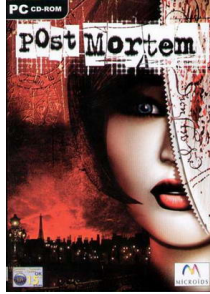


Post Mortem



Avvertenze

La scelta dei dialoghi influisce sull'andamento del gioco.

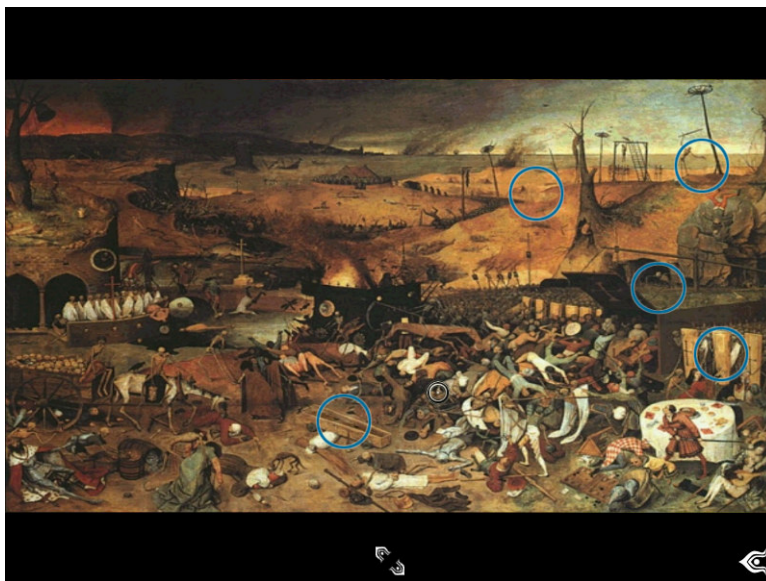
Vi offrirò la soluzione del gioco nel modo in cui io l'ho svolto, ma se volete potete poi salvare prima dei dialoghi per poi cambiarli in un momento successivo per vedere come sarebbe cambiata la sequenza del gioco.

Invita la donna ad entrare. Accetta il caso e interrogala chiedendo i dettagli sul caso e per ultima la domanda sulla parcella. Quando esce vai in fondo alla stanza, prendi l'album per disegnare sul tavolo a sinistra, apri l'armadio a destra e prendi la macchina fotografica. Clicca sulla mappa nell'inventario e recati all'hotel Horphè. Entra nel bar dietro di te, parla con il barman per chiedergli del vino rosso. Parlaci ancora dicendo che siete amico dei Whyte e meravigliatevi della loro morte. Chiedete informazioni sull'accaduto. Andate dal portiere spacciandoti prima per inviato dell'assicurazione (la seconda opzione di dialogo) e poi per un incaricato di una ricca signora americana. Non farti vedere troppo curioso sull'accaduto, ma più che altro insisti sul fatto che t'interessa la sicurezza della camera. Una volta in camera vai davanti la porta in fondo a destra e osserva la serratura e la fessura in basso. Esci dalla stanza e scendi le scale. Parla con la sensitiva in modo gentile, in particolare delle sue visioni. Quando ti dirà che è stanca insisti e parlaci ancora e alla domanda se sei un artista rispondi che siete pittore. Clicca sul fonografo alla sinistra della signora e sulla manovella a destra. Esci e scendi le scale. Voltati a destra e prendi il giornale sul divano. Parla con il portiere. Vai alla centrale di polizia e dopo il filmato parla con il poliziotto passando per giornalista e alla domanda se conosci il cognato rispondi di no. Parlaci di nuovo e offrigli da bere. Leggi il rapporto e parla di nuovo con il poliziotto. Chiedi di Kaufner. Vai all'Orphè. Parla con il barman per farti dare la descrizione dell'uomo misterioso. Chiedi informazioni su Malet. Ora puoi costruire l'identikit dell'uomo. Puoi usare le frecce per cambiare le parti del volto e alla fine dovrai ottenere questo risultato.



Fai vedere il ritratto al barman.

