Art of murder 2 – The Hunt for the Puppeteer

3 – 8 -2007 L'introduzione del gioco ci porta a New Orleans, dove una squadra d'assalto della polizia entra in un capannone abbandonato. Qui fa una macabra scoperta. In terra c'è una lunga scia di sangue, mentre appeso per aria c'è il corpo di un uomo…a quanto pare, in Francia è stato ritrovato il cadavere di una donna, uccisa nello stesso barbaro sistema, il che spinge l'Fbi ad inviare a Parigi l'agente Nicole Bonnet per cercare di porre fine ad una lunga catena di efferati e macabri delitti…….

Parigi – Francia

15 Aprile 2008 - Luogo dell'omicidio

Nicole, si trova ora in un'anticamera, dove i ballerini si preparano prima di entrare in scena, in compagnia dell'ispettore della polizia francese, Pety. Nel tuo inventario (visibile in basso) vedrai posto un biglietto da visita col tuo numero di telefono ed una macchina fotografica, il tutto potrà essere esaminato cliccando sul singolo oggetto col tasto dx del mouse. Va a parlare con l'ispettore e dopo i primi convenevoli da cui capirai che non sei proprio la benvenuta, ti verrà comunicata la tua missione. I tuoi superiori in America hanno quasi la certezza che il serial killer, conosciuto come "il burattinaio" sia approdato in Francia, e proprio per questo motivo ti hanno inviata lì in veste di osservatore. Nel corso del dialogo metterai in luce che la ragazza morta è stata posizionata come in un celebre dipinto di Degas. Infatti il killer usa mettere i corpi delle sue vittime in particolari posizioni, servendosi di corde come in questo caso, di lacci. Nulla è lasciato al caso. Al termine del dialogo l'ispettore lascerà la stanza. Apri il diario nell'inventario a dx. Questo si divide in 3 sezioni differenti.Apri quella in cui vi sono tutti i rapporti della polizia ed il profilo criminale (documenti)che è stato redatto, poiché dovrai leggere il tutto con molta attenzione. Avvicinati al tavolino a sx, cliccaci sopra e riceverai una telefonata dal tuo capo in America. Lo metterai al corrente che la tua presenza non è gradita, ma ciò non può essere un ostacolo alle tue indagini. Al termine dalla chiamata, esamina da vicino il tavolino. Apri il cassetto centrale e prendi *i fogli di carta bianchi, il nastro adesivo, la pinzatrice e le custodie trasparenti*. A questo punto rivelerai un pulsante a dx del cassetto. Premilo, sbloccando il cassetto di dx. Aprilo e prendi *i fiammiferi, l'ovatta, la lista con i nomi delle persone che prendono in affitto quella stanza e l'attrezzo multiuso*. Avvicinati alla vittima. Si tratta di una giovane ballerina di 30 anni, di nome Elisabeth Soupalt. Scatta delle foto al cadavere e poi esaminalo più nel dettaglio.



Vicino alle labbra vedrai uno strano materiale, sembrano dei pezzetti di cristallo. Nell'inventario prendi un fiammifero e combinalo con l'ovatta, ottenendo così un tampone per raccogliere i reperti.

Passa il tampone sui cristalli e riponi la prova nella cartellina trasparente che hai a disposizione nell'inventario. Avrai come un flash in cui si vede il corpo della ballerina con accanto l'assassino in centro alla camera…..Esamina i ganci con cui il corpo è ancorato. Esci dal primo piano del corpo e prendi dall'inventario una cartellina trasparente in cui metterai la bambola con abiti settecenteschi che si trova in terra fra i piedi della ballerina. Esamina la sedia sulla dx e lo specchio rotto alle spalle del cadavere. Avvicinati alla finestra centrale ed esaminala. La parte alta è aperta, mentre nella parte in basso è visibile un'impronta.



Esci dalla stanza e avvicinati al poliziotto seduto accanto alla porta. Parlagli e chiedigli una *matita*. Esamina il pannello con i fusibili sulla parete a dx, poi parla nuovamente con la guardia, informandolo che mancano dei fusibili che impediscono il buon funzionamento delle luci lasciando la stanza col cadavere in penombra. Torna verso la stanza in cui c'è la ballerina, ma prima di entrarci prendi il mocio vileda che c'è appoggiato al muro a sx della porta. Clicca per accedere alla stanza portando così la porta in primo piano. Esamina l'interruttore della luce a dx della porta, poi entra nella stanza. Avvicinati nuovamente alla finestra e clicca nell'inventario sul mocio, a cui automaticamente toglierai la parte per lavare tenendo solo il bastone, che userai per chiudere la finestra. Sul vetro vi è un segno.



Prendi la macchina fotografica e scatta una bella foto. Sposta la tua attenzione sulle impronte digitali. Dall'inventario prendi la matita e combinala con la pinzatrice, aprendola così in 2 parti, rivelandone la mina interna. Prendi la matita rotta e combinala con un foglio di carta (presente nell'inventario), ottenendo così la polvere dalla mina. Utilizza la polvere sulle impronte, prendi il nastro adesivo e cliccalo a sua volta sull' impronta. Ora non ti resta che prendere il pezzo di nastro adesivo su cui c'è il calco dell'impronta e combinarlo con un foglio di carta bianco, ottenendo così un'impronta nitida. Osserva il pavimento, nel punto in cui l'ombra del simbolo sul vetro si riflette

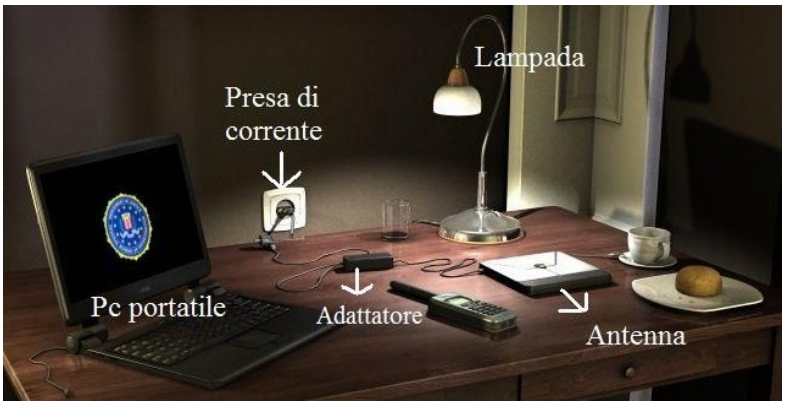
in terra, esamina il punto da vicino, noterai che c'è un listello del pavimento chesi muove. Prendi dall'inventario l'attrezzo multiuso e togli il listello, rivelando al di sotto di esso un numero.



Il 1793 in Francia ha un significato ben preciso, infatti è l'inizio del regno del terrore durante la Rivoluzione Francese. Scatta una bella fotografia, prendi una copertina trasparente dall'inventario e cliccala sopra al listello, raccogliendo così un altro indizio. Nell'inventario prendi la macchina fotografica e scatta una foto alla lista delle persone che affittano questa stanza e all'impronta digitale che hai rinvenuto sulla finestra (anche questi presenti nel tuo inventario). Lascia la stanza e torna dal poliziotto nel corridoio per parlargli delle prove che hai raccolto. **Devi aver fotografato tutte le prove per poter proseguire**. Al termine del dialogo potrai lasciare questo edificio. Sul tuo diario troverai annotato tutto quanto hai fatto fino ad ora.

In albergo ore 20.00

Una volta arrivata in albergo, entra e avvicinati alla reception, dove troverai Pierre, il proprietario. Parla con lui, poi dirigiti verso sx, sali le scale arrivando così nelle tua stanza. Esplora tutto, soffermando la tua attenzione sulla scrivania.



Per prima cosa esamina la presa di corrente al muro, ti accorgerai di aver bisogno di un adattatore. Togli la spina dalla presa e prova la spina accanto a sx, ma non accade nulla. Controlla l'adattatore, giralo e vedrai che ha una potenza di 110v ed è impossibile usarlo qui. Esamina la lampada, spegnila premendo l'interruttore e rovesciala. Otto la base vedrai scritto che la sua potenza è pari a 230v. Togli la lampadina alogena, ti accorgerai che ha un voltaggio di 12, uguale a quello dell'uscita dell'adattatore dell'antenna. In poche parole, l'uscita della lampada è di 12 v. Porta in primo piano nuovamente l'adattatore e scollega il filo che lo collega all'antenna alla sua dx



Esamina nuovamente la lampada rovesciata, come vedi dalla figura seguente l'ingresso a cui si collega la lampadina e l'estremità del cavo dell'antenna non combaciano



Lascia l'albergo e dirigiti verso dx arrivando al caffè. Seduti ai tavolini esterni troverai Pierre, in compagnia di Sylvie Leroux delle cronache del mistero. Chiedi all'uomo di aiutarti col caricatore. Sylvie alla fine ti aiuterà dandoti una molletta per i capelli che ti tornerà molto utile. Torna nella tua stanza in albergo, ed esamina nuovamente la lampada. Nell'inventario clicca sulla molletta, rompendola in 2 parti. Prendi le 2 metà e inseriscile nell'attacco della lampadina, creando così un collegamento, su cui andrai a posizionare la spina del cavo dell'antenna. Alza la lampada e premi l'interruttore. Esci dal primo piano e osserva l'antenna sulla scrivania, vedrai che ora la luce verde posta su essa lampeggia. Esamina l'antenna da vicino e premi il pulsante verde nel centro, aprendola. Collega la macchina fotografica al cavo che vedi a sx del pc portatile, clicca 2 volte sulla tastiera del pc, facendo partire la ricezione dei dati.



In automatico telefonerai alla tua amica dell'Fbi Ruth, a cui hai trasmesso tutti i dati raccolti finora. Al termine della conversazione recupera la macchina fotografica e lascia la stanza, come scenderai le scale riceverai la chiamata dell'ispettore Pety. Purtroppo c'è stato un nuovo omicidio a Montmartre in Rue de Nouveau n° 5/13. Dirigiti all'uscita dell'albergo, ma la porta è chiusa a chiave. Torna indietro fino alla reception, prendi e una volta nell'inventario leggi l'opuscolo relativo all'autonoleggio. Guarda sul banco a dx, c'è una piccola campanella, tipica degl'alberghi, suonala facendo arrivare Pierre. Parla con lui, chiedendo informazioni su quanto c'è da vedere a quell'ora in giro, visto che non riesci a dormire; dopodichè chiedi ancora informazioni riguardo il noleggio di una vettura. Infine chiedi a Pierre di chiamarti un taxi. Lascia l'albergo e recati all'indirizzo dove la nuova vittima ti attende.

