piccolo plastico.

Dopo il filmato torna di nuovo al cementificio.

E' notte e devi agire con discrezione, quindi prendi la scala e usala con il muro poi salici. Adesso **SALVA** perché devi arrivare all'ufficio senza farti scoprire. Appena il custode e il cane si allontanano corri in basso e segui il custode mantenendo debita distanza. Una volta dietro al vagone aspetta che giri l'angolo e che il cane

passi il lampione poi prepara la chiave dell'ufficio e corri subito verso la porta per aprirla. **SALVA**. Una volta all'interno vai nella stanza con l'elefante, tiragli la proboscide, prendi la miniatura, torna nell'altra stanza, interagisci con il plastico e inserisci nel buco la miniatura per prendere la chiave. Vai ad usarla con il cassetto della scrivania, prendi la chiave del magazzino e i documenti che devi leggere. Scendi, **SALVA** ed esci.

Appena fuori corri subito verso il basso per nasconderti dietro il carro, una volta che il custode sarà tra te e il carro corri subito all'entrata del magazzino e velocemente usa la chiave per aprirlo ed entrare. Una volta dentro usa i fiammiferi sulla colonna a dx, prosegui per il corridoio e in terra usa il metro sulle impronte. Vai avanti, apri il portone con il coltello e usa sulla lanterna in alto a dx i fiammiferi. Esamina il cesto dietro, prosegui verso sx, prendi il mazzo di chiavi appeso a sx poi vai verso il basso per due volte. Usa il mazzo di chiavi sulla porta, vai in basso ed esamina con la lente la chiazza. Apri la porta a dx, vai a sx, usa il coltello sul nodo per terra, torna dove hai preso le chiavi e sotto prendi lo straccio pulito. Usa il coltello su di questo poi apri l'inventario e indossa la mascherina. Torna nella stanza con la calce, vai dove hai tagliato il nodo e interagisci con la mano. Prendi la pala appoggiata al muro vicino l'entrata, usala sul cadavere, esci dalla stanza e vai in magazzino. Appoggiato a sx prendi l'arpione e usalo sulla mano del cadavere.

Dopo la conversazione risolvete il quiz ed ecco qui sotto le risposte:

- 1: Abbina nella sezione dialoghi il colloquio con Goblet e rispondi SI;
- 2: Abbina nella sezione documenti la fotografia di Bromsby con il crepaccio Kalidassa e l'articolo della morte di Lowrie e rispondi SI;
- 3: Abbina nella sezione dialoghi il colloquio con Mary del 16 ottobre e nella sezione documenti il testo dell'udienza e rispondi NO;
- 4: Abbina nella sezione documenti il foglio dell'ufficio Lloyd e rispondi SI;
- 5: Apri l'inventario, leggi la carta d'identità poi abbina nella sezione prove il messaggio della carta d'identità e rispondi SI.

17 OTTOBRE 1897

Sei il Dottor Watson. Esamina i documenti che ti ha dato Lestrade.

CASA HUNTER

Ora sei Holmes. Entra nella porta e parla con l'agente. Interagisci con la macchia rossa in terra, con il mobile aperto e guarda i disegni sulla sx. Vai verso la finestra a dx, usa il metro sulle impronte sul davanzale, esci dalla camera, vai in basso ed esamina i vasi a dx interagendo con loro. Esamina anche quelli in alto, sposta il primo vaso e anche quello dietro con dei fiorellini poi prendi la ricevuta del banco dei pegni. Torna a Baker Street.

BAKER STREET

Leggi la ricevuta poi esamina gli effetti personali della vittima del cementificio: apri l'inventario e prendi in la bottiglia di liquore. Interagisci con i libri nella libreria e leggi il libro nell'inventario. Guarda la mappa e prova a cliccare sull'abbazia. Apri la porta a sx del camino poi recati all'abbazia.