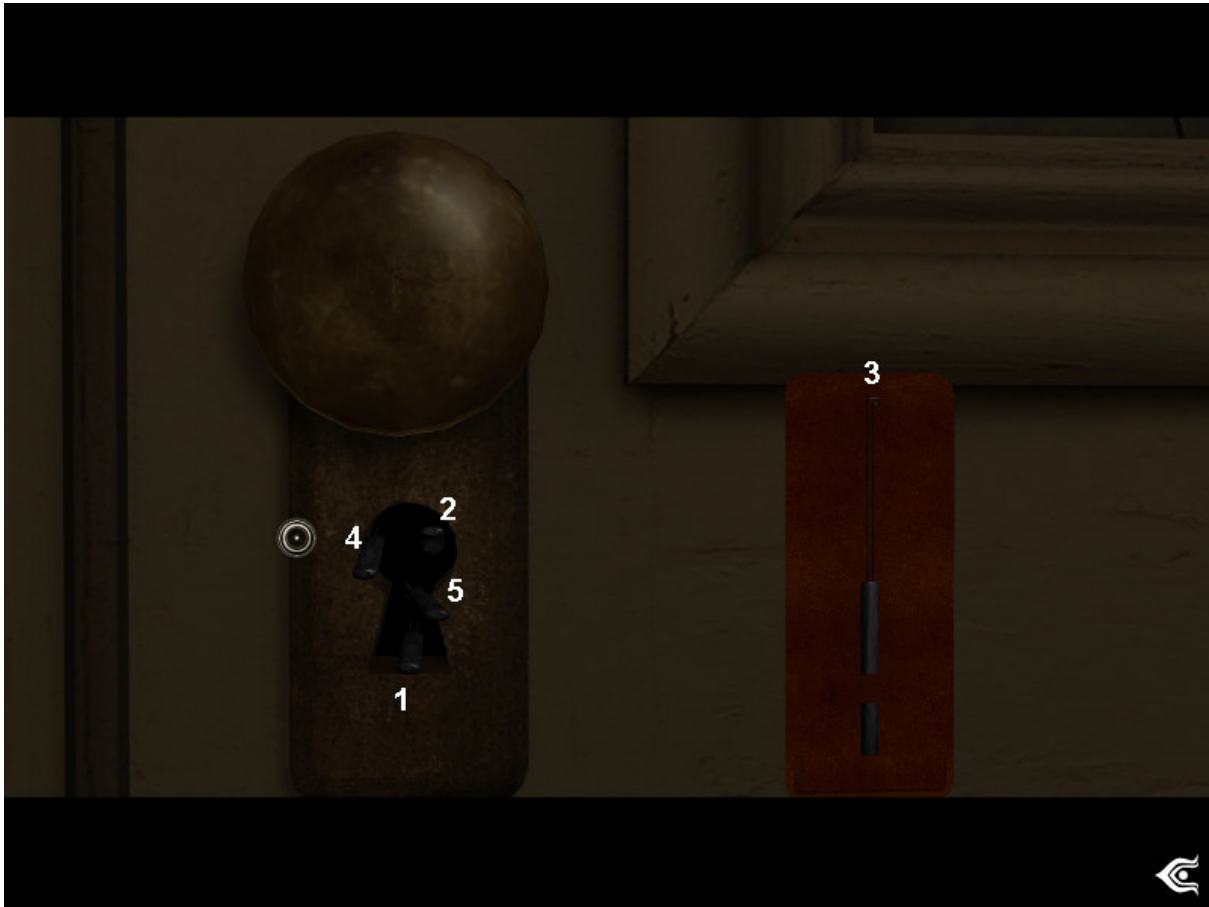
Vai all'Alambic. Gira a sinistra, vai avanti due volte, gira a destra e vai avanti. Parla con Malet finché gli farete vedere il ritratto. Dopo il filmato ti ritrovi a casa. Andate alla polizia e parla con il poliziotto per fargli vedere il ritratto. Parla con il commissario senza dire che sei un detective, sii collaborativo e chiedi l'identità dell'uomo sulla foto. Recati da Kaufner e parla di tutto con lui cercando di non rivelargli il vostro lavoro. Vai all'ufficio di Hellouin. Vai in fondo al corridoio, ma la porta è chiusa. Vai all'Alambic, parla con il proprietario al bancone per chiedere aiuto per aprire una serratura. In cambio dovrai trovare le differenze tra un quadro autentico ed un falso.



Parla ancora con il proprietario. Torna all'ufficio di Hellouin. Guarda la serratura e usa gli strumenti per lo scasso: gli strumenti sono indicati da 1 a 5 da sinistra verso destra; la toppa viene suddivisa tra la parte superiore che chiamiamo parte tonda e dalla parte inferiore che chiamiamo parte trapezoidale, come nella foto qui sotto.



Ora dovete inserire i grimaldelli nel modo giusto, se ballano vuol dire che non sono stati posizionati correttamente.



*Metti il primo grimaldello nella parte trapezoidale al centro;
il secondo nella parte tonda a destra e spingilo in alto;
il terzo non serve;
il quarto nella parte tonda a sinistra e spingilo in basso;
il quinto in mezzo tra le due parti e spingilo a destra.*

Clicca sulla maniglia. Vai al tavolo, apri il cassetto e prendi la lettera. Parla con la donna in modo gentile e amichevole. Sali in soffitta e parla con Hellouin.