Montmartre – Rue de Nouveau n° 5/13 ore 21.10

Quando arrivi sul luogo di destinazione c'è un uomo nascosto dietro l'angolo che ti sta spiando…. chi sarà mai questo individuo…..
Entra nell'edificio e sali al 1° piano; parla col poliziotto sul pianerottolo. L'omicidio è avvenuto nell'appartamento n°13 il cui proprietario è Jack Dupree. La vittima si chiama Jacquelin Lorrain, un'altra giovane ballerina. Questa volta però c'è qualcosa di diverso, manca la bambola….. Sembra

però che ci sia una testimone, l'inquilina che abita nell'appartamento al piano di sotto. Nel corso della conversazione l'ispettore ti darà il suo biglietto da visita col suo numero telefonico. Scatta una fotografia alla scrivania sulla dx e ai ganci su cui era appeso il corpo, purtroppo non ti sarà possibile fare altro perché l'ispettore t'impedirà di toccare qualsiasi cosa. Prova ad esaminare la ruota appoggiata al mobile sulla dx, ma verrai bloccata anche in questo caso…..che uomo ottuso!!!!!! In terra c'è una cassetta portautensili, esaminala col tasto dx del mouse, poi lascia la stanza. Parla nuovamente col poliziotto sul pianerottolo, scoprendo che la testimone si chiama Agnese Grouchet e che non è molto "comunicativa". Iscendi le scale e suona il campanello. Come previsto da quanto ti aveva detto il poliziotto, la donna non sembra molto intenzionata a parlare con te. Usa il biglietto dell'ispettore , riuscendo così a scambiare due parole con lei. Sembra che il sospetto sia Jack Dupree e che abbia perso qualcosa di metallico. Esci dallo stabile e osserva la grata che copre il tombino



Sotto di essa vi è un braccialetto d'oro, purtroppo a mani nude non è proprio il caso di aprire la grata. Rientra nell'edificio, sali le scale e va a parlare col poliziotto per avere il permesso di guardare nella cassetta degl'attrezzi posta ai suoi piedi, ma ti verrà negato. Va al piano di sotto e controlla la cassetta della posta fuori dall'appartamento della signora Grouchet, prendi il giornale e torna dal poliziotto. Parlagli di quest'ultimo. Non appena il poliziotto prenderà il giornale si allontanerà di poco per leggere, lasciandoti campo libero con la cassetta. Esaminala e poi aprila. All'interno troverai un cacciavite, i sacchetti per raccogliere le prove e dei raccoglitori per le impronte digitali. Lascia nuovamente l'edificio e torna al tombino. Esaminalo e usa il cacciavite per togliere la griglia. Prendi i sacchetti per le prove dall'inventario e raccogli il braccialetto. Fatto ciò riceverai una telefonata da Pierre, che ti comunica che un uomo ti ha lasciato una lettera in albergo ed è urgente. Sembra si tratti di un americano. Conclusa la conversazione tornerai immediatamente in albergo.

Nuovamente in albergo ore 21.58

Vai alla reception e leggi la lettera, in cui c'è scritto che Jack Dupree vuole incontrarti al Pon des Invalides alle 11 PM. Va in camera tua e col tasto dx del mouse clicca sul pc. Avrai bisogno di portarlo con te per registrare la dichiarazione di Jack. Prima di prenderlo però, collega la macchina fotografica e invia le prove che hai raccolto al tuo ufficio in America. Prendi la borsa per il pc portatile che si trova alla base del letto, torna alla scrivania, prendi la borsa dall'inventario e cliccala sul pc. Prova a lasciare la stanza, ma non potrai farlo perché deciderai di cambiarti i vestiti,

indossando qualcosa di più pratico. Fatto questo puoi uscire dalla stanza, recarti alla reception per chiedere a Pierre di chiamarti un taxi. Una volta lasciato l'albergo arriverai al luogo dell'incontro

Pont des invalidies

Il taxi ti lascerà sul ponte, dove troverai Jack Dupree, che altri non è che l'uomo che ti spiava dall'angolo della strada sul luogo del 2° delitto. Ti dirà che qualcuno lo sta pedinando e che ha cominciato a ricevere delle lettere quando stava a New orleans. Queste lettere si trovano nel suo appartamento. Proprio in quel momento sopraggiunge un motociclista, che spara a Jack, ferendolo. Nicole non si lascia comunque scoraggiare e colpisce il malvivente lanciandogli addosso il suo portatile. Nell'urto l'uomo perde la pistola, che prontamente viene raccolta dalla ragazza, che non esita a spararegli. Purtroppo Dupree cade dal pontem, proprio mentre si sentono le sirene delle auto della polizia. L'ispettore Pety, non è per niente soddisfatto del tuo operato, tant'è vero che ti fa scortare da un suo agente fino all'albergo, col preciso ordine di accompagnarti poi all'aereoporto.

16 Aprile 2008 ore 20.34

Avvicinati alla reception, dove verrai informata che è venuto un uomo a cercarti, il cui nome è Louis Carnot, ma tu non sai chi sia. Chiedi poi all'uomo se è arrivata l'auto che avevi richiesto, e così, oltre alla risposta affermativa riceverai anche le chiavi. Va a parlare col poliziotto all'esterno per dirgli che andrai da sola all'aereoporto con l'auto che hai preso a noleggio, ma siccome gli ordini sono ordini, lui sarà irremovibile e ti vuole scortare lo stesso. Torna all'interno dell'albergo e parla nuovamente con Pierre, chiedendogli se c'è un'altra uscita dall'albergo. Ti verrà detto di si, ma è ad uso esclusivo del personale. Torna all'esterno e convinci il poliziotto a prendere un caffè e a mangiare qualcosa. Questi, anche se con un po' di titubanza, accetterà. Torna ancora una volta da Pierre e chiedigli informazioni sulla cucina, facendoti infine preparare un buon caffè, con un croissant. Felice l'uomo, poiché ti vede finalmente mangiare, si allontana per prepararti quanto da te richiesto. Recati sul lato dx della reception, cercando di prendere le chiavi contenute nella cassetta in alto.





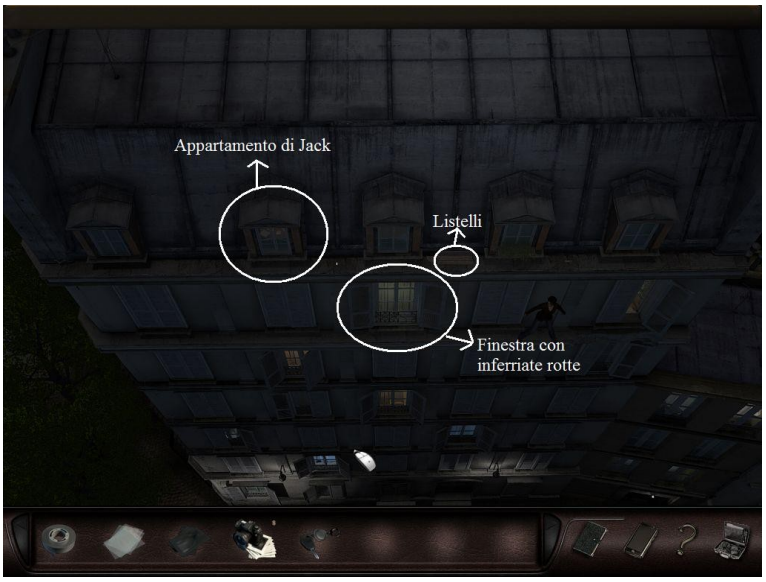
Purtroppo le chiavi sono troppo lontane e non riesci a prenderle. Dirigiti verso le scale



E prendi la canna di bamboo dal vaso, poi vai all'armadietto, apri la porta e prendi dalla mensola più in alto il tappo di sughero della bottiglia e la bandana. Osserva la porta e prendi il gancetto in alto a dx. Chiudi la porta dell'armadietto e nell'inventario combina la canna di bamboo col gancetto, ottenendo un'ingegnosa canna da pesca. Torna alla dx della reception e prendi la canna dall'inventario, cliccandola sulla cassetta con le chiavi. Bene, ora va ad aprire la porta dell'uscita secondaria ed esci. Purtroppo questa porta si affaccia quasi di fronte all'auto del poliziotto francese, per cui in automatico rientrerai. Esci dalla porta principale e rientra. Pierre è tornato con i viveri. Avvicinati alla reception e prendi le cibarie. Proprio in quel momento squillerà il telefono nell'ufficio e Pierre si allontanerà per rispondere lasciandoti sola. Va fuori e parla col poliziotto per dargli il caffè ed il croissant, poi torna dentro ed esci dalla porta secondaria. Qui, in automatico andrai ad ostruire il tubo di scarico dell'auto, approfittando del fatto che il poliziotto sta mangiando voltandoti le spalle. Una volta rientrata in albergo raggiungi il poliziotto all'esterno e digli che sei pronta a partire, salendo in automatico nella macchina a noleggio. Tu partirai, mentre il povero poliziotto avrà seri problemi con il suo mezzo e resterà bloccato davanti all'albergo. A questo punto si vede in primo piano il GPS della tua auto. Cliccaci sopra, poi seleziona la bandierina verde, arrivando a Montmartre.

Montmartre ore 22.21

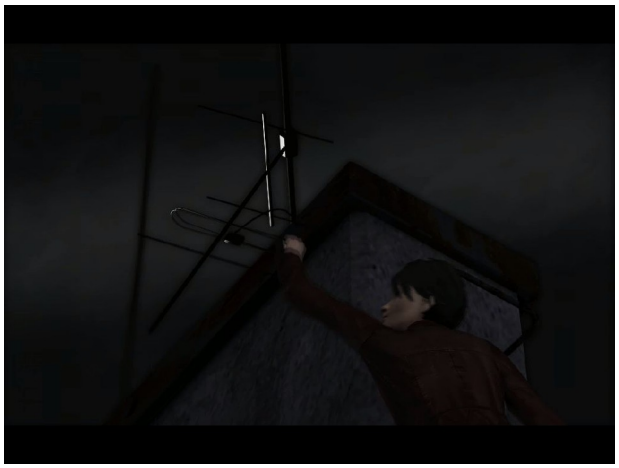
Entra nello stabile e sali all'appartamento n°13, in cui non potrai accedere, poiché ci sono i sigilli messi dalla polizia sulla porta. Dovrai trovare un'altra strada per entrare. Scendi al piano di sotto ed esci dalla finestra. Camminando sul cornicione avrai una brutta sorpresa, poiché cederà sotto i tuoi piedi lasciandoti appesa come un salame alla finestra. Grazie alla prontezza di riflessi tornerai sul cornicione, scivolando verso sx fino alla finestra illuminata.



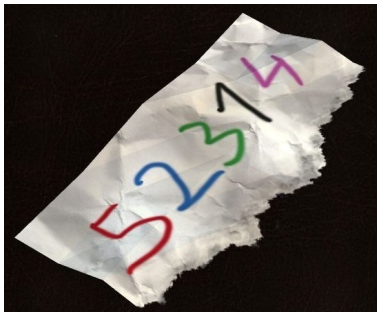
Esaminala prestando particolare all'inferriata rotta, da cui potrai prendere quattro pezzi di sbarra, 3 li troverai ancora attaccati, mentre uno è appoggiato sul davanzale. Prosegui poi il tuo percorso andando a sx fino in fondo al corridoio all'angolo dell'edificio. Una volta giunta in quel punto clicca sul filo che percorre la parete del muro, ed in automatico salirai al piano superiore. Spostati verso dx, alla finestra dell'appartamento di Jack . Cliccaci sopra per entrare, ma c'è qualcosa che la blocca e non riesci ad aprirla. Spostati ancora verso dx, e raccogli due listelli di legno. Spostati ancora a dx fino a raggiungere il camino. Cliccagli sopra, mettendo in evidenza 4 buchi. Inserisci i 4 pezzi di sbarre che hai preso dalla finestra al piano di sotto, e poi appoggiaci sopra i 2 listelli, formando così dei gradini precari. Arrampicati e prendi un pezzo di antenna in alto.







Torna indietro sul cornicione fino alla finestra semiaperta. Prova a usare l'antenna sulla finestra socchiusa, ma non ce la fai ad aprirla. In inventario clicca sull'antenna per piegarla, usala di nuovo sulla finestra. Ora puoi entrare. Avvicinati alla ruota appoggiata al mobile, esaminala da vicino e prendi il raggio mezzo staccato. Dirigiti alla scrivania e prendi le chiavi con la piccola torcia incorporata, esamina il cassetto semiaperto. Clicca sulla maniglia aprendolo del tutto. Siccome è troppo buio, non vedi cosa contiene con precisione. Prendi le chiavi con la torcia ed illumina il contenuto del cassetto. Sul fondo dal lato dx, potrai notare un buco. Prendi il raggio dall'inventario e cliccalo sul foro. Si alzerà una parte di fondo, rivelando uno scomparto segreto, in cui sono costoditi una chiave a brucola ed un piccolo foglio di carta su cui sono scritti dei numeri con colori differenti. Esamina la mappa sulla scrivania, noterai che la rosa dei venti, con i punti cardinali è contrassegnata con colori differenti.




