

ART OF MURDER – LA CRUDELE ARTE DELL'OMICIDIO



E' importante sapere che i dialoghi non sono sempre in sequenza, quindi quando parlate con un personaggio è possibile che si fermi a metà discorso. Perciò per essere sicuri che la conversazione sia realmente terminata, cliccate un po' di volte sul personaggio per continuare a parlare e, se vedete che per due volte ripete la stessa frase vuol dire che la conversazione è finita (se non fate questo non andate avanti con il gioco). Devo ricordare inoltre che la soluzione è random, ovvero che alcune mosse o "enigmi" che ho risolto possono essere diversi, ma di poco, dalle vostre.

GIORNO 1

UFFICI FBI

Parla con il tuo capo fino alla fine. Esci dall'ufficio, dirigiti verso la tua scrivania (la prima a sx subito dopo la scrivania di Ruth)) e clicca sulla tastiera per 3 volte. Vai in fondo alla stanza e di fronte sulla parete esamina la tavola da sughero ed i relativi fogli appesi. Usa il tuo PDA e prova a chiamare Nick cliccando sul suo numero. Esci dall'ufficio e dirigiti verso il pacco di carta per stampante che si trova sopra gli scatoloni nell'angolo a sx dello schermo. Torna nell'ufficio e metti la carta nella stampante, che si trova sulla scrivania di Ruth a dx, poi chiudi lo sportello. Parla con Ruth, torna alla tua scrivania e clicca sulla tastiera dove apparirà il numero. Usa il nuovo numero per chiamare Nick. Clicca di nuovo sulla tastiera per scrivere il rapporto, clicca sullo schermo per stamparlo ed vai alla stampante per prenderlo. Vai quindi nello studio del capo e consegnaglielo. Parla con lui fino ad esaurire la conversazione, parla con Ruth e poi dirigiti al Museo di Arti Precolombiane. Esci dagli uffici, scendi le scale ed esci dalla porta di dx. Recati alla macchina nera a dx, cliccateci su e clicca sulla foto del Museo.

MUSEO

All'entrata parla con il custode, vai alla sala presentazioni e parlate con Warren. Esamina gli oggetti esposti: teca con coltelli, mummia, ceramiche, scodella appesa al muro e le statuette dorate. Quando vai a vedere la mummia raccogli l'estintore. Entra nella porta a dx per esaminare l'aranceto, rientra ed entra nella porta di sx (sala archivi). Torna all'entrata e parla di nuovo con il custode. Chiamate il Direttore del Museo al telefono. Parla ancora con il portiere che ti farà accedere ai magazzini, quindi scendi le scale che si trovano a sx della sala presentazioni. Il magazzino è però al buio, quindi chiedi al custode di accendere le luci e ti dirà che l'interruttore funziona, ma bisogna un po' giocare. Torna giù, clicca sulla scatola degli interruttori ed aziona le leve che sono rosse quando sono alzate e blu quando sono abbassate per illuminare le 5 parti del magazzino. Qui sotto metto la soluzione che però rispetto alla tua può essere diversa, inoltre per accendere le luci devi giocare molto con le leve:

1° leva : rossa 2° leva : rossa 3° leva : rossa

4° leva : blu 5° leva : rossa

Da qui dirigiti sugli scaffali a sx per prendere la cassa rinforzata, cliccaci sopra nell'inventario per ottenere uno scanner a raggi x. Prosegui in fondo a sx e raccogli il gommone sgonfio. Ora vai in fondo a dx ed usa lo scanner sulla cassa più in basso, dopo osserva lo spazio tra la cassa che hai appena esaminato e quella dietro. Posiziona quindi il gommone sgonfio nello spazio e gonfialo con l'estintore. Ora analizza con lo scanner le due casse che stavano dietro. Su una di queste ti accorgerai che manca un coltello come quello ritratto nel disegno. In fine esamina il manifesto sulla colonna più o meno al centro dello schermo e l'armadietto sotto, riponi lo scanner nella cassa e la cassa nello scaffale. Parla col custode. Vai alla macchina e sulla mappa clicca sulla villa dell'agente Cambio.

