

The Raven

Soluzione

Capitolo I: L'Occhio della Sfinge

- Un Treno sulle Alpi

Il gioco si apre con un utile *tutorial* per mettersi subito a proprio agio con i comandi (si può anche saltare): prendiamo la carta del sandwich dal tavolo e usiamola sul torsolo di mela, poi analizziamo, con il tasto destro del mouse, tutto ciò che abbiamo raccolto e che si trova, come in ogni avventura grafica che si rispetti, nell'inventario; ora combiniamo tutto quello che c'è nell'inventario con il tovagliolo e gettiamolo nella ceneriera sul tavolo.

Ed ora entriamo nel vivo del gioco:

Parliamo con il ragazzino presente sul treno, *Matt*, della sua pistola giocattolo e del furto avvenuto a Londra; arriverà, poi, l'ispettore *Legrand* con il quale dobbiamo parlare, e rispondiamogli in questo modo per guadagnare punti: *"E' a guardia di qualcosa", "Qualsiasi cosa ci sia nella cassaforte", "E' una trappola"* (+1000 punti).

Ora andiamo verso il vagone superiore e dove incontreremo il *professor Lucien* e chiediamogli del furto al British Museum, poi se ha visto qualcosa di sospetto.

Adesso dirigiamoci al vagone ristorante, dove incontreremo *Lady Westmacott* e chiediamole come mai si trova su quel treno, dopodiché salutiamola.

Ora, andando avanti per due "schermate" e ci ritroveremo alla giunzione tra due vagoni: analizziamo lo scatolo blu in basso a destra e cerchiamo poi di aprirlo, confiscando automaticamente la pistola giocattolo a Matt.

Rientriamo ed esaminiamo la ciotola sul bancone del bar raccogliendone i dolcetti all'interno; torniamo indietro finché non incontriamo nuovamente Matt ("strada facendo" riconseguiremo automaticamente la pistola giocattolo alla madre), diamogli i dolcetti presi prima al bancone del bar e chiediamogli dello steward.

Andiamo a parlare con la madre di Matt (la *Signora Miller*, accompagnatrice di Lady Westmacott), chiediamole delle forcine e andiamocene.

Ora possiamo tornare al bancone del bar e andiamo dietro quest'ultimo; una volta qui, usiamo la forcina col cassetto per aprirlo: all'interno vi troveremo una chiavetta da raccogliere. Usiamo quest'ultima per aprire la scatola blu che si trovava tra i due vagoni, ottenendo delle pinze (+2500 punti).

Utilizziamo le pinze per aprire lo scompartimento dello strano Professor Lucien; tornando indietro potrete incrociare lo steward.

Ora dovremmo andare da Legrand che si trova sull'ultima carrozza, ma prima possiamo compiere alcune azioni opzionali che vedremo nel prossimo paragrafo e attraverso le quali guadagneremo altri punti e sbloccheremo degli *achievement*.

Parliamo, quindi, con l'ispettore Legrand dell'investigazione privata e dello scompartimento del Professor Lucien (+1000 punti & achievement Survivor).

- **Un Treno sulle Alpi - Azioni Opzionali**

Dietro al bancone troveremo un taccuino: esaminiamolo e proviamo a raccogliarlo. Da questa "mossa" "conqueremo" una matita; usiamola con le forbici che troveremo di fianco al taccuino e, in questo modo, otteniamo della polvere di grafite.

Entriamo nello scompartimento del Professor Lucien, chiediamogli se possiamo dare un'occhiata, appunto, al suo scompartimento, ed approfittiamone per usare la polvere di grafite, precedentemente ricavata dalla matita, con la finestra (**+1500 punti & achievement Accurate Detective**). Inoltre, raccogliamo il bottone che vediamo vicino alla borsa (per terra).

Ora, rimanendo al di fuori dello scompartimento del Professor Lucien, esaminiamo la porta e poi bussiamo allo scompartimento di fianco: vi troveremo la *Baronessa* a cui dovremo chiedere della borsa perduta. Ora torniamo da Matt e chiediamogli della borsa perduta. Esaminiamo il porta stuzzicadenti che si trova sul tavolo (dal lato opposto a quello di Lady Westmacott), raccogliamo uno stuzzicadenti ed utilizziamolo con la finestra (in primo piano) che troviamo nella carrozza del *violinista*; in questo modo quest'ultimo si distrarrà: proprio mentre è distratto, analizziamo la custodia del suo violino che tiene così tanto ben custodita (**+2000 punti**) e sorpresa: il borsello sotto l'asta del violino! Raccogliamo.

Possiamo guardarne il contenuto, ma è un'azione del tutto opzionale. Torniamo, quindi, dalla baronessa e, bussando alla porta, Zellner le consegnerà automaticamente il borsello. Chiediamole anche degli altri passeggeri (**achievement Humble Helper**).

Possiamo chiedere al maggiordomo se si chiama veramente James e della sua carriera.

Ora, analizziamo la radio che si trova dietro al bancone per poi accenderla (**achievement Music Lover**); se vi torniamo dopo un po' di tempo, troveremo l'antenna rotta.