Spostati a sx della scrivania, e osserva il muro obliquo. Ci sono dei ganci appesi, sotto dei quali sono riportati dei numeri romani che vanno da 1 a 5.



Una particolarità che potrai notare è che ci sono 4 ganci anziché 5. Inserisci la chiave a brucola nel buco col gancio mancante . A questo punto dovrai ruotare i ganci seguendo un ordine ed una posizione precisa ottenuta dalla combinazione fra i numeri colorati scritti nel foglietto e i punti cardinali indicati anch'essi con colori precisi. Inizia col n° **5** contrassegnato col colore **rosso**, che dovrai ruotare fino alla posizione in cui c'è il punto cardinale contrassegnato con la sigla **SW**. Il gancio n° **2** è contrassegnato col colore **blu**, per cui dovrai farlo ruotare nella posizione in cui c'è il punto cardinale contrassegnato con **NW**. Il gancio n° **3** è contrassegnato col colore **verde** che dovrai ruotare posizionandolo come il punto cardinale contrassegnato con **SE**. Il gancio n° **1** è contrassegnato col colore **nero** e dovrà essere posizionato com il punto cardinale **W**. Infine c'è il gancio n° **4** contrassegnato col colore **rosa**, che dovrai ruotare fino a metterlo nella posizione del punto cardinale contrassegnato con **NE**. Alla fine i ganci dovranno essere posizionati come nella foto seguente



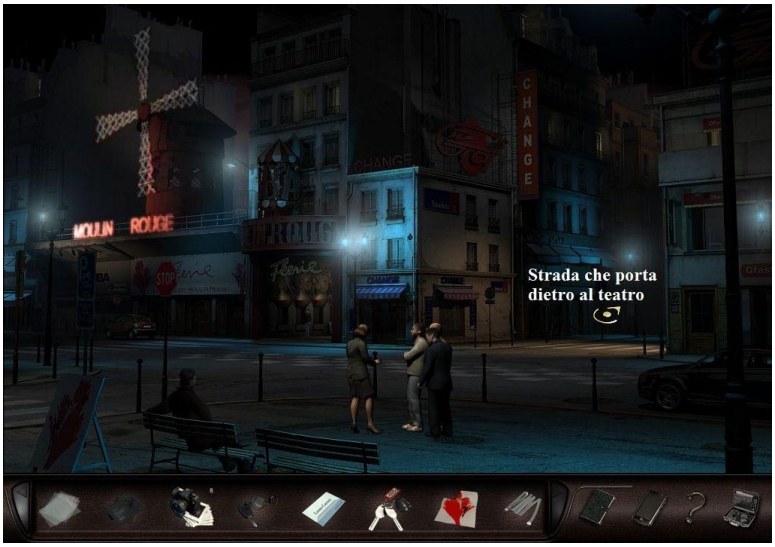
Se tutto è stato fatto correttamente si aprirà uno scomparto segreto in cui sono custoditi degli oggetti, ossia delle lettere, una scatola ed un quaderno. Quando prenderai quest'ultimi il gioco verrà salvato automaticamente. Le lettere sono state spedite da Marc Taine da Parigi a Jack a sia quando stava a New Orleans che a Parigi. Clicca nell'inventario sulla scatola a cui è legato il tacquino, separandoli. Nella scatola sono contenute le lettere di cui ti ha parlato Jack sul ponte. Clicca col tasto sx sul taccuino, iniziando automaticamente a leggerlo. Scoprirai molte cose interessanti riguardo al passato di Jack. Scoprirai che le sue radici non sono americane, ma francesi; infatti il suo antenato si chiama Gerard Louis de Bougainville, che ha cambiato nome una volta giunto a New Orleans. Al termine della lettura ti accorgerai che sta arrivando qualcuno e partirà il tempo. **Corri immediatamente a nasconderti nell'armadio sulla dx su cui c'è appeso un vestito. Se non lo farai MORIRAI perché l'uomo ti sparerà!!!!!!!**Una volta che ti sarai nascosta partirà in automatico una scena in cui ci sarà una colluttazione col delinquente che terminerà con la tua fuga. Una volta in auto seleziona sul GPS l'albergo.

In albergo ore 23.12

Una volta arrivata entra e parla con Louis Carlot, un imprenditore edile. Il vostro discorso verterà su Jack. Lui crede che l'uomo sia stato arrestato. L'aveva conosciuto a New Orleans parecchi mesi prima; a quanto pare è anche a conoscenza dei documenti di cui ti aveva parlato Jack. Al termine della conversazione Louis ti darà il suo biglietto da visita….non sei convinta che l'uomo sia sincero…..a volte le sensazioni……Esamina il biglietto da visita appena ricevuto, vedrai che sopra vi è soltanto un numero di telefono, ma nessun indirizzo. Avvicinati a Pierre, parlagli e affidagli la cassetta che hai trovato, pregandolo di custodirla nella cassaforte. Non ritieni prudente tenerla nella tua camera. Lascia l'albergo, Sali in auto e clicca sul GPS la bandierina che ti conduce al Moulin Rouge. Ora partirà un nuovo flash, in cui si vede il burattinaio intento a preparare un'altra bambola……

17 aprile 2008 Moulin Rouge ore 01.22

Dirigiti verso dx ed entra nel teatro. Guardati intorno, vedrai dei poster. Raccogli quello per terra di fronte al posaggio vuoto. Guarda verso la porta, vedrai che la corda davanti è stata in parte tolta. Prova ad aprirla, ma la troverai chiusa. Prendi dall'inventario le chiavi prese nell'appartamento di Jack e usale sulla porta. Purtroppo ancora niente. Prendi la parte di corda sganciata sul palo di sx e lascia il teatro e dirigiti verso dx imboccando la strada che porta dietro al teatro.



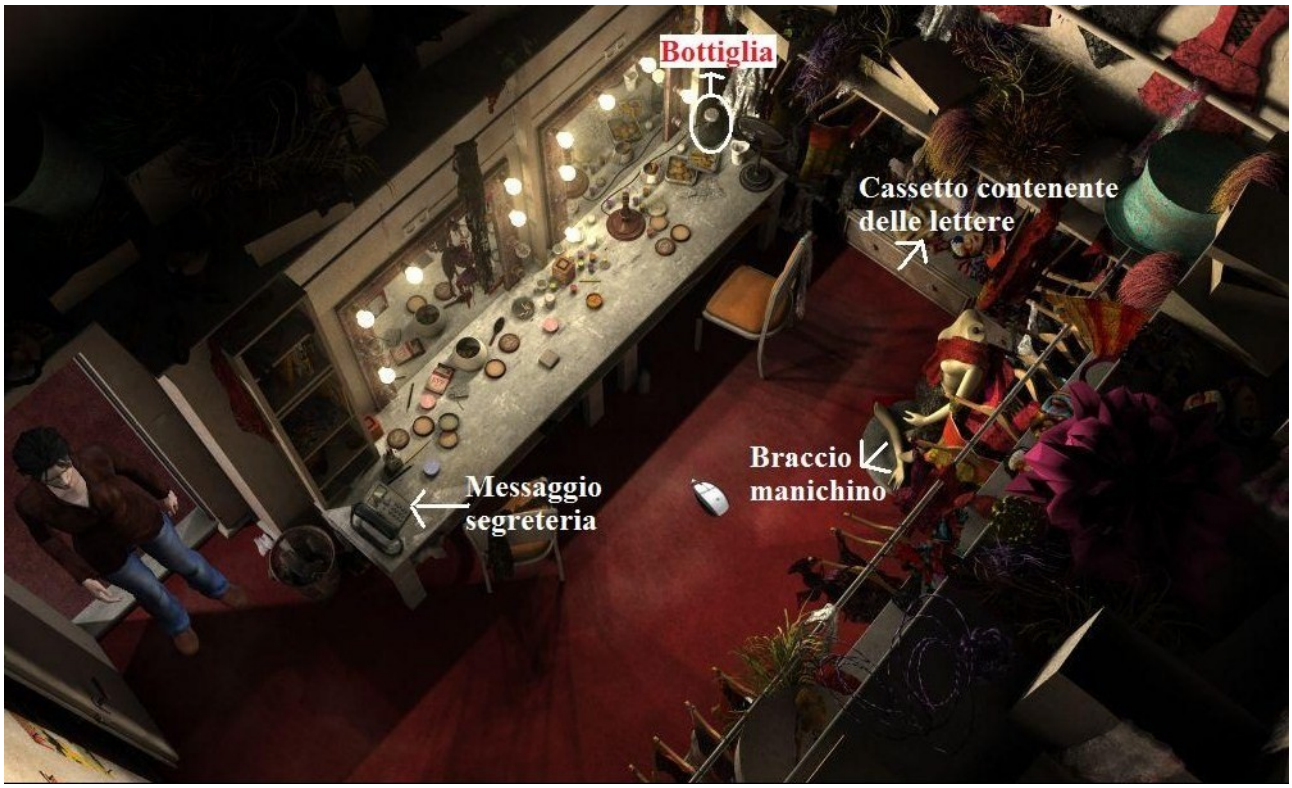
Sulla sx, verso l’entrata posteriore del tatro c’è un mucchio di sabbia con una carriola, avvicinati ed esaminala. Prendi la ruota dalla carriola, il secchio in terra sulla sx e la sbarra di metallo appoggiata sul mucchio di sabbia. Avvicinati all’ingresso sulla dx, controlla la porta, scoprendo che anche questa è chiusa. In terra, poco più a dx c’è un portello chiuso da un lucchetto, cliccaci sopra e poi, dopo averlo esaminato prendi la sbarra di ferro dall’inventario e cliccala sul lucchetto, riuscendo ad aprirlo. Prova a sollevare il portello, che risulterà troppo pesante per te. Dovrai usare l’astuzia più che i muscoli se vuoi aprirlo. Sulla parete c’è un gancio che può tornarti utile. Clicca sulla ruota che hai nell’inventario col tasto sx del mouse eliminando il copertone, poi prendi il telaio e cliccalo sul gancio al muro. Prendi dall’inventario la corda e cliccala prima sulla maniglia della botola. Esci dal primo piano della botola e va verso sx. Attaccato al muro vi è una conduttura per l’acqua; esaminala in primo piano, apri la porta che custodisce il rubinetto dell’acqua. Nell’inventario combina il secchio che ha un buco sul fondo, con il manifesto. Ora prendi il secchio a cui hai otturato il buco e posizionalo sotto il rubinetto. Clicca sulla valvola in alto e riempilo con l’acqua. Una volta che il secchio è pieno, prendilo, torna alla carrucola “fai da te” e appendilo alla ruota. A questo punto non ti resta che far leva sul secchio per aprire la botola.




Calati all’interno della botola, il cui portello si chiuderà immediatamente sopra la tua testa, poiché l’acqua è fuoriuscita dal secchio. Se provi a tornare indietro non riuscirai più ad uscire da lì, per cui è d’obbligo proseguire. La porta con l’insegna “uscita” è chiusa e non si aprirà neppure con le chiavi presenti nell’inventario. Prosegui dal lato opposto alla porta, lungo il corridoio, vedendo un mucchio di abiti di scena. Prendi l’estintore in terra sull’angolo della parete a sx prima degli abiti. Usa le chiavi di Jack sulla porta che conduce allo spogliatoio ed entra



Qui la stanza presenta una visuale dall’alto. Sulla dx della porta c’è l’interruttore della luce, cliccaci.