VILLA DELL'AGENTE CAMBIO

Parla con il poliziotto ed entra nella villa. Dirigiti verso il tavolo davanti, osservalo bene e clicca poi sulla sedia per spostarla, torna alla schermata precedente e raccogli il biglietto da visita sotto la sedia che è da esaminare in inventario. Vai ora a dx verso la sala da biliardo. Qui esamina il tavolo da biliardo in particolare le sei buche e raccogli la palla nella fessura in basso. Torna all'entrata e dirigiti a sx verso l'appendice, raccogli l'ombrello a sx ed esamina le foto appese al muro. Clicca sull'ombrello per ottenere un ferro piegato e torna alla sala da biliardo. Usa la palla da biliardo con ognuna delle sei buche fino a scoprire che una di queste è bloccata (la mia era la prima in alto a dx). Usa il ferro sulla buca bloccata e raccogli la testa di una statuetta precolombiana. Esci dalla villa e clicca sulla macchina.

GIORNO 2

UFFICI FBI

Porta la testa al deposito prove al piano terra a sx, ma hai bisogno di una tessera. Vai da Ruth, poi raccogli la tessera sulla sua scrivania. Esamina la tua scrivania in particolare l'origami di Nick, cliccaci sopra in inventario. Ora entra nel deposito con la tessera ed osserva la scaffalatura: riponi la testa nell'unico spazio vuoto. Cliccando su altri punti puoi esaminare gli effetti personali di James ed un nécessaire da cuciti. Vai a parlare con il capo e telefona a Warren, poi recati al Museo.

MUSEO

Vai alla sala presentazioni, parla con il direttore, poi vai all'aranceto e parla con Branford. Torna alla sala presentazioni, osserva le statuette dorate nella teca e parla di nuovo con Warren. Tornate in ufficio.

UFFICI FBI

Chiedi il modulo a Ruth, vai a prenderlo in magazzino uscendo dalla schermata di Ruth ed entrando nella porta di fronte. Prendi il documento e dallo a Ruth. Ora vai da Chaser, parla con lui e raccogli il modulo firmato dalla scrivania di Ruth. Torna al museo.

MUSEO

Consegna il modulo a Warren, parla con il custode, torna alla sala per prendere la statua. Torna a parlare con il custode, vai all'aranceto e vai in fondo a dx dove ci sono i vasi, prendi quello al centro e riempilo tutto con il terreno di coltura a sx (il tuo vaso può essere però un altro e non necessariamente quello al centro). Metti il vaso nella teca. Esci dal museo ed vai alla macchina dove apparirà la nuova locazione.

EDIFICIO DIROCCATO

Entra ed vai a sx e in fondo a sx nell'appartamento. Ispeziona il bagno e raccogli il tappo di gomma a dx. Esci, ispeziona la stanza a dx, raccogli la spazzola e cliccaci sopra per ottenere le setole in ferro. Torna al corridoio e vai nella cucina di fronte a voi. Metti il tappo nel lavandino e prendi la bottiglia di Whisky dal frigorifero a dx. Torna al corridoio e vai nell'appartamento n. 9 posto in fondo nella parte opposta a dove ti trovi ed entra nella stanza a sx. Dopo il filmato parla con Tatum, offrigli la bottiglia, raccogli la bottiglia rotta vicino al tavolino a sx e torna in cucina. Vai al lavandino e metti la bottiglia rotta nel lavandino ed apri il rubinetto. Raccogli l'etichetta ed utilizzala con la bottiglia di Whisky. Ora torna da Tatum e consegnagliela. Clicca in inventario sull'origami e leggi il contenuto. Parla con Tatum e raccogli il fusibile bruciato sul divano. Esci dall'appartamento ed esamina la scatola di fusibili a dx del corridoio. Vai verso le scale e dirigiti verso il piano superiore. Ripara il fusibile bruciato con le setole di ferro ed inseriscilo nel vano libero nella scatola dei fusibili. Vai in cucina ed esamina il tavolo. Utilizza l'origami di Nick sulla presa, Torna alla scatola dei fusibili, ripara di nuovo il fusibile ed inseriscilo nel vano. Ora sali le scale. Osserva attentamente la parte a dx del pavimento e potrai vedere tra le assi del pavimento il cellulare di James: prendilo con la spazzola e torna in ufficio.