Ora ti trovi nei panni di Hellouin.

Vai all'appartamento degli Heaton. Rispondi come vuoi alla portinaia che sta lavando per terra, tanto non ci sarà nessun modo per convincerla a farvi entrare. Voltati a sinistra e vai nel cortile. Gira a sinistra, avanza e prendi la palla rossa per terra. Torna e prima di rientrare voltati a destra e usa la palla sul vaso sulla la finestra. Ora puoi salire ed entrare nella prima porta a destra. Entra nella camera da letto a destra, apri la porta di fronte e noterai in terra una cassaforte che però è chiusa. Esci. Vai in fondo alla stanza e guarda il manifesto dell' Alambic sulla parete a sinistra. Recati lì. Parla di tutto con Berenice. Dopo la conversazione dovrai scoprire in quale ristorante Hulot è andato: vai al bancone, evidenzia il blocco note, usa la matita lentamente sul blocco e avrai la nuova destinazione.

Recati al ristorante e parla con il proprietario. Vai all'hotel Orphè e parla con il portinaio, ma non ti aiuterà. Entra al bar e parla con il barman per chiedere da bere e siediti al tavolo di fronte la finestra. Parla con Malet offrendogli del denaro dicendo che pagano i tuoi clienti.

Ora sei di nuovo Mcpherson.

Guarda in terra vicino la porta e prendi lettera. Telefona a Sophia e vai al ristorante. Parla con lei facendole tutte le domande e accettando di continuare il caso. Vai all'hotel Orphè a parlare con il

portiere e con il barman. Entra nella stanza 505 e vai alla porta comunicante a destra. Usa il giornale sotto la porta e il medaglione nella serratura. Prendi chiave e apri la porta. Entra e evidenziai il caminetto. Prendi l'anello in basso a sinistra. Vai vicino letto e prendi i pezzi di vetro e la chiave sul comodino. Vai al bagno e guarda la tinta sul lavandino. Vai a casa degli Eaton. Vai ad aprire il cofanetto con la chiave trovata all'hotel e prendi da dentro il passaporto, il disegno e 2 lettere. Esci dalla camera e vai al comodino in fondo a sinistra della stanza e prendi la lettera. Leggi tutto quello che hai trovato. Recati allo studio di Kaufner e salva il gioco perché dovrai percorrere un vero e proprio labirinto e se sbagli almeno potrai ricominciare. Da dove ti trovi vai avanti 1 volta , gira a sinistra, avanti 3 volte, gira a sinistra, avanti, entra e tira la leva. Esci, avanti 1 volta, gira sinistra, avanti 3 volte, gira sinistra, avanti, entra e tira la leva. Esci, gira sinistra, avanti 1 volta, gira destra, avanti 4 volte, gira destra, avanti 1 volta, gira a destra, avanti e tira la leva. Esci, gira a destra, avanti 6 volte, gira a destra, entra e tira la leva. Esci, avanti 1 volta, gira a destra, avanti 4 volte, gira destra, avanti 1 volta, gira sinistra, entra e tira la leva. Esci, gira a sinistra, avanti 1 volta, gira sinistra, avanti 4 volte, gira sinistra, avanti 1 volta, gira a sinistra, entra e tira la leva. Esci, gira a destra, avanti 3 volte, gira a sinistra e vai fino in fondo ed entra in ufficio. Guarda i tre scaffali e in ciascuno prendi i tre triangoli. Sul tavolino nell'angolo prendi l'ultimo triangolo e un ciondolo. Prendi dalla scrivania il diario e apri l'uovo. Apri il cassetto a destra, prendi dossier e leggilo. Vai all'Orphè e recati dalla sensitiva e metti il cilindro nel megafono e clicca sulla manovella. Ascolta e parla con la donna nominando soprattutto la Confraternita. Vai a casa di Hellouin, bussa alla prima porta a sinistra e parla con la mamma. Vai in ufficio, Sali in soffitta e prendi la lampada subito davanti a te. Vai a casa di Allepin e usa uno dei triangoli sulla porta. Vai dritto e Sali, prendi la rampa a destra e una volta sulla balconata vai avanti e gira a sinistra. Ti trovi davanti ad un enorme lampadario dove davanti a te ci sono tre vetrate che dovrai esaminare più tardi, a destra c'è la camera da letto e a sinistra lo studio. Entra nella stanza a sinistra. Gira a destra e vai alla scrivania per prendere il foglio e i fiammiferi. Vai in fondo allo studio e nell'ultimo scaffale a destra prendi l'anello di metallo. Al centro c'è un planetario. Esci e recati davanti le vetrate e osserva sotto ognuna le targhette (segna le 3 date). Vai alla Confraternita e parla con il guardiano. Vai all'Alambic e parla con Berenice per farti falsificare una lettera. Vai in una locazione qualsiasi e torna all'Alambic per prendere la lettera. Portala al guardiano, ma non ti lascerà passare. Torna all'Alambic e fattene fare un'altra. Esci, torna e prendi la lettera, falla vedere al guardiano che questa volta ti farà passare. Voltati a sinistra, vai avanti una volta, gira a sinistra e entra nella chiesa. Vai avanti una volta, voltati a sinistra e vai avanti fino al trono. Gira a sinistra e entra nella porta. Gira a sinistra e prendi il libro di fronte. Vai alle librerie in fondo e prendi il libro sui templari nell'ultimo scaffale a destra. Da dove sei vai alla destra del tavolo e dalla teca prendi la moneta al centro. Vai a casa di Allepin e vai al planetario. Dovrai inserire le date in numeri trovate sulle targhette e ogni volta che ne inserisci una devi tirare la leva a destra. La sequenza è anno, mese e giorno, quindi: 1128/01/14 tira leva. 1305/06/24 tira leva. 1314/03/18 tira leva. Entra nel passaggio e entra nel laboratorio. Sul muro ci sono 4 manifesti con una tabella e dei numeri. Una volta guardati vai al tavolo di lavoro a destra e prendi a sinistra la moneta e a destra la pergamena con le istruzioni per le dosi. Come avrai notato ogni tabella sulla muro aveva un elemento della natura: il quadrato delle nuvole che dà come risultato 34, quello della montagna che dà 15, quello delle fiamme che dà 65 e quello del mare che dà 175. Sul tavolo invece hai pozioni e misurini da 1, 5, 10, 25, 50. Quello che devi fare è dosare ogni pozione all'elemento della natura e inserirlo nella boccia a destra.