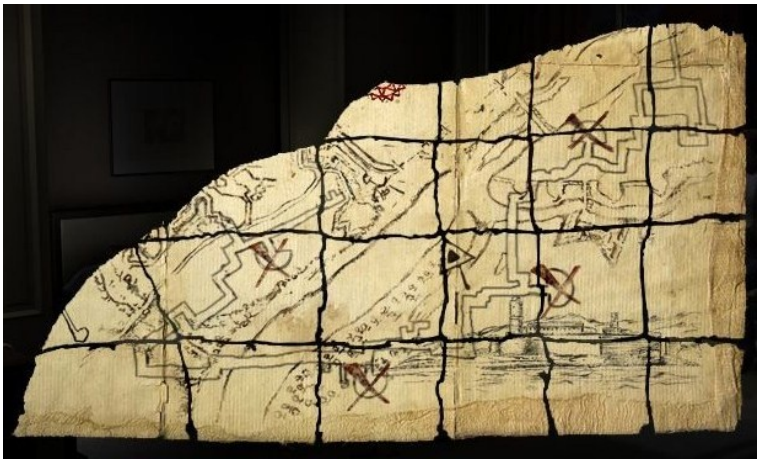


Esamina la parte dx del tavolo con i trucchi e prendi la bottiglia posta dietro la scatola di biscotti. Una volta nell'invenatrio cliccaci sopra col tasto sx del mouse, ottenendo una croce e delle aspirine. Sulla dx vi sono 2 cassetti, apri quello di sx e prendi le lettere in esso contenute. Una volta nell'inventario esaminale, scoprendo così che sono state scritte da Mark Taine ad una donna di nome Jacqueline. Raccogli il braccio del manichino in terra e una volta nell'inventario clicccaci sopra col tasto sx del mouse separandolo da un anello. Infine esamina il telefono a sx del tavolo e clicca sul pulsante centrale per ascoltare il messaggio nella segreteria. Esci dalla stanza e, dopo aver preso dall'inventario il braccio del manichino cliccalo sulla cassetta appesa al muro sopra il punto in cui c'era l'estintore rompendo il vetro. Prendi l'ascia che è contenuta al suo interno.A questo punto sentirai una conversazione non molto simpatica, per cui devi allontanarti al più presto da lì. Avvicinati alla porta sotto la scritta "uscita" e posizionagli davanti l'estintore, poi prendi l'ascia dall'inventario e da un bel colpo secco



Una volta sfondata la porta correrai fino alla tua auto. Sali a bordo facendo poi una brutta scoperta……non sei sola! Automaticamente la scena si sposta nella tua camera d'albergo, dove tu ti ritroverai in compagnia di Rene Fourier, un agente investigativo. Scoprirai nuove cose riguardo il passato di Jack. I suoi antenati appartengono alla famiglia dei Bougainvilles, che cercò di fuggire in America durante il periodo del terrore. Un aristocratico (l'antenato dei Dupree) di nome Jean Jacques Bouganville firmò un accordo con Lucas Carnot affinchè li aiutasse a fuggire, ma il tentativo fallì e vennero tutti catturati e giustiziati. Jack aveva deciso d'indagare sul passato della

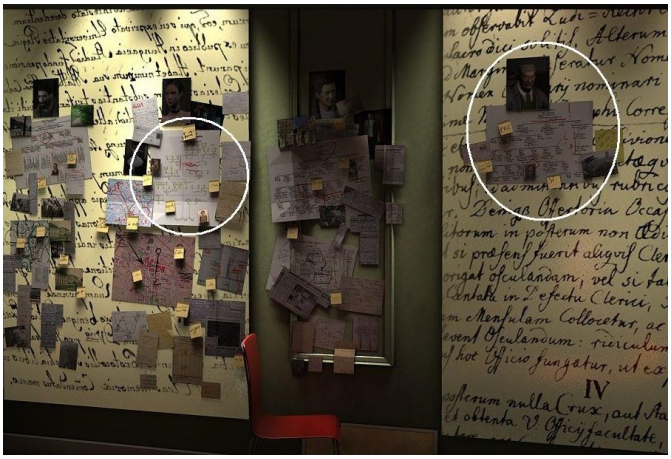
sua famiglia dopo che a New orleans aveva cominciato a ricevere delle lettere da un uomo misterioso, il signor Taine. Purtroppo i due non si sono mai incontrati, ed ora è importante conoscere il contenuto dei documenti che erano nascosti nell'appartamento di Jack. Rene ti dirà che Jack è morto e dato che la polizia considera chiuso il caso è importante portare alla luce la verità. A questo punto vai alla reception e fatti consegnare da Pierre la famosa cassetta. Torna in camera e analizza il contenuto con l'investigatore. Per poterla aprire ti occorre la chiave. Accedi all'inventario e clicca col tasto sx del mouse sulla croce, rivelando così una chiave. Usala poi nella scatola che contiene i documenti. Una volta aperta vi troverai un diario e dei frammenti di lettera. Clicca col tasto sx del mouse sulla cassetta estraendo così i frammenti, poi clicca su di essi col tasto dx del mouse questa volta. Dovrai comporre il puzzle. I vari frammenti possono essere spostati e ruotati. Ogni volta che unirai due parti correttamente non potrai più separarli. Ecco come dovrà essere il risultato finale



Una volta che il puzzle è composto prendi il nastro adesivo dall'inventario e cliccalo sulla parte di mappa composta. Parla con l'investigatore riguardo al frammento di mappa composto. Osservando la parte in basso vedrai un riferimento alla linea costiera che indica un porto in America. Peccato che la mappa non è completa. Esaminate ora le lettere. Compare sopra il nome di questo personaggio misterioso, il cui nome è Marc Taine che ha inviato le lettere sia a Jack che alla allerina del Molin Rouge. Voleva trovare un erede ancora in vita Sophie Sourian . A questo punto ti ricorderai dove avevi già visto il nome di Taine. Era nella lista di nomi scritti sul registro che avevi trovato nell'anticamera, dov'era stato trovato il cadavere della ballerina. Il che non può essere solo una coincidenza. A questo punto occorrono delle prove e non solo delle teorie per convincere l'ispettore Pety ad occuparsi ancora del caso. Lasciate l'albergo e dirigetevi all'appartamento di Taine cliccando sulla bandierina del GPS in auto.

Appartamento di Marc Taine ore 04.10

Una volta giunti sul posto l'investigatore forzerà la serratura per entrare. Sembra proprio che abbiate trovato la base dove il burattinaio pianifica il da farsi. Sulla parete ci sono appese tutte le informazioni riguardanti le vittime. Le bambole sono le chiavi del mistero. Fra tutte le indicazioni trovate sembra che l'ispettore abbia identificato la prossima vittima. Si tratta di un antiquario di Azarra, nei Pirenei. Esamina più da vicino la parete e scatta una foto alle informazioni cerchiate nella foto seguente

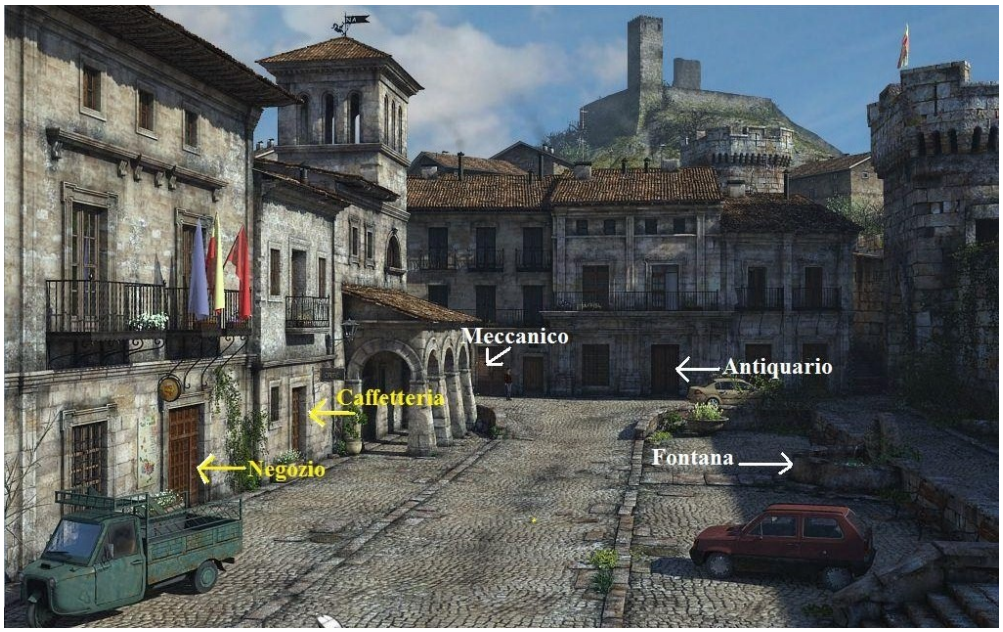


Esci dal primo piano del muro e spostati al tavolo da lavoro sulla sx della stanza. Esaminalo da vicino, notando che sopra ci sono delle foto, la cui protagonista sei tu. Prendi la macchina fotografica e scatta una foto alle tue immagini sul tavolo. Continua ad osservare i vari dettagli, fra cui delle parti di una bambola non ancora assemblati, certamente destinata alla prossima vittima. Prendi un foglio per raccogliere le impronte digitali dall'inventario e cliccalo sulla tazza poco più in basso a sx. Allontanati dal tavolo e dirigiti a dx, in cucina. Raccogli la chiave di metallo sul pavimento, cliccaci sopra nell'inventario per chiuderla e torna verso l'ispettore. Alla sua sx c'è una cassettiera, esaminala da vicino. Apri il primo cassetto e prendi la patente di Marc. Chiudi il cassetto e sposta il mobiletto dalla parete e osserva l'intonaco. Prendi dall'inventario la chiave che hai raccolto in cucina e colpisci la parete per 4 volte. Rivelando la presenza di una porta. Prendi la patente dall'inventario e cliccala sulla serratura, aprendola. Entra nella stanza segreta, e guardati intorno. Sul vetro a sx c'è del sangue, il che è un po' sospetto. Esamina il congelatore più nel dettaglio. Alza il portello che lo chiude facendo così una terrificante scoperta. All'interno infatti c'è il cadavere di Marc Taine. Fotografa il corpo. Esamina il secchio pieno d'acqua in terra a dx del congelatore. Lascia la stanza e torna dall'investigatore. Purtroppo le brutte sorprese non hanno ancora fine, infatti troverai la stanza che va a fuoco ed il burattinaio che sta uccidendo l'investigatore. Appena si accorgerà di te scapperà via. Corri a prendere la coperta azzurra che si trova in terra nella stanza segreta sulla dx e bagnala nel secchio accanto al congelatore. Clicca ora la coperta bagnata sulla porta permettendoti così la fuga. Dirigiti immediatamente all'auto poiché sta arrivando la polizia e parti per la Spagna.