UFFICI FBI

Vai al deposito prove. Deposita la statuetta e prendi le forbici dal necessario da cucito ed il documento di James. Ora vai al piano di sopra e guarda i fili sporgenti nei pressi della scala. Sposta la scala ed usala per raggiungere i fili, tagliali con le forbici. Parla con Ruth e vai nel magazzino per raccogliere i sacchetti di plastica, la batteria per cellulare, una torcia, il luminol e i guanti. Vai alla tua scrivania e metti il cellulare di James sull'angolo a sx, metti anche la batteria e collega i fili. Parla con Ruth e vai al laboratorio, che si trova uscendo dall'ufficio, la seconda porta subito a dx. Prendi il barattolo con i tamponi di cotone sul mobiletto a dx, prendine poi dall'inventario uno ed usalo con il documento di James per pulirlo. Ora esamina di nuovo il documento e potrete leggere il numero XFAD 8673. Torna in ufficio alla tua scrivania e digita quindi 8673 sul cellulare di James. Digita sul monitor del computer per ottenere un'immagine più. Vai alla macchina e dirigiti verso la nuova locazione.

COVO DEI DELINQUENTI

Gira l'angolo ed osserva la scala antincendio in alto a sx. Prova a salirci, ma è troppo alta. Vai in fondo al vicolo, esamina il fuoristrada, toglie il piede di porco che blocca la ruota, esamina l'interno del veicolo, toglie il freno a mano, utilizzate poi il piede di porco sulla scala e sali. Esamina il condizionatore e la finestra a sx che è chiusa. Utilizza il piede di porco sul condizionatore ed entra dalla finestra. Da dove sei utilizza la macchina fotografica del tuo PDA per fotografare la borsa sopra il divano e scattane un'altra portandoti vicino alla porta, ma non troppo altrimenti ti vedranno. Guarda il PDA nella sezione delle immagini e apparirà un numero di telefono rovesciato: il numero corretto da digitare guardandolo di rovescio è 555661905. Componilo ed il gangster nell'altra stanza si allontanerà per rispondere. Dirigiti nella stanza affianco ed osserva il guardaroba a dx. Entra nel passaggio segreto, osserva il cassetto, apri il secondo cassetto e clicca sul coltello. Dopo il filmato sei legato ad una sedia. Per fuggire devi spostare Nicole cliccando nelle seguenti direzioni, facendo attenzione di fare presto perché è una prova a tempo e inoltre, come sempre, non è detto che le mosse che ho usato io siano uguali alle tue mosse:

indietro – indietro – sx – indietro – sx – sx – avanti – sx – avanti – avanti – dx – dx - avanti – avanti – dx – dx – avanti – avanti – avanti – dx – avanti – avanti – sx – sx – avanti – sx – sx.

Torna alla stanza segreta attraverso il guardaroba, usa il luminol sul coltello e la torcia. Raccogli il coltello usando i guanti. Alza l'angolo sx del tappeto, prova ad aprire la botola, clicca sul quadro "gelo del mattino"

alle tue spalle e sulla leva. Ora esci attraverso la botola. Raccogli la scatola di latta a dx ed aprila per prendere una moneta. Esamina l'uscita e clicca sulla leva della tapparella a dx che però non rimane alzata. Esamina la tapparella in alto alla leva: svita tutte le 4 viti con la moneta. Esamina il cricchetto rotto a sx. Guarda la scatola di chiavi sullo scaffale a sx ed aprila utilizzando la moneta. Prendi tutte le chiavi e prova tutte fino ad aprire la porta di uscita. Torna al meccanismo della tapparella ed utilizza un'altra chiave che funge da cricchetto. Clicca sulla manovella e dopo il breve filmato raccogli la pistola.