ABBAZIA DI RICHMOND

Vai avanti fino alla porta, bussa alla finestrella e parla con il frate. Prendi il sentiero di sx e da adesso osserva bene la strada che percorrerai perché ad un certo punto la dovrai percorrere a ritroso in poco tempo: vai avanti, al primo bivio tieni la dx e arriverai ad un laghetto. Prosegui e all'altro bivio prendi la strada di sx fino ad arrivare davanti a un altro bivio. Vai a dx, prosegui fino ad arrivare ad un bivio con tre strade, prendi la strada in centro a sx e vai avanti. Sulla sx osserva l'oggetto strano, vai avanti, all'incrocio vai in alto,

avanti e una volta giunti davanti all'incendio dovrai percorrere la strada a ritroso per andare a prendere l'oggetto che hai visto, ricordi? Quindi torna a prenderlo poi vai al laghetto per riempirlo d'acqua e vai a spegnere l'incendio. Entra, sulla dx accendi la candela, esamina il letto e usa la lente sulla macchia rossa in terra. Esamina le bottiglie vicino e prova a vedere se è rimasto qualcosa tra i documenti bruciati. Vai in basso, usa il metro sulle impronte per terra, vai verso il muro in alto, cliccaci sopra e usa sulla mattonella più scura il coltello. Prendi la lettera, esamina, torna indietro ed esci dal bosco.

SHERRINGFORD HALL

Leggi nel il taccuino la lettera, vai in soggiorno, parla con Miss Lavinia e fatele vedere la fotografia in inventario. Torna a Baker Street.

Adesso devi di nuovo rispondere al quiz. Ecco le risposte:

- 1: Abbina dalla sezione documenti Wung Jei e rispondi SI;
- 2: Abbina dalla sezione dialoghi il colloquio con il poliziotto Appleby e rispondi SI;
- 3: Abbina dalla sezione dialoghi il colloquio con il fratello e rispondi SI;
- 4: Abbina dalla sezione documenti i due fogli con le minacce firmate W e W.C. e rispondi SI;
- 5: Abbina nella sezione documenti il crepaccio Kalidassa e rispondi SI.

18 OTTOBRE 1897

Dopo il filmato recati al teatro.

TEATRO ASTON

Leggi il cartello a sx poi entra. Parla con l'uomo che sta scopando, vai a dx e parla con il primo attore tra le sedie. Recati a parlare con gli altri due a dx e alla fine parla anche con la ragazza sul palco. Apri la porta a sx e parla con Doris. Apri la porta vicino al tavolo del trucco, entra nella porta in alto a sx, prendi dal tavolo i fogli e leggili. Interagisci con i vestiti nell'armadio, esci, vai in basso e bussa alla porta. Parla con Mister Richards, fagli vedere l'orecchino e continua il dialogo. Torna nella stanza dove c'è la donna ubriaca e entra nella porta in alto. Parla con l'uomo che sta lavorando, torna davanti al palco e parla con la prima persona vicino alla porta, torna dietro al palco, prosegui per il corridoio e usa il mazzo di chiavi sulla porta per entrare. In terra sposta il vaso e la scatola. Usa la lente di ingrandimento sulla scatola grande poi usa l'orecchino dentro la fessura. Riprendi l'orecchino, torna davanti al palco, fai vedere l'orecchino alla ragazza sul palco, torna nella stanza della scatola, esamina e inserisci i tre orecchini. Prendi la fotografia e il foglio sul fondo.

Ora devi rispondere al quiz finale ed ecco le risposte:

- 1: Abbina dalla sezione dialoghi il colloquio con Bruce Aston e rispondi SI;
- 2: Abbina dalla sezione dialoghi il colloquio con Miss Sullivan e rispondi SI;
- 3: Abbina dalla sezione prove il registro dei vestiti e la prova di Sherringford Hall nella cucina dove hai trovato il bottone e rispondi SI;
- 4: Abbina dalla sezione documenti il biglietto da visita francese e quello dell'antiquario e rispondi SI.

A seguire ci sarà un altro quiz che puoi saltare se vuoi scorrendo semplicemente le domande poi puoi goderti il lungo filmato finale.

Soluzione di Star