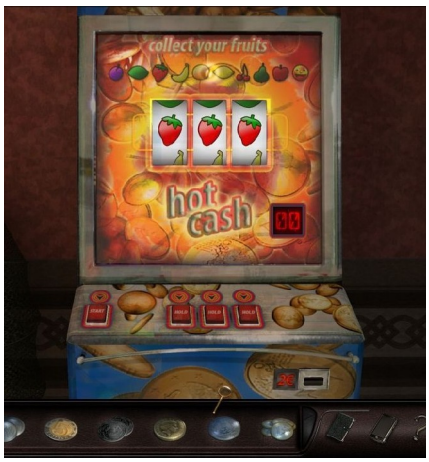
Azarra – Spagna

18 Aprile 2008 ore 17.10

Sei stata costretta a fermarti da un meccanico, il cui nome è Raul, poiché la tua auto si è guastata. Nel frattempo che sei lì ne approfitti per ottenere qualche informazione utile per trovare l'antiquario. Dirigiti verso dx



Entra dall'antiquario e parla con Antoine Sourian, la prossima vittima. Gli spiegherai in breve tutto sul serial killer, e lui farà fatica a crederci e a capire. Al termine della conversazione gli dirai che tornerai dopo aver sviluppato le foto in tuo possesso per mostrargli meglio la situazione. Lascia l'antiquario e recati al negozio accanto alla caffetteria. Purtroppo è chiuso per cui devi trovare una soluzione per sviluppare le foto al più presto. Torna dall'antiquario ed esponigli il problema, ti dirà di provare a passare al garage. Recati sul posto e parla con Raul, al quale affiderai la tua macchina fotografica. Torna al negozio di fotografia ed entra. Guardandoti intorno potrai vedere che si occupa di altre cose, oltre che di foto, si direbbe che sia una drogheria. Parla con Raul, che ti chiederà 68 euro con pagamento anticipato sul momento. Devi procurarti i soldi necessari ora. Lascia il negozio e attraversa la piazza fino alla fontana. Clicca sull'acqua fino a che non avrai reccolto le monete che essa contiene. Troverai: **1 moneta raffigurante la regina Elisabetta, 1 moneta da 50 cent americana, 1 moneta da 5 zlotych, 4 monete da 2 euro, 1 moneta non identificata, 2 monete da 500 yen, 2 monete da 5 euro e 5 monete da 1 euro**. Torna al negozio di foto e osserva da vicino la slot machine alla parete. Ogni partita ti costa 2 euro. Dovrai tentare fino a che non vinci. Il gioco consiste nell'allineare 3 simboli uguali per poter vincere, e quando questo accade dovrai esaminare lo sportellino in basso per prendere i soldi

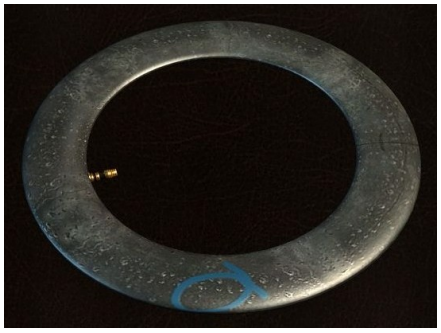


Una volta ottenuta la vincita va al banco e parla con Raul, dagli i soldi, ricevendo in cambio le fotografie che tanto aspettavi. Ovviamente ti restituirà anche la macchina fotografica. Torna immediatamente a parlare con l'antiquario. L'anziano signore rimarrà ancora stupito di tutta questa storia, ma ti mostrerà una lista di aristocratici francesi che fuggirono durante la rivoluzione francese

contenuta in un antico documento. E' da pazzi pensare di uccidere per cose successe 200 anni prima, ma si sa che i serial killer non sono persone molto sane di mente!!!! Gli aristocratici offrirono una fortuna per la loro libertà, ma… per quanto se ne sa, nessuna delle persone coinvolte ha visto quei soldi. Con tutta probabilità, sono stati nascosti nelle catacombe de Parigi. La cosa importante, ora è mettere al sicuro l'antiquario. Nel giardino sul retro vi è la moto del nipote, che attualmente si trova in Australia a fare surf. Prima di poterla utilizzare però, va riparata. Senza lasciare l'edificio dirigiti a dx dietro il paravento, vi troverai la porta che da sul retro, ovviamente chiusa (pensavi il contrario?????? Naaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!). Esamina il tavolo e prendi le forbici. Torna a parlare con l'antiquario, che sicuramente avrà la chiave, almeno per logica dovrebbe essere così…… Purtroppo l'anziano signore non ricorda di preciso dove l'ha messa, sa solo che stava leggendo un libro di Proust:" La ricerca del tempo perduto!" Esamina la libreria accanto alla scaletta a pioli

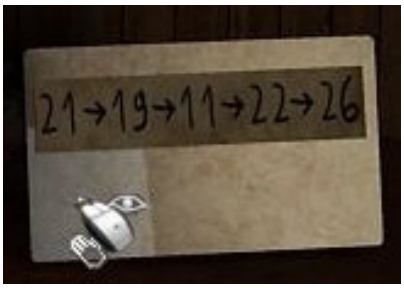


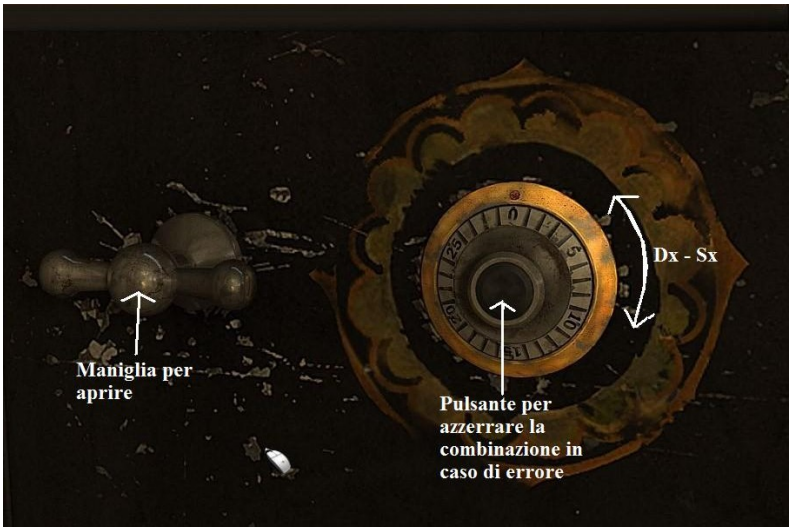
Cerca il libro, la cui locazione sui ripiani è casuale. Trovarlo comunque è molto semplice. Appena avrai identificato il libro otterrai la chiave. Torna alla porta che da sul giardino posteriore e aprila. Nell'angolo a sx vi è la moto, avvicinati ed osservala. Dovrà essere riparata la ruota posteriore. Prendi la chiave inglese appoggiata sopra le travi di legno sulla dx. Torna da Antoine a parlare e quando questi si allontana in automatico uscirai dall'edificio. Torna dentro e prendi dallo scrittoio, dov'era seduto l'uomo poco fa, il pennarello. Esci e recati dal meccanico. Parla con lui, che ti chiederà di portargli la ruota posteriore. Osserva il compressore blu, sulla dx dell'officina e raccogli la camera d'aria che c'è in terra. Accendi il compressore premendo il pulsante verde posizionato sull'apparecchio in alto. Attacca la camera d'aria alla pistola del compressore. Come vedi dopo cle la camera d'aria viene gonfiata partirà il tempo in alto a sx. **Tu devi prendere la camera d'aria gonfiata, correre fino alla fontana ed immergerla nell'acqua, poi nell'inventario prendi la camera d'aria e combinala con il pennarello per contrassegnare la posizione del buco**.



Fatto questo torna dal meccanico e parlagli del buco che hai trovato. C'è bisogno di un pezzo di gomma per tappare il buco. Torna al giardino dell'antiquario. Sulla piccola tettoia sopra la porta c'è quello che ti occorre, ma non riesci a prenderlo perché non sei alta come una giraffa…..Torna all'interno, parla con l'antiquario e chiedigli in prestito l'ombrello. Torna fuori e dopo aver preso l'ombrello dall'inventario, clicca sulla gomma sulla tettoia, facendola cadere. Opsss!!!! L'ombrello è rimasto incastrato però… hihihihi!!!! Va dal meccanico e parlagli del pezzo di gomma che hai recuperato, ma è un po' grande per cui devi ridurlo. Prendi il pezzo di gomma e combinalo con le forbici, riducendolo.Raccogli accanto alla bacinella di fronte al compressore, il piede di porco, poi avvicinati al meccanico e guarda verso sx, troverai un cerchio con un pneumatico da moto che dovrai prendere. Parla nuovamente a Raul e consegnagli quanto hai trovato. Continua a parlagli (sembra che i dialoghi abbiano fine, ma non è così!) fino a che ti avrà consegnato la ruota riparata. Avvicinati nuovamente al compressore, accendi il pulsante in alto e gonfia la ruota che ti ha appena dato il meccanico. Recupera la ruota e torna dall'antiquario. Quando entrerai nell'edificio avrai una bruttissima sorpresa. Il burattinaio è arrivato e ha nuovamente colpito, uccidendo l'antiquario. Troverai il suo corpo appeso, proprio come è accaduto per gli altri. Non sei riuscita a salvarlo!!!!

Raccogli la bambola che vedi in terra sotto l'antiquario, utilizzando una cartellina trasparente che hai nell'inventario. A questo punto ci sarà un altro flash dell'assassino…….Esamina la bambola cliccandoci sopra col tasto dx del mouse. Sembra che la bambola rappresenti un notaio!!!!! Vai nel retro del negozio, dove c'è la porta che conduce al giardino ed esamina la cassaforte,prestando particolare attenzione ai segni accanto ai piedi di questa, vedrai che è stata spostata. Esci dal primo piano della cassaforte e concentra la tua attenzione sulla statua del toro a sx. Cliccaci sopra rivelando una sequenza numerica posta sotto il piedistallo. Torna alla cassaforte e osserva la manopola con i numeri.





Al centro della manopola c'è il pulsante per azzerare in caso d'inserimento dei numeri in sequenza errata. La manopola ruota a dx e a sx. I numeri dovranno essere posizionati sotto il pulsante rosso posto nella parte superiore. Quando un numero viene posizionato in maniera corretta non si sente alcun suono, in caso contrario bisogna azzerare la combinazione e ruotare la manopola nel senso opposto. La mia combinazione è la seguente: **06 DX – 19 SX – 27 SX – 26 DX – 09 DX**. *(AVVERTENZA:I numeri cambiano di partita in partita ma rimane sempre valido il DX e SX).* Una volta che avrai inserito la combinazione clicca sulla maniglia di sx per aprire la porta. All'interno troverai 2 piccole ruote. Esci dal primo piano dell'interno della cassaforte e inserisci le due ruote sotto la cassaforte, una nella parte anteriore ed una in quella posteriore.



prova a spostarla. Ti occorre una leva, poiché è troppo pesante. Girati verso il tavolo alle tue spalle e prendi lo sgabello. Torna nella stanza dove c'è il cadavere e prendi la spada appesa al muro dietro lo scrittoio dell'antiquario, poi torna alla cassaforte e usala sui ganci posti sopra quest'ultima. Quando l'avrai posizionata clicca sull'impugnatura della spada, spostando la cassaforte in avanti. Potrai spostarla di poco dato che il pezzo di legno ne astacola il movimento. Chinati a raccoglierlo e poi clicca nuovamente sull'impugnatura della spada. Ora la visuale è libera, rivelando così un piccolo scomparto segreto. Cliccaci sopra per aprirlo e prendi dal suo interno la lista dei cospiratori e la chiave della moto. Esamina la lista col tasto dx del mouse, vedrai che Carnot è indicato come cospiratore!!!! Ora è giunto il momento di riparare la moto per andare via. Esci in giardino e avvicinati alla moto, Clicca col tasto sx del mouse sullo sgabello nell'inventario togliendo la parte superiore, poi posizionalo al posto della ruota posteriore.