Troveremo un libro di fronte alla nuova collocazione di Matt: raccogliamolo e portiamolo da Lady Westmacott per ricevere un suo autografo; chiediamole ora degli altri passeggeri e del violinista. Adesso andiamo dal personaggio che legge il giornale nel vagone bar, il *Dottor Gebhardt*, e chiediamogli se c'è qualcosa di sospetto, del portavalori, del furto a Londra e del giornale.

Potremo consultare l'articolo di giornale che parla dell'*Occhio della Sfinge* (stesso dal giornale del Dottore).

- **Intrappolati nella Roccia**

Ci troviamo intrappolati, dopo il deragliamento del treno.

Andiamo verso il vagone ristorante dove incontreremo il Dottor Gebhardt: parliamogli a piacere finché non concludiamo il discorso. Riceveremo, così, dei fiammiferi (se accendiamo e spegniamo 5 fiammiferi, ad esempio andando all'aria aperta, otterremo l'**achievement Pyromaniac**)

Guardando in alto a sinistra della schermata, noteremo una sedia appoggiata al tavolo: esaminiamo l'estintore che si trova nascosto dietro questa sedia, ed utilizziamolo per spezzare una gamba a questa, poi raccogliamo.

Raccogliamo la tenda dal finestrino sulla destra ed usciamo fuori; ora dobbiamo provare a sganciare il meccanismo che troviamo fuori dal treno, e su questo dobbiamo usare la tenda sporcarla di grasso.

Rientriamo e tornate al bancone del bar dove raccoglieremo la ciotola da terra (vicino allo sgabello); raccogliamo le bottiglie di alcol che troviamo sul ripiano collocato alle spalle del bancone.

Adesso, usiamo gli oggetti appena raccolti in questo modo: la bottiglia d'alcol sul bancone la useremo con la ciotola, poi accendiamo un fiammifero (stesso nel nostro inventario) e lo usiamo per infiammare la ciotola d'alcol.

Prendiamo la tenda sporcata con il grasso ed utilizziamola con la gamba del tavolo. Avremo così creato una torcia, manca solo la fiamma: prendiamo la torcia e accendiamola sulla fiamma che si trova nella ciotola (**achievement Prometheus**).

Ritorniamo al meccanismo di giunzione che ora possiamo esaminare in quanto abbiamo l'aiuto della torcia che ci illumina: esaminiamo e, poi, usiamo la leva centrale e stacciamo il grosso anello sulla sinistra (**+2000 punti & achievement Sprinter**).

Ora, dirigiamoci nel vagone ristorante dove è nascosto Matt e parliamo con lui finché non esauriamo tutte le opzioni di dialogo (Azione opzionale: possiamo controllare la borsa sulla sedia, prendiamo la pistola giocattolo al suo interno e diamola a Matt).

Andiamo nello scompartimento del professor Lucien, apriamo l'armadio a muro, raccogliamo l'asciugamano all'interno e bagniamolo con dell'acqua attraverso il rubinetto.

Proseguiamo e andiamo nel vagone successivo, dove si trova il salottino, prendiamo l'ascia in fondo e proviamo ad usare il freno di emergenza (scatola bianca con una maniglia - in alto).

Dirigiamoci in fondo ed usiamo l'ascia sulla porta del conducente (poi apriamola di nuovo).

Ora, prendiamo l'ascia (vicino al "nostro" braccio) ed usiamola con la leva; riprendiamo nuovamente l'ascia e colpiamo il raccordo (**+2000 punti & achievement Hero of the Hour**).

Torniamo da Matt e chiediamogli della busta.

- **Venezia**

Ci troviamo nell'auto con Legrand, parliamo con lui fino ad esaurimento argomenti.

Una volta usciti dall'auto, parliamogli del telegramma e del Corvo, offrendoci di aiutarlo, oppure possiamo parlare del poliziotto, della cassaforte e esprimiamo il nostro essere pronti a partire.

Ovviamente, Legrand non vuole assolutamente che intraprendiamo anche noi questo viaggio, quindi ci servirà un modo per riuscire ad imbarcarci.

Dirigiamoci, quindi, verso l'auto sportiva della giovane ragazza e analizziamo per due volte i suoi bagagli; a questo punto parliamo con lei finché non esauriremo tutte le opzioni.

Andiamo dal Dottor Gebhardt (di fronte alla rampa d'accesso) e chiediamogli della nave e salutiamolo.

Ora andiamo dalla Baronessa e chiediamole del viaggio al Cairo; dopodiché raccogliamo il binocolo che la stessa ha lasciato cadere.

Saliamo sulla rampa d'accesso e andiamo dal Capitano Di Conti: chiediamogli del baule sospetto e dove si trova la stiva (**+1000 punti**).

Una volta all'interno, troveremo, in corrispondenza dei copertoni ammassati sulla destra, un oggetto cilindrico da analizzare: accenderemo automaticamente una torcia.

Volgiamo la nostra attenzione verso la porta a sinistra dell'auto sportiva (raggiungendola); nella nuova schermata, troveremo il baule in basso a sinistra: esaminiamolo e poi apriamolo.

Ora, torniamo verso l'uscita (in basso a destra) ed osserviamo le schegge di vetro ai piedi delle scale.