GIORNO 3

UFFICI FBI

Dopo il dialogo con Ruth, parla con il capo. Vai in laboratorio ed utilizza un tampone sul coltello. Recati all'analizzatore in fondo al centro: prendi una fiala per test a sx, usala con il tampone in inventario ed inseriscila nel macchinario, clicca sulla tavoletta blu ed i risultati verranno trasferiti sul tuo computer. Raccogli i risultati delle analisi del sangue delle vittime dal carrello a dx poi esci. Torna alla tua postazione ed utilizza i risultati con il monitor del PC. Vai verso la scrivania di Ruth. Parla con Ruth e vai al deposito prove. Raccogli le due parti della statuetta ed uniscile nell'inventario: prendi la busta di polvere. Torna al laboratorio per analizzarla. Usa un tampone sul sacchetto di polvere, prendi la solita fiala, inserisci nella fiala il tampone e questa volta metti la provetta nell'analizzatore di campioni a dx per sapere di cosa si tratta. Torna al computer e clicca sulla tastiera. Vai al deposito prove e raccogli la chiave dagli effetti personali di James.

MUSEO

Entra e parla con il custode. Vai nell'archivio e raccogli la lente d'ingrandimento sul tavolo a dx e la carta stagnola vicino al muro in fondo. Nella sala presentazioni prendi la scodella appesa in fondo a dx vicino a dove hai preso l'estintore. Vai all'aranceto, usa la lente con la base della statua in fondo a dx, poi sempre alla base la scodella e la carta stagnola. Recati ai magazzini, vai in fondo ed esamina il manifesto sulla colonna, usa la chiave di James sull'armadietto. Usa poi un tampone sulla scatola che si trova all'interno, esci dalla schermata e recati alla metropolitana.

METROPOLITANA

Vai a sx al condominio e raccogli il cavo del campanello che penzola dalla porta. Vai all'entrata della metro e raccogli la bottiglia di coca cola a dx poi entra. Raccogli l'accendino vicino alle vecchie panchine a dx e parla con l'agente. Esamina la vittima, vai verso la fine del tunnel e dalla scaffalatura prendi la tanica di benzina e il vecchio giornale per terra. Vai verso la grata in fondo ed osservalo. Usa la coca cola sulle viti e clicca su tutte e quattro per svitarle. Clicca sulla bottiglia, ma è piena di animaletti. Usa la benzina sull'accendino, clicca sul giornale per arrotolarlo, posizionalo all'interno della grata e dagli fuoco con l'accendino. Prendi la bottiglia ed esaminala. Usa il filo del campanello sulla bottiglia per prendere il messaggio e cliccaci sopra per vedere di cosa si tratta. Ora torna alla macchina.

GIORNO 4

UFFICI FBI

Vai al laboratorio ed analizza il campione di polvere bianca che hai raccolto nei magazzini del Museo nel modo che ormai hai imparato. Vai a parlare con Ruth e quando hai esaurito la conversazione vai alla Biblioteca.

BIBLIOTECA

Vai fino in fondo ed entra nella sala di lettura e parla con la bibliotecaria. Cerca gli annuari sugli scaffali a sx della porta e prendi quelli del 1986. Portali alla bibliotecaria. Torna al corridoio ed entra nella stanza dei microfilm. Osserva gli schedari e torna dalla bibliotecaria che vi darà le giuste coordinate per rintracciare il microfilm: il numero è 01-044-86. Torna ai microfilm, ma i numeri non combaciano. Torna dalla bibliotecaria: il codice corretto del microfilm è 001-0044-1986. Ora puoi andare a prenderlo, ma fai attenzione c'è un altro numero finale nel mio caso era il 7, ma cambia ogni volta, quindi devi solo cercare qual è quello giusto. Ora torna col microfilm dalla bibliotecaria, vai al lettore di microfilm a dx della sala sul tavolo, raccogli la bobina a sx ed usala sul microfilm. Riponila nel vano ed accendi la luce del lettore con il tasto a sx. Clicca sull'immagine, torna a parlare con la bibliotecaria, prendi gli occhiali sul tavolino in fondo a dx in basso allo schermo, consegnaglieli e prendi la lente sul bancone che devi poi inserire alla base del lettore. Clicca sullo schermo e leggi i due documenti. Vai a ringraziare la bibliotecaria e dirigiti al museo.

MUSEO

Vai negli archivi, parla con il direttore e consegnagli la lista e continua a parlare. Esci dal Museo e troverai Allen: parlaci. Parla di nuovo col direttore e quindi vai all'aranceto dove devi prendere la foto in basso a sx dello schermo. Tornate in ufficio.