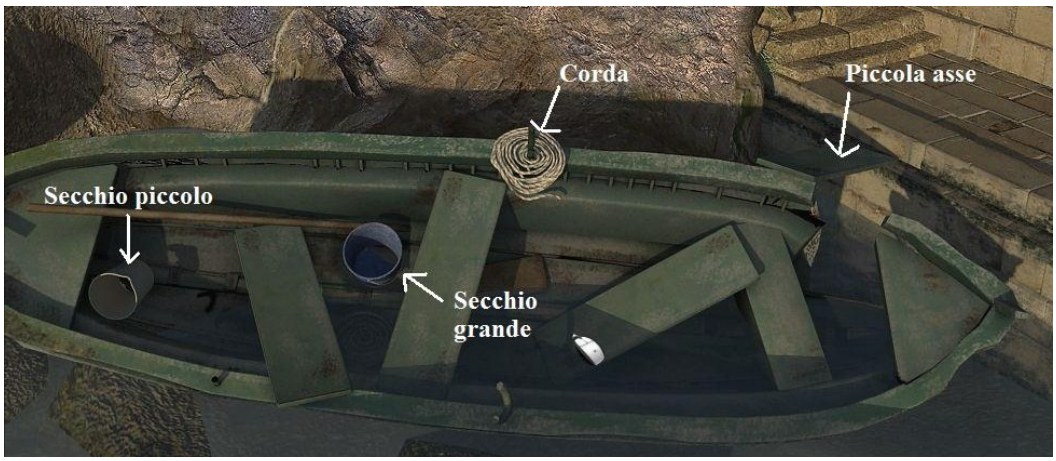


Utilizza la chiave inglese sullo sgabello, per sollevare la moto. Posiziona il pezzo di legno sotto la pancia della moto. Inserisci la ruota che hai nell'inventario nella giusta locazione di attacco, togliendo in automatico lo sgabello. Prendi nella ciotola in terra accanto alla moto, il bullone. Esamina più nel dettaglio la ruota e inserisci il bullone nella trafila. Prendi la chiave inglese e cliccala sul bullone per stringerlo, ma non ci riuscirai perché la chiave è troppo grossa. Prendi la moneta da 50 cents e posizionala sul bullone, creando così uno spessore. Prendi nuovamente la chiave inglese e cliccala sul bullone, riuscendo questa volta a stringerlo fino a bloccarlo. A questo punto la moto è prenta, spingila in modo da liberarla dai fermi, inserisci la chiave e parti.

Marsiglia – Francia

19 aprile 2008 ore 19.33

Sei arrivata davanti al palazzo di Carnot. Avvicinati al cancello e suona il campanello, tirando la corda in alto a dx sul muretto. Arriverà una guardia. Parlaci e chiedigli di farti entrare, solo che senza appuntamento è impossibile che ti lasci. Allontanati dal cancello e dirigiti a sx fino ad arrivare alla cabina telefonica. Esaminala più da vicino. Prendi la pietra grande (sulla guida telefonica), quella piccola (sopra al telefono) ed il contenitore per custodire i rullini delle macchine fotografiche (a dx della guida telefonica), osservalo in inventario con il tasto dx , vedi che c'è qualcosa dentro. Poi esci e dirigiti verso dx, scendi dal sentiero che si trova di fronte al cancello, arrivando ad un piccolo attracco con due barche. Esamina quella rotta e prendi la piccola trave verde, la corda, il secchiello grande e quello piccolo



Esamina i secchi col tasto dx del mouse nell'inventario, quello piccolo è bucato su fondo, mentre quello grande al suo interno contiene un cacciavite. Clicca su quest'ultimo col tasto sx del mouse, separando il secchio dal cacciavite. Avvicinati ora alla barca bianca ed esaminala più nel dettaglio. Porterai in primo piano il timone. Prendi la corda dall'inventario e cliccala sul timone, in automatico legherai la barcha al paletto accanto al muretto di pietra. Clicca il piccolo asse verde sulla corda creando in questo modo una passerella per salire sulla barca.Esci dal primo piano e sali sulla piccola imbarcazione, andando a prendere in automatico l'ancora. Recupera l'asse e la corda che avevi usato per bloccarla. Nell'inventario clicca col tasto sx del mouse prima sul contenitore per i negativi, aprendolo, poi sulla ventosa separandola dal gancio. Prendi il porta negativi e riempilo con l'acqua del mare. Nell'inventario combina la corda con l'ancora, ottenendo così un rampino per scavalcare il muro. Risali dal sentiero e avvicinati nuovamente alla cabina telefonica. Osserva il muro di cinta, vedrai che in un punto c'è una spaccatura più bassa, clicca su quel punto con il rampino; la cosa che ti preoccupa è il servizio di sorveglianza della villa**. Torna al cancello e posiziona in terra a dx prima il secchio grande, sopra a questo il secchio più piccolo ed in cima l'asse**. Poi esamina il cornicione sul muro sopra la corda della campana, visibile grazie alla lente d'ingrandimento che te lo porterà in primo piano. **Posiziona il sasso più grande sul cornicione, poi prendi l'aspirina e combinala col contenitore per i negativi con l'acqua dentro, ottenendo una soluzione "esplosiva"**. Posizionala poi dietro la pietra grande sul cornicione. Partirà il tempo!!!!!




CORRI velocemente fino alla spaccatura sul muro accanto alla cabina telefonica e quando sentirai la campana suonare, usa il rampino sul muro, arrampicati e **come vedi l'altro lato del muro clicca velocemente per andare a dx. Se non farai in fretta la guardia tornerà e ti toccherà rifare tutto il procedimento**.



Esamina l'ingresso principale della villa, attraverso i vetri vedrai una guardia che dorme. Dirigiti a dx della facciata della casa e clicca sulla finestra della cantina.

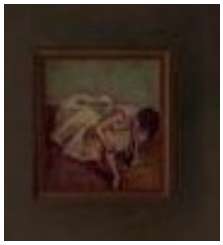


Una volta portata la finestra in primo piano combina nell'inventario la ventosa col cacciavite ed il risultato ottenuto combinalo con l'anello, creando così un tagliavetro. Prendi l'attrezzo e posizionalo sul vetro della finestra. Cliccaci sopra, facendogli fare un cerchio, dopodichè prendi la

pietra piccola dall'inventario e cliccala sul taglio, togliendo così la parte tagliata senza fare rumore. Clicca sul buco, apri la finestra ed entra. SORPRESA SORPRESA!!! Legato e imbavagliato come un salame trovi Jack! Avvicinati a lui e togli lo scotch che tiene chiusa la sua bocca, poi parlagli. Dovrà spiegarti un mucchio di cose, a iniziare dal fatto che è ancora vivo…..Scoprirai anche qualcosa d'interessante a proposito del passato di Jack. La villa in cui si trovano, un tempo apparteneva alla sua famiglia, ma ora Carnot, un discendente dei cospiratori ne è il proprietario. Al termine della vostra LUNGA conversazione dovrai trovare il sistema di liberare Jack.
Dirigiti a sx, verso la cucina, e da qui oltrepassa la porta che fa accedere al corridoio. Qui vedrai la guardia che russa come un trombone, stando seduta sulla sedia. **Ricorda di muoverti in punta dei piedi, per cui non devi dare il comando "CORSA".** Clicca sul giornale che si trova sul tavolino posto sulla parete di fronte alla guardia. Una volta che l'avrai preso controlla le due porte e poi sali le scale arrivando al 1° piano. Controlla le porte, ma anche qui sono tutte chiuse. Torna in cantina da Jack e chiedigli informazioni sulle chiavi. Dirigiti verso il mobile della cucina ed esamina il punto che vedi indicato nella foto seguente, poi clicca sul giornale col tasto sx del mouse, arrotolandolo, di modo che una volta che clicchi sul punto con esso potrai prendere la chiave ed una moneta da 1 euro, (se la locazione dovesse risultare casuale, devi comunque cercare sotto al mobile nello stesso sistema che ti ho illustrato)



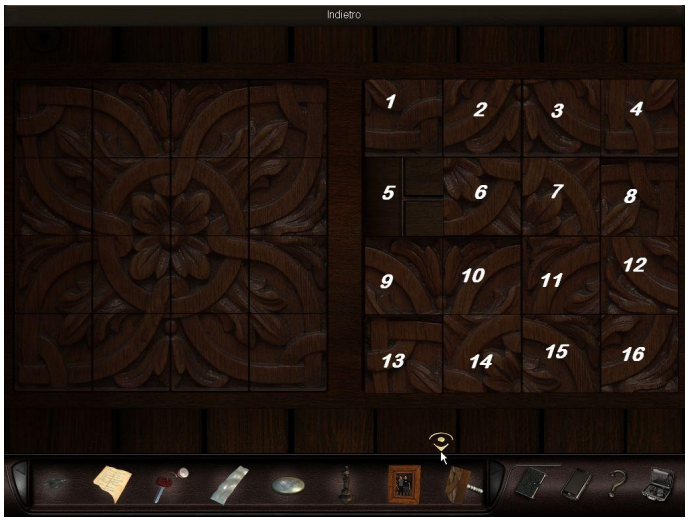
Torna al piano di sopra, passando sempre in punta dei piedi davanti alla guardia. Con la chiave apri la porta a sx. **Come entri nella stanza ci sarà un salvataggio automatico, che sta ad indicare che fra poco succederà qualcosa che può portarti a morte certa, per cui stai in guardia!!!!! Chiudi a chiave la porta della biblioteca immediatamente, lasciando per sicurezza la chiave nella toppa**. Dirigiti nella bibliotaca a sx. Osserva il dipinto appeso sopra al caminetto, potrai notare come la ballerina rappresentata sia posizionata come il cadavere della ballerina trovata a Parigi.



Esamina il camino da vicino, osserva la statuetta che vi è sopra col tasto dx del mouse, ti accorgerai che è falsa. Prendila. Esamina la foto in cui sono ritratti Louis con suo fratello, che indossa un braccialetto simile a quello che hai trovato nel tombino., prendila. Raccogli il tassello quadrato a vite, con un decoro sul davanti, che prima non vedevi in quanto nascosto dal portafoto. Allontanati

dal camino e va agli scaffali a dx, porta in primo piano quello centrale e togli tutti i libri che vedi nei 3 ripiani centrali. Clicca sul ripiano posto a metà rivelando così una porta. Cliccaci sopra per aprirla, rivelando così due mosaici, uno a sx, correttamente composto, ed uno a dx a cui manca un tassello e che è tutto scomposto. Fai scorrere i tasselli ricomponendo la figura. Devi solo spostarli uno alla volta formando il disegno secondo logica. Quando tutti saranno posizionati con esattezza potrai aggiungere il tassello che hai trovato.

Ecco la sequenza completa:



Numerare i 16 blocchi come da immagine (dall'alto al basso e da sinistra verso destra)

Per sistemare i quattro angoli:

9 – 13 – 14 – 10 – 6 – 5 – 9 – 10 – 6 – 2 – 1 – 5

6 – 7 – 3 – 4 – 8

12 – 11 – 10 – 9 – 5 – 6 – 2 – 3 – 7 – 6 – 10 – 11 – 7 – 8 – 12 – 11 – 15 – 16 – 12

11 – 10 – 6 – 2 – 3 – 7 – 11 – 10 – 6 – 7 – 11 – 15 – 14 – 10 – 9 – 13 – 14

Per sistemare i lati destro e sinistro:

10 – 11 – 7 – 6 – 10 – 11 – 7 – 8 – 12 – 11 – 7 – 6 – 10 – 11 – 12 – 8 – 7 –

6 – 2 – 3 – 7 – 6 – 5 – 9 – 10 – 11 – 7 – 6 – 5 – 9 – 10 – 6 – 2 – 3 – 7 – 11 – 10 – 9 – 5 – 6

Per sistemare la base inferiore e superiore:

7 – 11 – 15 – 14 – 10 – 6 – 7 – 11 – 10 – 14 – 15 – 11

10 – 6 – 7 – 11 – 10 – 6 – 2 – 3 – 7 – 6 – 10 – 11 – 7 – 6 – 2 – 3 – 7

Centro:

6 - 10

Ora si è rivelata dinnanzi hai tuoi occhi una stanza segreta, entra ed esamina il tavolo da vicino. Qui vedrai la fotocopia di una mappa, che non potrai prendere. Guarda nella scatola sopra la fotocopia e prendi il pezzo di mappa che contiene. Ora che è nel tuo inventario esaminala col tasto dx del mouse portandola in primo piano. Prendi l'altro pezzo di mappa in tuo possesso e uniscile insieme, poi attacca le 2 parti col nastro adesivo.