- **Un Baule Sospetto**

Ora, possiamo decidere a nostro piacere se parlare o stare zitti.

Tiriamo il pezzo di stoffa che si trova alle nostre spalle e raccogliamo il pezzo di ferro piatto caduto: ci servirà per aprire la scatola lunga di fronte a noi. Usiamone il contenuto per tagliare le bende ai nostri piedi.

Ora usiamo la pulsantiera per il controllo della gru tra gli scaffali sulla cassa contrassegnata con fragile (**achievement Houdini**).

Osserviamo e raccogliamo il tubo ai piedi dell'auto ed usiamolo per aprire la porta in cima alla scalinata (**+1500 punti**).

Ora possiamo uscire dalla stiva e possiamo rispondere a piacere a Legrand fino ad esaurire tutte le opzioni di dialogo (quando ci verrà chiesto, rispondiamo 3 o 5 dita).
Accediamo al ponte laterale tramite la porta a sinistra (+1500 punti).

- **Omicidio sul Mediterraneo**

Andiamo a parlare con l'*agente Oliver* e chiediamogli di chi potrebbero essere i sospetti e di chi ci ha potuto mettere fuori gioco nella stiva.

Dopodiché, andiamo nella cabina del Dottor Gebhardt scendendo dalla scalinata dell'atrio. A questo punto chiediamogli del proiettile (e, se volete approfondire, anche dell'analisi del cadavere della Baronessa).

Entriamo nella cabina dell'ispettore Legrand, sulla destra, e chiediamogli informazioni sull'omicidio avvenuto, dell'arma del delitto, quindi del tipo di pistola (così Zellner scambierà il proiettile del Dottor Gebhardt con una bustina per le prove).

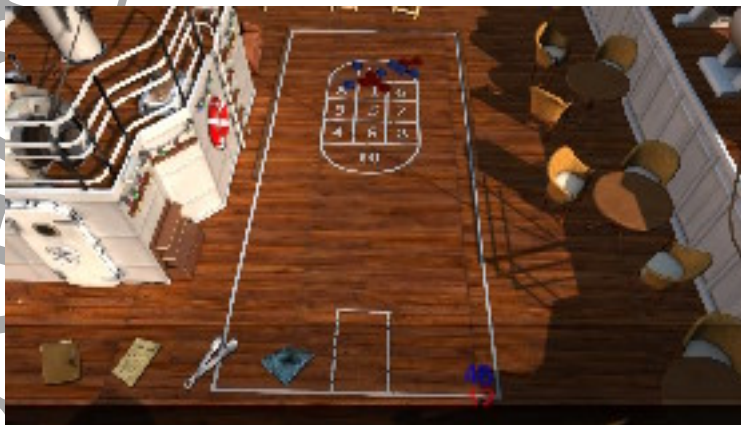
Ora, saliamo le scale e andiamo verso il salone (porta spalancata): una volta arrivati al bancone esaminiamo il porta-ghiaccio e prendiamo la pinza che serve a prendere il ghiaccio; a questo punto ci interromperà il Capitano. Parliamo con quest'ultimo di un argomento a piacere e congediamoci.

Andiamo verso la stanza della Baronessa (a destra, parte superiore della scalinata dell'atrio) e rompiamo il sigillo della porta della stanza (questo è possibile solo dopo aver consegnato il proiettile a Legrand). Una volta all'interno, analizziamo per ben tre volte il vaso oblungo e utilizziamo le pinze prese precedentemente dal porta-ghiaccio per prendere la stoffa che vi è all'interno.

Fatto ciò, scendiamo le scale, in modo tale da trovarci dinanzi Legrand che esce di fretta per parlare con i sospetti.

Dobbiamo esaminare per due volte la pianta al lato dello studio del Dottor Gebhardt e raccogliamo dei sassi.

Ora andiamo sul ponte di prua (lo si raggiunge scendendo le scale a destra del ponte laterale) e parliamo con Matt del professor Lucien (che sta corteggiando la madre di Matt), del gioco che vi è sul ponte e giochiamo con lui. Il gioco consiste nel far scorrere dei dischi fino alle caselle numerate: si sommano, così, i punti delle caselle occupate dai nostri 6 dischi (per lanciaarli tenete premuto sul disco e allontanatevi dallo stesso per gestire direzione e forza). Vincendo il gioco riusciremo ad ottenere la fionda di Matt.

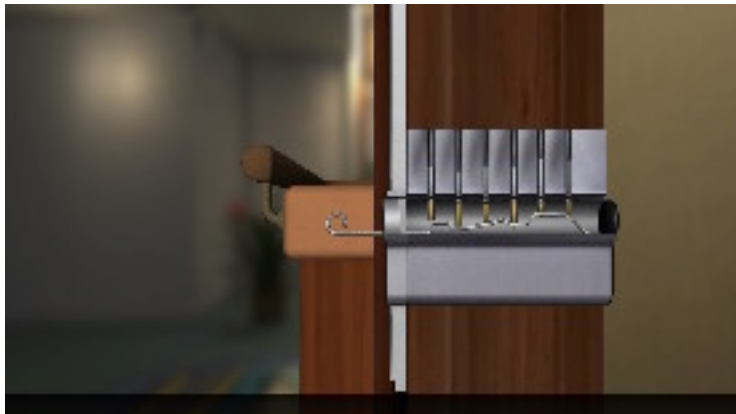


La fionda ci servirà per distrarre l'*agente Oliver*: usiamo la fionda con la bottiglietta ai piedi dell'*agente* (per far ciò ci servono i sassi raccolti precedentemente), poi parliamogli rispondendo a piacere; andiamo verso il salone (Legrand intanto sta interrogando i sospetti), prendiamo del cibo dal buffet (nella parte inferiore della stanza). Il cibo verrà portato automaticamente all'*agente Oliver*. Ora abbiamo accesso alla stiva.