UFFICI FBI

Parla con Ruth e con Chaser, poi di nuovo con Ruth. Lascia gli uffici ed esci.

GIORNO 5

PERU'

Parla con Diego, il proprietario. Esamina l'armadio sulla sx sotto il porticato e prendi la macchina fotografica, poi guarda il tavolino a dx per prendere i rovi e le foglie di coca. Esci in strada e vai a dx verso Plaza San Martin ed esamina la casa dell'archeologo. Bussa, prosegui verso sx all'officina e parla con José per noleggiare una jeep. Torna all'Hotel e parla di nuovo con Diego. Esci e preleva i soldi dal bancomat sulla sx con la tua carta di credito e torna all'officina. Parla con José, parla di nuovo con Diego, parla con José e vai in garage per prendere il cavalletto. Unisci il cavalletto con la macchina fotografica e posizionalo nello spazio vicino al muretto a dx. Raccogli la macchina fotografica e parla con José. Torna alla porta del garage e raccogli il cuscinetto in basso a sx. Parla con José, usate il cuscinetto con i soldi e poggia il tutto sulla panchina dov'era seduto lui prima. Torna all'albergo e parla con Diego. Esci e recati alla casa dell'archeologo. Inserisci la foto nella fessura della porta e per esaurire il dialogo continua a cliccare sulla porta. Unisci la coca ed i rovi ed offrila all'inca seduto. Entra nella casa dell'archeologo, entra nella stanza di dx e parla con lui poi esci dalla casa.

GIORNO 6

PERÙ

Vai all'Hotel, parla con Diego, torna alla casa dell'archeologo ed vai nella sua stanza, ma lo troverai morto. Esamina il cadavere, il camino e raccogli il coltello attaccato in alto ed usalo con la terza fessura a dx. Raccogli le 4 pietre e la mappa. Dopo il filmato, torna al corridoio e dirigiti verso il cortile. Troverai nove anfore che devi utilizzare per comporre una scala a sx dall'altra parte del tetto per scappare.

Prima, utilizza l'asse in fondo a sx per poter accedere al tetto. Le anfore dovranno essere posizionate contro il muro in un determinato ordine. Quindi numera, per facilità, le anfore nel seguente modo:

9

5678

1234

Ora colloca le anfore nell'ordine seguente facendo in modo di avere lo spazio per muoverti:

- Prima prendi l'anfora numero 2 e portala al muro;
- Poi la numero 3 e portala al muro;
- Porta poi la numero 4;
- Porta la numero 9;
- Ed infine la numero 1.

A questo punto Sali sulla "scala" e scappa. Parla con Josè, Vai al bancomat, inserisci la tessera, ma non funzionerà. Torna a parlare con Josè, torna all'albergo, prova ad entrare, dirigiti verso la cucina a sx dello sportello bancomat e qui prendete la scatola di fiammiferi sul tavolo in basso a dx, poi vai ad analizzare il camino in fondo. Raccogli la brocca sopra la stufa ed il miele e le fragole dalla credenza a sx; metti nella brocca l'acqua che sta gocciolando dalla brocca grande nell'angolo a sx, riponila sulla stufa e metti le fragole ed il miele. Usa i fiammiferi per accendere il fuoco sotto la brocca, aziona infine l'interruttore della ventola sotto la finestra. Entra nel cortile dell'Hotel e prendi la macchina fotografica che dovrai ora andare a consegnare a José. Usa la tanica di benzina sul serbatoio.

GIORNO 7

PONTE SOSPESO NELLA GIUNGLA

Torna al fuoristrada a sx, raccogli il sedile ed esamina la cassa nella parte posteriore. Torna al ponte ed attraversalo. Raccogli il piede di porco vicino all'entrata del tunnel ed usa il coltello sulle liane che ostruiscono l'ingresso. Torna al fuoristrada ed usa il piede di porco sulla cassa: raccogli il cric e la carrucola. Torna al ponte e cerca di attraversarlo, ma crollerà. Raccogli la corda, che nel gioco chiamano "veste", usala con la carrucola, unisci il sedile ed attacca il tutto alla corda in alto. Salici su. Ora usa il cric con l'entrata ed entraci.