A questo punto ti manca solo un altro pezzo per ricomporla. Prima di lasciare la stanza SALVA!!!!!!! Appena entrerai nella biblioteca partirà il tempo. Tu sei preoccupata per la mappa, così prendi la mappa dall'inventario e combinala con la statuetta, poi combina il tutto col nastro adesivo. Avvicinati velocemente alla finestra a sx, clicca sopra per aprirla e poi getta fuori la statuetta. Fatto ciò entreranno le guardie, che ti cattureranno. Siccome hanno voglia di giocare un po' con te, ti vogliono aizzare contro i cani. Scherzeranno pure sulla cosa, arrivando persino a scommettere. Comunque la sequenza dell'inseguimento partirà in automatico al termine del dialogo. Durante la fuga non riuscirai a recuperare la statuetta, ma una volta giunta al muro di cinta sembra che le forze per arrampicarti ti manchino, e proprio mentre stai per cadere, verrai afferrata da Nick, che ti porterà in salvo. Ora parlerete, e al termine lui ti lascerà il numero telefonico: 509263409 di qualcuno che potrà aiutarti. Dovrai recarti a Cuba adesso. Il guaio è che non sei riuscita a liberare Jack. Va alla cabina telefonica, e automaticamente comporrai il numero e parlerai con l'uomo che ti ha indicato Nick. Al termine della conversazione va alla moto, inserisci le chiavi e parti.

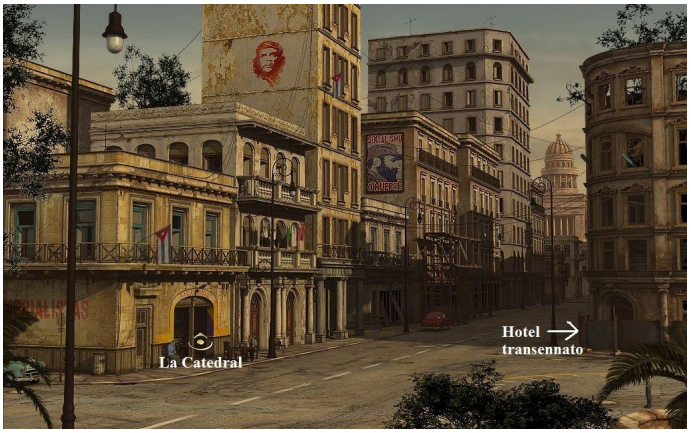
Havana – Cuba

20 aprile 2008 ore 15.10

Una volta scesa dall'aereo ti recherai all'archivio. Esamina il cartello appeso alla porta, in cui c'è scritto che l'impiegato si trova a La Catedral a prendere un caffè. Raggiungi la caffetteria

1 - 

2 - 

3 - 

Parla con l’uomo seduto al tavolino intento a sorseggiare il caffè. Per il momento non sembra intenzionato a voler riprendere il lavoro, ma se gli procurerai un vero sigaro cubano, allora si deciderà a tornare all’archivio. Parla con l’uomo con la camicia azzurra seduto a sx. Ora dovrai trovare un sigaro. Attraversa la strada e va all’Hotel transennato, portandolo in primo piano. Raccogli la busta di plastica con sopra la figura di una palma a sx del bidone della spazzatura. Prendi il guanto che sbuca dal bidone. Intrufolati al di là delle transenne ed entra nell’hotel. Dirigiti verso l’ascensore ed esaminala. In terra c’è una scatola di latta con disegnate delle farfalle, raccoglila e una volta nell’inventario, cliccaci sopra col tasto sx del mouse, aprendola. WOW! All’interno sembrano esserci dei sigari cubani. Clicca nuovamente sulla scatola, estraendo oltre ai sigari, anche delle foglie di tabacco. Torna dall’impiegato e dagli i sigari. Purtroppo ciò non basterà a farlo muovere, poiché, il “nato stanco” vuole anche l’accendi sigari (io l’avrei già preso a calci, ma non ho potuto….hihihi!). Torna all’archivio e questa volta prendi la strada che va a dx, dove troverai un’auto blu abbandonata col cofano alzato. Esamina il cofano e prendi l’accendino appoggiato sul radiatore. Purtroppo è vuoto. Torna dall’impiegato e parlagli. Al termine della conversazione dirigiti al tavolino alla spalle dell’uomo, esamina la bomboletta di gas posta su di esso, prendi l’accendino e cliccalo sopra, in maniera tale da riempirlo. Ora puoi consegnarlo all’impiegato, che finalmente si deciderà a tornare a lavorare. Entra nell’archivio e guardandoti intorno vedrai il cittadino alle tue spalle che sta ascoltando. Parla con l’impiegato, che si è accorto che tu sei seguita. La vostra attenzione si sposterà poi sulla radio.Avviati all’uscita e parla col solerte cittadino piantonato all’ingresso. Sembra troppo curioso per i miei gusti!!!!!Comunque alla fine se ne andrà. Prendi il fusibile dalla nicchia accanto alla porta in alto a dx, facendo andare via la corrente. L’impiegato a questo punto si alzerà per cercare qualcosa e tu ne approfitterai per tornare al bancone per prendere l’elestico, le batterie e la molletta da bucato appesa all’antenna. Lascia l’edificio e torna all’hotel transennato ed entraci. Avvicinati alla colonna di sx nella hall, vedrai un pannello di controllo. Esaminalo, ti accorgerai che mancano tutti i fusibili. Prendi quello che hai nell’inventario e posizionalo come vedi nella foto seguente, gira la leva a dx dei fusibili, ripristinando il funzionamento dell’ascensore.



Va nella hall…. ACCIDENTI! Il solerte cittadino incontrato all'archivio sta spiando l'entrata dell'hotel……Torna al pannello di controllo dei fusibili e gira nuovamente la leva, aprendo le porte dell'ascensore. Raccogli i mattoni da terra e dirigiti all'ascensore esaminandola. Metti i mattoni sul pavimento, appoggiagli sopra la scatola in cui erano custoditi i sigari, inserisci nella latta le batterie. Nell'inventario combina l'elastico con l'accendino, facendo si che la fiamma resti accesa, poi prendilo dall'inventario e inseriscilo nella latta.



Automaticamente correrai dietro la colonna, aspettando il botto. Non appena avverrà, vedrai il curiosone correre dentro l'ascensore, e tu prontamente girerai la leva per far chiudere le porte dell'ascensore, imprigionandolo. Torna all'archivio e parla con l'impiegato. Scoprirai parecchie cose sul conto della famiglia Montoute. Al termine del dialogo l'impiegato ti permetterà di usare l'auto della moglie ormai defunta per spostarti, ma essendo rotta va riparata. Dopo che ti avrà dato le chiavi, esci e dirigiti alla caffetteria La Catedral, dietro al cui angolo vi è parcheggiata un'auto azzurra



Esaminala, portando in primo piano il cruscotto. Inserisci le chiavi girandole per 2 volte. Povera auto! Va a controllare il radiatore, accorgendoti che manca il tappo e l'acqua. Dirigiti alla fontana **(per la locazione vedi foto n° 2 inizio capitolo di Cuba)**, esaminala e combina nell'inventario il sacchetto di plastica che è bucato con la molletta, poi cliccalo sul rubinetto. Apri la valvola e riempilo d'acqua. Dirigiti alla macchina abbandonata a dx dell'archivio ed esamina il motore. Prendi il tappo e prova a togliere la batteria, che come avrai notato è stranamente nuova. Non ci riuscirai perché ti occorrono gli attrezzi giusti e poi è pesante trasportarla fino all'altra auto tenendola in braccio. Torna all'auto dell'impiegato e metti l'acqua nel radiatore, poi inserisci il tappo. Purtroppo è piccolo e non va bene. Prendi dall'inventario il guanto di gomma e posizionalo sul buco, poi metti il tappo, che come per magia chiuderà il radiatore. Entra nell'auto e controlla il cassetto del cruscotto **sulla dx**, troverai un bullone ed una chiave inglese. Va verso l'auto abbandonata e prendi il rishò parcheggiato vicino all'archivio e pedala fino all'auto



Una volta qui esamina il motore dell'auto e clicca con la chiave inglese sulla batteria, poi posa l'attrezzo e prendi la batteria, che andrai a posizionare dietro al rishò. Pedala fino all'auto dell'impiegato, esegui gli stessi movimenti che hai usato per togliere la batteria blu sulla batteria marrone, posala sul rishò, prendi la batteria blu e sistemala correttamente nel vano motore. Sali in macchina, inserisci le chiavi e girale 2 volte per partire. Non sembra tenere molto bene la strada, ma comunque arriverai a destinazione.

Proprietà dei Montoute – Cuba

21 aprile 2008 ore 17.35

Sembra che la proprietà sia stata abbandonata. Una volta doveva essere maestosa……peccato! Entra dal cancello, potrai vedere la villa in rovina, entra all'interno



osserva sulla sx la mola, le manca la cinghia per funzionare. Esamina da vicino la vegetazione cresciuta senza controllo dato che nessun uomo se ne occupa, osserva il frutti di Anona sull'albero, per prenderli ti occorre qualcosa da mettere sotto, sul terreno e qualcosa per tirarli giù. Accedi all'ingresso laterale, arrivando in un piccolo cortile. Esamina la nicchia sul muro, è semiaperta, cliccaci sopra levando il resto della pietra che la copre, ma purtroppo all'interno è vuota. Esamina la pinatina in basso, si tratta di un balsamo di limone. Torna alla tua macchina e appena lì vedrai un uomo che sta riparando il suo mezzo un'ape adibita a trasporto. Parlagli, si chiama Manuel. Gli occorre un bullone per proseguire con la riparazione. Siccome nel cassetto dell'auto ne hai trovato uno, daglielo, in cambio riceverai delle informazioni interessanti. Se vuoi saperne di più riguardo alla proprietà e alla fine che ha fatto la famiglia Montoute dovrai parlare con la signora Budoe che si trova al villaggio. Una volta congedato Manuel dirigiti a dx, arrivando così al villaggio. Segui la strada fino in fondo, arrivando alla residenza Shaman, sali le scale e va a parlare con la donna seduta nel patio, il cui nome è Ines. Non sembra intenzionata a farti entrare per parlare con la signora Budoe. Devi trovare il sistema per convincerla. Il ventilatore a dx di Ines è rotto, dovrai aggiustarlo. Esaminalo da vicino. Apri la copertura posteriore esterna e gira l'interruttore subito a sx. Non si muove nulla! Prendi le spazzole nel vano posteriore, e una volta che le hai nell'inventario esaminale col tasto dx del mouse, vedendo che sono consumate. Esci dal primo piano e raccogli il cuscino in terra davanti Ines. Parla con la donna a proposito della riparazione da fare, poi va da Manuel. Parla con l'uomo che si dimostrerà gentile e ti aiuterà, dandoti le spazzole del motore praticamente nuove. Torna al ventilatore ed inseriscile. Purtroppo sono grandi e non vanno bene, per cui devi tornare da Manuel e chiedergli se na ha più piccole. La risposta sarà negativa. Chiedigli anche se può prestarti il bastone appoggiato alla parete, ma anche in questo caso la risposta sarà negativa. Vai all'interno della proprietà fino alla mola, clicca sulla prte sx di questa, ma senza cinghia proprio non funziona. Torna da Manuel e chiedigli la cinghia. Lui gradirebbe tanto avere qualcosa da bere prima, un Anona sarebbe l'ideale. Prendi il bastone in prestito. Va nella proprietà, torna in mezzo alla vegetazione "selvaggia" a dx della mola, metti il cuscino in terra sotto l'Anona, poi col bastone buttalo giù. Raccogli il frutto e prendi il bastone appoggiato contro l'albero a dx. Torna da Manuel, parlagli. Dagli il frutto e rimetti il bastone contro il muro. Ora puoi prendere la cinghia che si trova appesa sulla grata dell finestra alla sx del bastone. Ora torna dove c'è la mola, riportala in primo piano e inserisci la cinghia nella parte sx. Prendi le spazzole del motore dall'inventario e cliccale sulla mola, che inizierà a lavorare. Al termine ti ritroverai le spazzole

direttamente nell’inventario. Ora non ti resta che andare fino al ventilatore ed inserire il pezzo appena molato e premere l’interruttore. Parla con Ines che ti consentirà di andare a parlare con la signora. Dirigiti verso dx e trova la signora Budoe, con cui parlerai. Scoprirai molte cose interessanti e alla fine ti dirà che dovrai offrire un “sacrificio a Lazarus”. Dovrai offrire Salvia, Timo e Toranjil. Va a parlare con Ines per sapere qualcosa di più su queste erbe. Scoprirai che il Toranjil è una pianta erbacea che cresce nel terreno, il cui odore ricorda piacevolmente il limone. Tutte le erbe le troverai nella proprietà abbandonata. Recati sul posto e prendi la salvia subito a dx del cancello d’ingresso



Entra e raccogli il Timo accanto alla fontana



Vai all’ingresso laterale e prendi il Toranjil



Torna dalla signora Budoe e parlale. Dovrai sbriciolare il timo e bruciarlo. In basso, sul tavolo c’è un mortaio



Avvicinati e metti nel mortaio il timo, poi esci e va da Ines, parlale e fatti dare i fiammiferi. Rientra e usali sul mortaio per bruciare così il timo. Appena avrai fatto va a parlare con la signora Budoe, che ti darà il pezzo di mappa mancante. Proprio in quel momento arriva qualcuno che ti colpisce facendoti svenire. Al tuo risveglio avrai un'orrenda sorpresa, la signora Budoe è morta ed in tasca non hai più le mappe. Che guaio! Prendi dall'inventario una cartellina trasparente e cliccala sulla bambola che vedi sul pavimento. Esaminala col tasto dx del mouse, vedrai che rappresenta un antenato dei Montoute. Lascia la casa, vedrai che non c'è più nessuno fuori. Torna alla macchina, il paese sembra ormai deserto. Entra nel veicolo, inserisci le chiavi e parti.