In quest'ultima, andiamo a parlare con il clandestino prigioniero e chiediamogli chi è, parliamo dell'omicidio e congediamoci; andiamo ad analizzare l'armadietto di destra per poi aprirlo, controlliamo la cassetta degli attrezzi per trovare filo di ferro e giravite ed utilizziamo quest'ultimo con la cassa a destra per ottenere un proiettile.

Possiamo uscire dalla stiva e andiamo parlare con l'*agente* dicendogli: "TU non stavi prestando attenzione!"

Andiamo allo studio di Legrand che sarà chiuso: prendiamo il filo di ferro ed utilizziamolo con la porta. Apparirà una schermata con un minigioco che ci impegnerà a sistemare il filo di ferro per aprire la porta: pieghiamo e modelliamo il filo cliccando in vari punti dello stesso trascinando in alto o in basso, in modo tale che, quando il filo viene spinto verso la nostra destra tramite l'anello all'estremità sinistra, la sezione interna del filo passi in mezzo alle 6 colonnine argentee e auree, come nella figura:



Una volta entrati nello studio di Legrand, esaminiamo per due volte la scatola degli elementi forensi appesa sul muro a sinistra della scrivania e raccogliamo la bustina di tamponi appoggiata al centro sul ripiano in basso.

Torniamo nuovamente nella stanza della Baronessa (l'uscita della stanza di Legrand è in basso a sinistra), osserviamo per due volte il letto e una volta la macchia di

sangue; a questo punto usiamo il tampone di Legrand per prendere un campione della macchia.

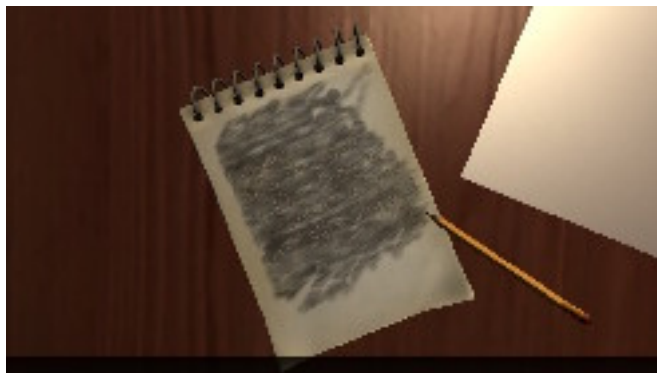
Torniamo nello studio di Legrand, ritorniamo all'armadietto dell'apparecchiatura forense, apriamo il cassetto e leggiamo il libretto verde che vi troviamo. Ora prendiamo il luminol (sesta boccetta della terza fila) e il perossido di idrogeno (prima boccetta della quarta fila): verranno versati entrambi automaticamente nel vetrino; prendiamo la peretta (un piccolo oggetto che si trova subito sotto al vetrino) e riempiamolo con il composto appena fatto (sul vetrino). A questo punto usiamo la peretta piena col tampone che si trova nel nostro inventario.

Adesso non ci resta che andare nello studio medico del Dottor Gebhardt. Ma prima possiamo ancora compiere molte operazioni opzionali (descritte nel paragrafo successivo). Nello studio del Dottore esaminiamo la credenza (il primo mobiletto in fondo), poi accediamo al cassetto (sopra l'ultimo mobiletto a destra) e utilizziamo il nastro all'interno con il riproduttore; usciamo dalla stanza per completare l'episodio (**+4000 punti e achievement Amateur/Advanced/Master Detective**).

• Omicidio sul Mediterraneo - Azioni Opzionali

Stanza della Baronessa:

qui possiamo esaminare il block notes sul tavolino e ricalcare con la matita fino ad evidenziare il messaggio (come in figura); possiamo esaminare le piume cadute dal vaso e quelle sotto al letto; esaminare il comò al lato del letto ed analizzare il registratore (esaminiamolo per due volte) al suo interno raccogliendovi la cassetina (nastro); possiamo esaminare per due volte il bagaglio sul tavolino e leggere il diario che avete trovato (esaminiamo per due volte il diario);



possiamo analizzare per due volte l'oblò dietro la tendina, quindi, il condotto d'aerazione sopra l'ingresso e la serratura, poi l'allarme, il dipinto e il manichino (facendo tutte queste operazioni otterremo l'**achievement Crime Scene Investigator**).