PIRAMIDI

Osserva il simbolo sulla roccia in alto sull'entrata. Prosegui e dallo spiazzo principale dirigiti a sx verso la

piccola piramide ed osserva il simbolo posto in alto sull'entrata poi entra nella piramide. Osserva la tomba e raccogli il dado a sx. Ora esci e torna allo spiazzo principale e da qui vai in basso verso la piramide del sole. Osserva il simbolo sopra l'entrata ed entra. Osserva l'acqua sulla foglia. Torna allo spiazzo ed entra nella piramide a dx. Osserva la porta chiusa di fronte e il buco nel muro a sx.

Devi associare i simboli che hai trovato all'entrata delle tre piramidi con i cristalli che hai in inventario:

- cristallo a forma di cubo nella prima colonna di sx;
- cristallo a forma di piramide nella seconda colonna da sx;
- cristallo rotondo nella terza colonna da sx.

Ora usa l'ultimo cristallo sul buco corrispondente nella serratura. Una volta dentro, raccogli la spada a dx, osserva lo sciame di mosche a dx, gli affreschi sul muro a sx ed il buco sul muro sulla sx. Attraversa il passaggio a sx e raccogli il barattolo in basso a sx dello schermo. Torna indietro ed usa il panino sulle mosche, metti le mosche che hai sul panino nel barattolo. Usa il barattolo con il ragno nella fessura poi raccogli il contenitore ed esamina il contenuto. Ora torna alla tomba nella piccola piramide ed usa la spada sull'apertura: raccogli l'orologio e la mandibola dello scheletro. Torna all'aereo per controllare se funziona cliccando sull'elica. Esamina il cofano e raccogli il filtro dell'aria. Esamina anche la copertura metallica e usa il ragno con il serpente. Esamina poi la batteria. Torna alla piramide del sole ed usa il barattolo vuoto con l'acqua nella foglia. Usa il barattolo con l'acqua sul filtro e rimettilo al suo posto. Metti in fine l'acqua nella batteria e fai ritorno a New York cliccando sull'elica.

GIORNO 8

UFFICI FBI

Vai a parlare con Ruth e con Chaser. Vai poi alla Biblioteca.

BIBLIOTECA

Parla con la bibliotecaria e torna alla macchina. Torna alla casa dell'agente di cambio.

VILLA DELL'AGENTE CAMBIO

Vai a sx nell'appendice dove sono appese le fotografie e clicca sulla cornice più in basso per prendere una foto di Raches ed vai al Museo.

MUSEO

Parla con il custode, vai negli archivi ed esamina la scatola in basso. Raccogli la radiografia dei denti ed usala con la mandibola raccolta in Perù. Esci dal museo e parla con Warren. Recati alla metropolitana.

UFFICI FBI

Esamina il documento vicino al telefono e confrontalo con la foto che hai nell'inventario. Parla con Ruth ed entra nello studio di Chaser. Esamina la sua scrivania e apri l'armadietto in basso a sx. La password ovviamente è "Raches": il meccanismo per inserirla è semplicissimo. Esamina tutto il contenuto della cassaforte ed esci dall'ufficio per dirigerti poi alla metropolitana.

METROPOLITANA

Scendi nella metropolitana ed vai a raccogliere la chiave inglese sulla scaffalatura. Entra nel condominio. L'ascensore non funziona, sali raccogli il filo non isolato sulla dx dell'ascensore ed esamina le annotazioni sulla sx dell'elettricista. Scendi, prova ad entrare in cantina a sx,ma il passaggio è sbarrato. Sali quindi alla sala controllo al terzo piano ed esamina la scatola dell'ascensore. Usa la chiave inglese con il filo e con la scatola 20/07 WB. Ora puoi prendere l'ascensore per accedere alla cantina.

CANTINA

Prendi il punteruolo o spiedo in basso a sx e vai nella stanza dello scaldabagno. Usa il punteruolo sul barile. Usa le pinze sulla manovella o pomolo della valvola del gas al centro dello schermo per raccoglierlo e sali al binario.

BINARIO

Entra nel vagone ed usa la manovella sul freno per poi cliccarci sopra.

Goditi il filmato finale

Soluzione di Star