Marsiglia – Francia

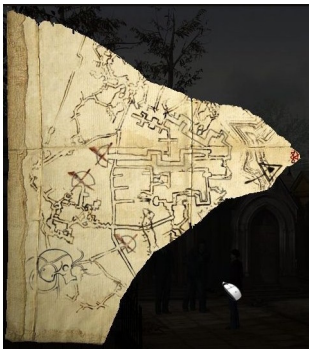
22 aprile 2008 ore 21.12

Una volta giunta alla villa dirigiti al cancello, aprilo ed entra. Va avanti fino a raggiungere la villa. Entra e noterai che è vuota, deserta. Scendi in cantina. Jack non c'è più, al suo posto, in terra troverai un biglietto. Raccoglilo e poi leggilo, cliccandoci sopra col tasto sx del mouse. L'uomo è stato portato al cimitero di Montmartre e nel messaggio chiede il tuo aiuto. Esci dalla villa e va a prendere la moto che è rimasta fuori dal muro di cinta.

Cimitero di Montmartre

Entra nel cimitero, poco più avanti fuori da un mausoleo ci sono 2 bidoni della spazzatura. Esaminali da vicino. In terra c'è una bottiglia d'olio. **Ricordati questa locazione, poiché la bottiglia ti occorrerà più avanti**. Esci dal primo piano dei bidoni e guarda la strada, in fondo c'è una diramazione che prende da un lato verso dx e dall'altro verso sx. Dirigiti verso dx.In terra sulla sx vedrai un lungo tubo di gomma, che per ora non ti serve. Prosegui in avanti, arrivando alla parte più antica del cimitero. Qui vedrai Jack tenuto fermo da uno scagnozzo di Louis, mentre altri 2 sono a fianco. Clicca sul gruppetto per ascoltare i loro discorsi. Sentirai dire a Jack che gli strumenti per trovare l'accesso sono nascosti nel suo appartamento, il pugnale è nascosto in un quadro, mentre la chiave si trova riposta in una scatola fra le finestre. Louis manda uno degli scagnozzi a prendere gli oggetti. Appena questi ti avrà superato dirigiti a sx e seguilo, dopo poco partirà un filmato che ti vedrà lanciata all'inseguimento, arrivando all'appartamento di Jack. Entra nell'edificio e sali fino al piano in cui si trova l'appartamento di Jack, vedrai il delinquente scassinare la porta. Scendi al piano di sotto e suona all'appartamento della testimone e suona il campanello. Appena la signora Agnese Grouchet risponde dille di chiamare immediatamente la polizia, poiché qualcuno sta forzando i sigilli messi nell'appartamento di sopra. In automatico arriverà l'ispettore Pety che lo arresterà. Ora che la via è libera sali ed entra nell'appartamento. Contro il muro a sx c'è un piccolo televisore ed in alto un dipinto del Moulin Rouge. Osservalo da vicino e cliccagli sopra. Tolto il dipinto troverai la chiave che dovrai prendere. Osservala col tasto dx del mouse, una volta che l'avrai nell'inventario, scoprendo che si tratta di un antico pugnale medievale rotto. . La scatola nascosta nel muro sotto i ganci l'avevi già presa ed è custodita in albergo. Va alla moto e parti.

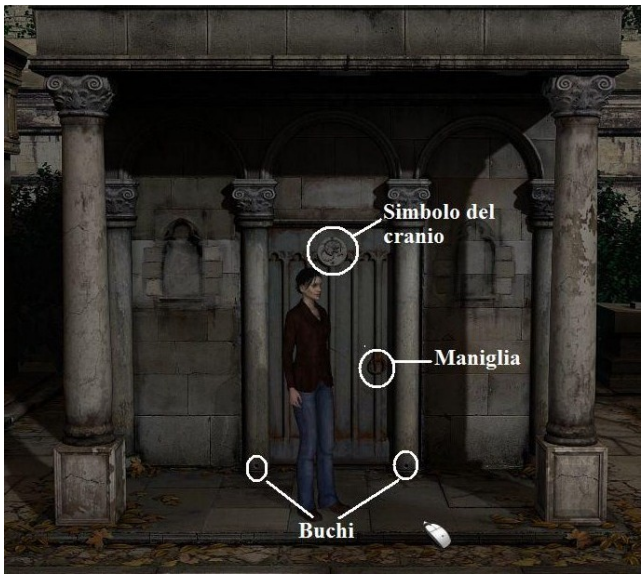
Arriverai direttamente al cimitero, automaticamente senza che si vedesse sei passata in albergo a prendere la cassetta, tant'è vero che la puoi vedere nel tuo inventario. Entra nel cimitero e torna dove ci sono gli uomini che tengono Jack prigioniero. Parla con loro, convincendo Louis a lasciare andare lei e jack libera dopo aver trovato l'ingresso alla Catacomba. Alla fine della conversazione ti darà una parte di mappa.



Sulla dx c'è una tomba con un corvo sopra, accedici



Esamina da vicino la porta, vedrai sul batocchio un cranio, identico a quello sulla mappa. Esci dal primo piano e clicca sulla maniglia della porta per aprirla. Com'era ovvio aspettarsi è chiusa!!!!



Esamina la base delle 2 piccole colonne ai lati della porta, vi sono 2 buchi. Esaminali cliccandoci sopra col tasto dx del mouse. Torna indietro fino al punto in cui la strada si dirama e dirigiti questa

volta a sx. Osserva il busto davanti alla tomba sulla dx, riconoscibile dalla carriola con gli attrezzi posta proprio davanti ad essa.



Avvicinati e raccogli la sbarra di metallo appoggiata alla ringhiera nel punto in cui manca. Torna all'ingresso della catacomba. Porta in primo piano la base della colonna di dx e inserisci la sbarra, che rimarrà incastrata senza girare. Ti occorre qualcosa di viscido. Va verso l'entrata e fermati a prendere la bottiglia d'olio accanto ai bidoni, che avevi visto quando sei arrivata al cimitero. Raccoglila e torna alla catacomba, togli la sbarra e versa l'olio sia nel buco della colonna di dx che in quello di sx. Inserisci ora la sbarra e falla ruotare prima in una colonna, poi, nell'altra. *Ovviamente essendo una la sbarra dopo che l'hai ruotata nella prima colonna dovrai toglierla ed inserirla nella seconda*. Fatto questo clicca sulla maniglia della porta e apri. Entra e osserva la tomba, sopra il simbolo del cranio, c'è una serratura. Prendi il pugnale dall'invenatrio e cliccalo sopra, Ora non potrai girarlo però perché la lama è tagliente. Esci e va nel punto in cui c'è il busto, dove avevi raccolto la sbarra, per terra, sul lato dx accanto alla recinzione c'è un panno, raccoglilo e torna alla tomba, dove userai il panno sulla lama del pugnale. Fai girare il coltello ed ecco rivelato l'ingresso alle catacombe. Recupera il pugnale e va da Louis a parlare. Siccome l'uomo non riesce a capire i segnali che conducono alla catacomba dovrai aiutarlo. Ti verranno date le altre due parti della mappa. Uniscile tutte insieme nell'inventario utilizzando poi il nastro adesivo per tenerle insieme.



Per decifrare l'itinerari dovrai fare le seguenti cose: nell'inventario clicca col tasto sx del mouse sulla cassetta che hai preso all'albergo aprendola, prendi il pugnale e combinalo con la cassetta aperta, che ora presenterà una fessura nel coperchio. Avrai ottenuto inoltre una chiave dalla forma alquanto bizzarra che ora è presente nel tuo inventario. Ora osserva la mappa cliccandoci sopra col tasto dx del mouse e ponici sopra la chiave. Come avrai notato la decorazione della chiave è

perfettamente sovrapponibile all'ornamento rosso in centro alla mappa. Sposta la chiave facendo in modo che le due decorazioni si sovrappongano sistemando la chiave come l'ago della bussola. Quando la chiave sarà messa nella posizione corretta, potrai farla ruotare verso dx. Quando la forma della chiave coinciderà perfettamente con il disegno sottostante vuol dire che stai facendo la cosa giusta, clicca sulla chiave col tasto sx del mouse e poi gira.
Ecco la 1° posizione corretta (sentirai il commento di Nicole quando troverai la giusta posizione)



Come vedi ora sulla mappa è apparsa una linea rossa. Sposta la chiave nella 2° posizione



Fatto questo sovrapponi il pugnale alla chiave, quest'ultima tornerà in inventario. Posiziona il pugnale come vedi sotto.



Ora prendi la chiave e posizionala sul pugnale come vedi nella foto con il suo centro sul pernetto sul manico del pugnale. Quando l'avrai fissata falla ruotare fino a che non ottieni altre linee rosse nelle immagini 1 e 2







1 2

Ora che Louis ha ottenuto quello che vuole, non manterrà la sua parola e non vi lascerà liberi (ma ci avevi creduto?.....) Porterà con se Jack all'interno della catacomba, mentre ti lascerà in balia del suo scagnozzo. Ovviamente tu non hai intenzione di arrenderti a ciò ed una volta sola col signor "mister muscolo" eseguirai una mossa spettacolare atterrandolo, facendogli sbattere la testa sui mattoni, il che comporta uno svenimento da parte dell'energumeno….!

Nella catacomba

Entra nella catacomba ed osserva le scale a sx. Purtroppo sono pericolanti e non credi che reggerebbero un altro passaggio (devi sentirlo dire da Nicole). Esamina il gancio di metallo che pende dal soffitto. Esci da qui e corri a prendere il tubo di gomma, che avevi visto per terra. Torna alla catacomba e clicca col tubo di gomma, sul gancio di metallo. Calati di sotto. Guardati intorno, raccogli la corda e trave di legno. Scendi le scale, trovandoti così vicino ad un canale d'acqua. Sembra che si possa navigare sopra. Sulla colonna a dx c'è un gancio di metallo, cliccaci sopra con la corda, legandone così un'estremità. Lega all'altra estremità la trave e poi spingi la trave




Passa sulla passerella che hai appena creato e dirigiti a dx, scendi le scle, segui il percorso e oltrepassa l'apertura nel muro. Ora non ti resta che goderti il meritato finale. Buona visione e complimenti!!!!

Soluzione di Rita