Stanza di Legrand:

qui possiamo zoomare sulla scrivania e raccogliere la bustina con il proiettile in basso a sinistra; possiamo usare sia quest'ultimo che il proiettile della stiva con il microscopio (ruotando, facciamo in modo che le striature dell'immagine a sinistra coincidano con quella a destra per guadagnare l'**achievement Forensic Officer**), come nell'immagine di seguito.



Inoltre possiamo:

chiedere al maggiordomo della dipendenza dall'alcol della Baronessa e salutarlo (dopo aver visitato la stanza della Baronessa);
parlare con il Professor Lucien e la Signora Miller dell'altra notte (si trovano sul ponte di prua in fondo a destra);
fare una domanda a piacere al Professor Lucien prima che se ne vada;
chiedere a Lady Westmacott (che si trova

nel salone) del viaggio sul treno, del ladro del gioiello, dell'ispettore Legrand, di Matt e della Signora Miller.

Capitolo II: Una Stirpe di Bugie

- **Pazzia**

Il secondo capitolo si apre con Zellner nello studio medico (**+1000 punti**): alziamo il poggiatesta della sedia a rotelle e parliamo con il Dottor Gebhardt di un argomento a piacere; avviciniamoci alla piccola bacinella sul tavolino e raccogliamo le forbicette al suo interno.

Parliamo nuovamente di un argomento a piacere con il Dottor Gebhardt per distrarlo, intanto usiamo le forbicette con le cinghie intorno ai "nostri" polsi e raccogliamo, poi, la bottiglia marrone sul tavolino (è cloroformio).

Ora, prendiamo il più in fretta possibile la siringa a terra (**+1000 punti**).

Quando ci verrà chiesto di spiegare l'accaduto, rispondiamo: "Lo sparo proveniva da un nastro registrato", "Il nastro magnetico nella struttura medica!", "Il dottore nella cabina", "Posso solo fare congetture..." (otterremo l'**achievement Brilliant Mind** se risponderemo in questo modo a queste 4 domande).

Dopodiché, parliamo con l'ispettore Legrand del Dottor Gebhardt e dell'uomo morto e congediamoci.

- **L'Occhio della Sfinge**

Ci troviamo in Egitto, al Museo.

Parliamo con il direttore del Museo, *Mokthar*, dell'ispettore Legrand e salutiamolo per due volte.

Una volta entrati nell'ingresso, seguiamo il tappeto rosso dritto verso la telecamera ed entriamo nel salone principale (opzionalmente possiamo esaminare: per due volte la teca sulla costruzione delle piramidi, la statua di Akhenaten e la figurina di Imhotep, per una volta la teca sul vetro del deserto e la mostra delle daghe per ottenere l'**achievement History Fan**); chiediamo ora a Lady Westmacott (seduta in fondo) di suo figlio.

Chiediamo a Matt (quando entrerà nel salone) della crociera sul Nilo e rispondiamo a piacere alla domanda successiva a seconda che vogliate o meno che la signorina Miller abbia o meno una relazione amorosa con il Professor Lucien.

Dopodiché, entriamo nel salone posteriore (trovandoci nell'ingresso basta seguire il tappeto rosso verso sinistra), entriamo alla stanza del tesoro ed usciamone subito dopo.

Ritorniamo all'ingresso del Museo ed entriamo nella guardiola (una porta di legno con vetrate) e parliamo con l'agente Oliver prima della guardia, poi di Legrand e della stanza del tesoro.

Possiamo opzionalmente cercare di usare il telefono; poi analizziamo il corpo della guardia, usiamo le chiavi di cui verremo in possesso con il pannello elettrico attaccato al muro (in alternativa possiamo raccogliere la graffetta dalla ciotolina nei pressi del telefono ed usarla per scassinare il pannello elettrico), azioniamo quest'ultimo e usciamo dalla guardiola.

- Tornate nel salone principale, usate le chiavi con la teca in fondo a destra e raccogliete il palo di legno dal suo interno; senza scomodarvi a provare la prima leva (tasto sinistro del mouse), tornate all'ingresso del museo, esaminate l'asta della bandiera a terra nei pressi della bandiera stessa e, dopo che Zellner si è diretto automaticamente di fronte alla stanza del tesoro, usatela per fare leva sulla saracinesca d'acciaio (+1500 punti)

- **Nell'Oscurità**

Osserviamo la corda sulla sinistra della buca e quella sopra una roccia a destra; utilizziamo l'una con l'altra per unirle; esaminiamo la corda improvvisata, usiamola col dirupo e rispondete a piacere se fidarvi o meno di Oliver.