*Boccetta BLU: usa 3 volte il misurino da 10 e 4 volte quello da 1;
 Boccetta NERA: usa 1 volta quello da 10 e 1 volta quello da 5;
 Boccetta ROSSA: usa 1 volta quello da 50, 1 volta quello da 10 e 1 volta quello da 5;
 Boccetta VERDE: usa 3 volte quello da 50 e 1 volta quello da 25.*

Una volta inseriti gli elementi usa i fiammiferi sotto la boccia e in inventario, se hai fatto tutto correttamente, dovresti avere un'ampolla viola. Vai verso la cripta e clicca sul corpo di Allepin. Torna al laboratorio e a destra c'è un leggio con un libro dorato. Evidenzialo, prendi il coltello a destra, metti l'anello di metallo al centro del libro e chiudi i gancetti. Ora devi impostare le lettere in questo modo: nella parte in alto metti le lettere A D N; nella parte a sinistra metti solo il numero 1 nel primo spazio a sinistra; nella parte in basso metti i primi due numeri 5 3 partendo dall'alto.

Recati all'Alambic. Parla con Berenice specialmente di Hulot, dell'affresco e della copia del busto. Vai in fondo, prendi una candela. Gira a destra, vai avanti una volta voltati a sinistra ed evidenzia il quadro sul muro. Devi guardare il quadro molto lentamente con la candela esaminando tutte le parti finché non "si disegneranno" sul blocco note. Non tutti i particolari appaiono subito quindi bisogna esaminare più volte. Una volta presi tutti gli elementi l'immagine vi porterà direttamente al blocco note dove dovrete ricomporre il disegno.

Vai al Molitor. Scendi, vai a sinistra, voltati a destra e avanza. Usa la lampada, vai avanti e scendi. Guarda la cassa per terra vicino gli scaffali a sinistra e prendi la testa. Prendi l'altra testa sugli scaffali. Torna indietro. Entra nella galleria e esci fuori. Vai all'Alambic. Parla con Berenice per confrontare i busti. Vai alla polizia e parla con il commissario fornendogli tutte le prove. Vai a casa di Allepin e salva il gioco perché puoi risolvere il caso in due diversi modi.

Finale 1 (devi rispondere con queste affermazioni):

- De Allepin lei è diventato un criminale
- Non ha capito che niente...
- Come può credere nella purezza di un amore...

Hellouin ti salva e uccide Kaufner

Finale 2: Lei ha perso la ragione...

- Degli innocenti sono morti...
- Mi chiedo chi ha fallito...

Gus e la Blake si salvano e Hellouin viene liberato.

Soluzione di Stella