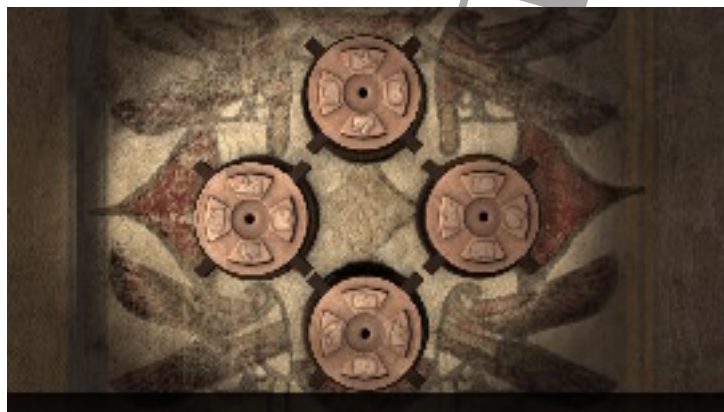
Nell'oscurità dirigiamoci verso destra e osserviamo il muro in fondo a destra; diciamo poi a Oliver "il Corvo scappa", "Legrand agirebbe ORA!" e "E' il momento di far vedere a tutti!" (è sufficiente indovinarne 2 su 3 - non dite mai "Questo è un ordine" e "Codardo")

Esaminiamo ora il meccanismo illuminato; possiamo tentare di decodificarlo usando un algoritmo a forza bruta, oppure analizziamo ed apriamo lo spioncino sulla porta che vediamo in ombra a nord, ci ritroveremo, così, nel salone principale.

Parliamo con Mokthar e chiediamogli della scrittura araba, ma prima parliamo con lui del sotterraneo, dopodiché congediamoci, rispondendo a piacere riguardo ad Oliver.

Tornate nel salone principale ed analizziamo le statue canopi, prima nell'insieme e poi una ad una e ricordiamoci i seguenti abbinamenti: *Sciacallo-Duamutef-Stomaco*, *Uomo-Amset-Fegato*, *Falco-Kebech-seneuf-Intestino*, *Babbuino-Hapi-Polmoni* (è possibile che servirà visitare per due volte il salone principale per vederli tutti).

Torniamo al meccanismo e posizioniamo le facce dei cerchi in questo modo: il cerchio in cima deve avere la faccia di babbuino verso il basso, quello a sinistra deve avere il falco rivolto verso il basso, quello a destra lo sciacallo verso sinistra e quello in basso la faccia umana verso l'alto. Ecco l'immagine di come deve risultare il meccanismo:



Ora, saliamo le scale che si trovano dietro al meccanismo ed esaminiamo la sedia sulla sinistra: dobbiamo indovinare il nome del Corvo. Si tratta del maggiordomo, il signor Alfred Inch (indovinando si ottiene l'**achievement Snooper**). Se non vi va di indugiare, chiedetegli qualcosa a piacere e come ci è riuscito

- **Zurigo - Stazione Principale**

Domandiamo al maggiordomo Inch "E ora?", "Furto sul treno" e "Punto di incontro a Venezia?" e congediamoci; riceveremo una busta e dei documenti per il viaggio (che opzionalmente possiamo esaminare nell'inventario)

Utilizziamo il coltello con la cassa in cima a sinistra ed utilizziamo quest'ultima con la borsa alle spalle del Dottor Gebhardt.

Dopodiché parliamo con il conducente del treno (**+1500 punti & achievement Master of Disguise**).

- **La Rapina al Treno**

Apriamo l'armadio, raccogliamo un asciugamani dal ripiano inferiore; esaminiamo prima ed apriamo poi la finestra, dopodiché usiamo l'asciugamani con il condotto dell'aria sul tetto del vagone.

Scendiamo dalla scaletta ed entriamo nel vagone di sinistra: il Dottor Gebhardt ci chiederà un caffè e opzionalmente possiamo usare la macchinetta del caffè (a destra dietro al bancone) con la tazzina (sul piano inferiore del bar - **achievement Good Boy**).

Ancora dietro al bancone esaminiamo la radio e prendiamo l'antenna; poi analizziamo la ciotola di dolci dal ripiano superiore e prendiamo una caramella al burro da combinare con l'antenna.

Ora usiamo le chiavi che sono presenti nel nostro inventario con il cassetto sotto le forbici e raccogliamo uno specchietto che si trova all'interno, da combinare con antenna e caramella (che tra loro abbiamo già combinato prima).

Usciamo all'esterno, poi rientriamo nel vagone di sinistra (*Adil* dirà "Showtime") e usciamo di nuovo all'aperto. Dopodiché arrampichiamoci sul tetto del carro-merci cliccando subito a destra della cima della scaletta. Torniamo poi subito indietro e vedremo Zellner e Matt che chiacchierano. Analizziamo prima ed apriamo poi la scatola blu degli attrezzi sbloccata da Zellner, per recuperare un giravite.

Torniamo sul tetto del carro-merci, possiamo cercare di aprire (opzionalmente) il pozzo di ventilazione in cima e usiamo con quest'ultimo prima l'antenna combinato allo specchietto e poi il giravite.

- Percorrete poi tutti i vagoni dall'interno, guardate e raccogliete il gomito sul tavolo di lady Westmacott e continuate (sbattendo contro Zellner durante il tragitto) fino al fondo dell'ultimo vagone (il sistema di navigazione tra due di questi vagoni è macchinoso: provate a cliccare nell'angolo in basso a sinistra); raggiunta la porta della sala macchine, utilizzate la chiave con la vetrina a destra e raccogliete una calamita dall'interno

- Combinare il gomito con la calamita e usare il risultato con il pozzo di ventilazione del carro merci (**+2500 punti**)

- **Il Clandestino**

Domandiamo al maggiordomo Inch del piano, dopodiché possiamo andarcene oppure chiedere della bomba (**achievement Traveler**).

Ora, cerchiamo di aprire il coperchio del baule: utilizziamo il coltellino con la serratura centrale ed apriamo nuovamente il coperchio.

Usiamo il coltellino con la cinghia collocata sulla "nostra" testa ed usiamola con la scatola degli attrezzi sopra la cassa.

Adesso combiniamo cinghia e coltellino ed usiamoli per agganciare il tubicino a terra.

Poi, combiniamo cinghia e tubicino e lanciamolo contro la grossa tubatura al centro della stanza (**+2000 punti & achievement Amateur/Advanced/Master Detective**).

Capitolo III: Una Strage di Corvi

- **Un Ladro e un Assassino**

Domandiamo ad Adil del piano e del gioiello falso (**+1000 punti**); possiamo, opzionalmente, provare ad entrare nella stanza della Baronessa dalla porta principale, incrociando il maggiordomo Inch.

A questo punto, torniamo immediatamente nella “nostra” camera (ovvero, quella in cui Adil sta riposando) e rovistiamo nel portagioie per trovare una collana.

Andiamo verso il salone e, dopo una breve esibizione di violino, prendiamo le pinze per l'insalata dal tavolo del buffet; dirigiamoci all'esterno della nave (dalla porta laterale in cima alla scalinata) e seguiamo verso il piano superiore usando le scalinate a destra della schermata. Combiniamo la collana con le pinze ed utilizziamola per rimuovere la copertura della ventola di sinistra.

Scendiamo le scale e andiamo verso il retro della nave continuando sulla sinistra; osserviamo e raccogliamo la tovaglia dalla sedia a sdraio, torniamo alla schermata delle ventole, spostiamo la bandierina in primo piano, combiniamola con l'asciugamano ed entriamo nel passaggio per calarci nella camera della Baronessa (dalla porta principale ci è impossibile).

Apriamo l'armadietto da trasporto che si trova vicino alla porta, analizziamo il cinturino in pelle sulla mensola centrale a destra per scoprire che vi è uno scompartimento segreto (**Achievement Explorer**).

Tentiamo di risalire dal condotto, ma verremo fermati da Gebhardt; usiamo, quindi, la sedia al centro della stanza per prendere l'asciugamano dal condotto ed usiamolo per uscire. Ora dobbiamo scoprire a quali animali corrispondono gli indizi *Nefertiti*, *Guernica*, *AD* e *Buonarroti*; basta trovarne almeno tre.

- Per *Nefertiti*, leggiamo la rivista sul tavolino di fronte allo studio medico (alla base della scalinata interna) desumendo che è legata all'orso.
- Per *Guernica*, dirigiamoci nella camera di *Patricia* e parliamo con Adil, mentre è sotto la doccia, dello scompartimento segreto, della combinazione e della *Guernica*; poi domandiamo a Lady Westmacott (nel salone) dei pregiudizi o della recitazione e poi di *Picasso*; esaminiamo, poi, per due volte il quadro centrale sul muro alle spalle di Gebhardt; vedremo così che si tratta di un *castoro*.
- Per *AD*, rivolgiamoci al Dottor Gebhardt chiedendogli di *AD*; parliamo, poi, con il Capitano Di Conti (che si trova sul balcone del salone) di *Albrecht Dürer*; parliamo con Adil della combinazione e di *Albrecht Dürer* per collegarlo all'orso.
- Per *Buonarroti*, rivolgiamoci al Capitano e chiediamogli dell'Adamo di Buonarroti, per venire a conoscenza del legame con un *leone*.

Dopo aver scoperto gli animali (**achievement Know-it-all**) e dopo aver opzionalmente riferito ad Adil che avete risolto l'indovinello (**+1000 punti**), ritorniamo nella camera della Baronessa nuovamente tramite il condotto di ventilazione.

- **Sotto Pressione**

Domandiamo al maggiordomo Inch cosa ha fatto oppure diciamogli che non è stata colpa nostra, poi rispondiamo a nostro piacimento per due volte e chiediamogli quali sono le sue intenzioni.

Analizziamo per due volte la coperta che si trova sul pavimento della cella, dopodiché lanciamola verso la piccola asse che si trova sotto la manichetta idraulica ed usiamo il chiodo con i cardini della cella.

Esaminiamo per due volte la manichetta e Adil lo porterà automaticamente nel retro del magazzino; il retro del magazzino è accessibile attraversando il passaggio a sinistra dell'automobile, una volta qui arrampichiamoci sullo scaffale di sinistra in fondo, scendiamo ed utilizziamo la manichetta con lo stesso scaffale.

Osserviamo lo scaffale di destra, usiamo la puleggia che troviamo con l'anello scuro sul pavimento e facciamo passare la manichetta attraverso la puleggia.

Utilizziamo il meccanismo di controllo della gru (telecomando scuro alla fine del cavo nero sullo scaffale di sinistra), agganciamo la manichetta alla gru, usiamo nuovamente il telecomando, arrampichiamoci sullo scaffale di sinistra e usciamo dal condotto di aerazione (+1500 punti).

- **Il Fantasma del Passato**

Passiamo per la porta a sinistra sul ponte laterale e poi corriamo verso una direzione a piacere all'esterno della nave (+500 punti).

Parliamo con il Dottor Gebhardt della Baronessa e dell'omicidio della stessa; chiediamo al maggiordomo Inch di "evitare morti" o "qual è il punto", rispondiamogli a piacere e dicimogli che ha ancora bisogno di voi.

- **Un Piano Semplice**

Domandiamo ad Inch di Mister X e congediamoci.

Frughiamo nel cestino della spazzatura (a destra), tirandone fuori un ombrello, ed esaminiamolo per ottenere una stecca dello stesso; passiamo attraverso i cestini della spazzatura, usiamo la stecca con la grata a filo del marciapiede per piegarla ed usiamola per scassinare la porta del furgoncino.

Accediamo, così, nell'abitacolo di quest'ultimo, osserviamo prima e indossiamo poi i vestiti da imbianchino che si trovano sotto la radio.

Dirigiamoci verso il Museo in cima alle scale ed entrate dalla porta principale; diciamo al custode che siamo un manovale (NOTA: NON diciamo assolutamente che vogliamo solo dare un'occhiata in giro > questo per evitare di beccare un bug irrisolvibile) e poi rispondiamo a piacere.

Analizziamo il carico nel vano posteriore del furgoncino e raccogliamovi una pallina da tennis; possiamo giocare opzionalmente dando per tre volte la pallina al cagnolino (**achievement Animal Lover**), dopodiché lanciamo la pallina verso la porta d'ingresso del Museo per due volte.

La seconda volta, approfittando del fatto che il custode si metta a esplorare l'orizzonte, intrufoliamoci nel Museo.

Annotiamo il nome della compagnia sul block notes (parte sinistra della scrivania del custode), utilizziamo un po' la macchina del caffè dopodiché scappiamo fuori dalla porta della guardiola.

Rientriamo nuovamente nel Museo attraverso la porta principale e dirigiamoci verso l'esposizione seguendo il tappeto rosso dalla parte inferiore; esaminiamo la statua in alto a destra (a sinistra del bassorilievo), parliamo con Patricia dello schema e torniamo alla schermata del furgoncino.

Rientriamo nell'abitacolo, rilasciamo il freno a mano (sotto lo sterzo), dopodiché usciamo dal furgoncino e spingiamolo aggrappandoci alla scaletta fissata al muro.

Osserviamo il tratto di muro sotto le tegole e clicchiamo nell'ordine le mattonelle che recano l'iscrizione 2, 3 e 6 (come nella figura - +2500 punti) per trovare ed entrare in un passaggio segreto.



- **Una Sgradevole Sorpresa**

Entrati nell'attico, utilizziamo il coltello per tagliare il cavo della lampadina (sopra la radio), combiniamo il coltello e la lampadina per levarne lo strato isolante, poi analizziamo la botola e scendiamo dentro (**achievement Discoverer**).

Qui troviamo nel buio e cerchiamo di trovare un interruttore (a sinistra) ma pigiandoci su non otterremo alcun risultato; usiamo il coltello con il cavo elettrico in alto a destra della statua di Anubi e connettiamoci la lampadina con i cavi scoperti.

Ora, pigiamo nuovamente sull'interruttore, ma ancora senza risultato. Quindi, togliamo la lampadina dal supporto, risaliamo nell'attico, strofiniamo la lampadina con la carta catramata (a destra della radio), reinseriamola nel supporto e pigiamo un'ultima volta sull'interruttore.

Adesso camminare verso sinistra, apriamo il passaggio nascosto nell'ombra nel fondo.

Utilizziamo le manette (davanti ai "nostri" piedi) con Patricia, domandiamo a Inch qual è il piano, poi della via di fuga e diamo l'ok.

Prendiamo la manovella (sopra alla cassa), cerchiamo di usarla per aprire la finestra, utilizziamo poi il coltello con la finestra, rimuoviamo il telo verde; osserviamo gli attrezzi per trovare un panno, imbeviamolo nell'acqua (attraverso il rubinetto del serbatoio in fondo), usiamo questo panno bagnato con la finestra ed apriamola.

Apriamo la borsa dataci da Inch, indossiamo l'equipaggiamento da scalata che Adil ha appoggiato vicino alla borsa e caliamoci nel passaggio aperto della finestra (**achievement Climber**).

Adesso utilizziamo la borsa di stoffa che si trova nel nostro inventario con la telecamera a circuito chiuso ed usiamo la corda per calarci nella sala delle esposizioni.

Mangiamo il chewing-gum che troveremo nel nostro inventario ed appiccichiamo prima la gomma e poi il diamante alla teca dell'*Occhio dalla Singe*; osserviamo la parte bassa del paletto a sinistra attorno alla teca ed usiamolo contro la teca stessa (**+2000 punti**).

Ora, apriamo la porta del sarcofago (**achievement Walking Dead**), prendiamo la pietra alla base della scalinata, utilizziamola contro Oliver; analizziamo la fossa sul pavimento e caliamoci (**achievement Amateur/Advanced/Master Detective, achievement The Raven, achievement Completionist**).

Soluzione di KreativeX