

Louisiana Mystery Cases

Sei davanti alla scacchiera, voltati completamente e parla con il tuo capo. Ti dirà di prendere il taccuino bianco sulla scacchiera, voltati, avanza e prendilo. Parla ancora con il capo e alla sua domanda rispondi come vuoi tanto ti manderà a New Orleans per risolvere un caso di omicidi.

Durante il filmato sarai avvisata di un altro omicidio.

Alla domanda rispondi come vuoi e poi segui il breve tutorial. Avanza verso il corpo sul carrettino ma il becchino ti impedisce di esaminare il corpo. Entra nell'hotel, vai alla reception e suona il campanello. In riferimento all'incidente chiedi più informazioni e avrai la chiave della camera 102. Sali le scale, vai a dx e poi nella prima camera a dx per la 102, entra e parla con il facchino della barca e poi leggi il taccuino. Sul cassettone centrale sotto la finestra prendi le pinzette e sul letto l'asciugamano. Esci nel corridoio, scendi le scale e appena fuori sulla sx parla con il facchino usando la seconda opzione: "se va tutto bene". Ti chiederà da leggere. Vai a sx al grande albero e in terra prendi il frammento di nano da giardino 4.

Ritorna nell'hotel e sul tavolino nella hall prendi il giornale, esci e dallo al facchino. Parla con lui di tutto. Rientra nell'hotel e vai a sx nel salone. Vai al bancone bar e prova a prendere la bottiglia ma il barman te lo impedisce. Parla con lui, ritorna nella hall e sali le scale, avvicinati all'altra rampa di scale e vedrai una cassetta degli attrezzi, esaminala e avrai un martello. Scendi una rampa di scale, vai nella tua stanza e nel corridoio entra nella stanza a sx per il bagno. Avvicinati alla vasca dove c'è l'asta della doccia e usaci il martello per fare uscire l'acqua e poi sul mobile a sx prendi la saponetta.

Torna sotto nel salone e parla con il barman del problema nel bagno. In bagno rubagli la chiave mentre ripara il bagno e scendi nel salone: prendi la bottiglia sul bancone e la fattura di due dollari. Risali le scale, vai a sx e entra nella stanza 104. Parla con Miss Kennard che vuole denaro. Sul mobile dietro di lei prendi la bottiglietta di sonnifero. Voltati verso l'uscita e da terra prendi il frammento di nano 1.

Scendi nella Hall, avvicinati al tizio seduto e dagli la fattura, avrai 2\$.

In inventario unisci il sonnifero con la bottiglia e esci fuori. Vai dal becchino e dagli la bottiglia: si addormenterà. Esamina il corpo, poi vai all'entrata e parla con il facchino della signora Kennard e di tutto il resto. Avanza in fondo verso il giardiniere, parlaci e poi vai a sx verso il cancello piccolo, sulla dx prendi i fiori. Torna indietro e vai in fondo verso il pagliaio, in terra prendi il frammento di gnomo 2. Vai davanti alla porta di entrata e parla con il facchino se ha notato qualcosa di insolito e ti parlerà di Wilbur che ha trovato qualcosa sul molo.

Entra e vai alla porta a fianco della reception, usaci la chiave e entra. Sulla scrivania prendi il foglio con l'impronta di una scarpa e una moneta. Entra il custode che in cambio del silenzio vuole che ripari la fontana. Esci e vai nel salone, entra dalla porta in fondo a dx e avanza dritto verso l'ultima colonna a dx, entra nella porta a dx, avanza fino in fondo e poi a sx verso una cassa: osservalo per avere le istruzioni dell'ordine giusto delle valvole.

Valvola 1: Inizia dalla valvola sul tubo giallo dalla parte opposta della cassa.

Valvola 2: il tubo marrone vicino alla cassa.

Valvola 3: il tubo grigio nel corridoio.

La fontana è in funzione.

Esci fuori e sulla sx vicino la staccionata prendi il frammento di nano 3. Rientra e parli con il proprietario. Vai nella stanza alla sx della reception e sul camino prendi il bigliettino con dedica. Osserva la cassaforte a sx e in inventario unisci i 4 pezzi dello gnomo per ricomporlo.

Sali le scale e vi alla stanza 104, dai i fiori e i soldi alla signora Kennard che ti racconterà cosa è successo. Un filmato farà vedere l'arresto del custode. Durante il dialogo con il cocchiere rispondi con la prima opzione e saprai che devi trovare una ragazza di nome Allison.

Avanza sulla strada fino in fondo dove c'è l'hotel Albert, vai a sx e vedrai Allison che pulisce il lampione, parlaci. Entra nell'Hotel Albert e dopo la dormita Allison ti darà dei documenti e una cartina. In automatico sei dal cocchiere, parlaci e ti porterà alla palude.

Voltati a dx e avanza verso la capanna in fondo. Ci sono 4 leve da abbassare in un certo ordine per avere un ponte. Segui le spiegazioni sotto.



Premi nell'ordine: 1-2-3

Attraversa il ponte e vai alla capanna. Posizionati verso la porta di entrata e sarai colpito. Sei dentro la capanna, sullo scaffale prendi la foto e una chiave inglese. Posizionati vicino alla botola che naturalmente non si apre perché bloccata da una cassa. Alla sx della porta prendi l'asse di legno, avanza nella stanza e nell'armadio prendi il formaggio e la bottiglia sul tavolo. Vai alla cassa che blocca la botola e osservalo, usaci l'asse come leva, apri la botola, prova a scendere ma c'è un topo, usa ancora l'entrata della botola e usaci il formaggio per far andar via il topo. Ora puoi scendere.

Avanza e sulla panca vicino allo scaffale prendi il sale, sul tavolo a sx prendi l'uncino metallico e osserva il distillatore. Sull'altro tavolo prendi il tappo in sughero. Ritorna al distillatore (il più grande a sx) e usaci la chiave inglese per prendere il pezzo di metallo.

Vai al distillatore nella vasca piccola metti il sale, poi usaci la bottiglia e infine il tappo sulla bottiglia con ora l'acido. Sali e vai alla porta di uscita, usaci la bottiglia con l'acido, esamina la porta e in inventario unisci l'uncino con il tubo metallico e il tutto sulla porta. Esci. Appena fuori voltati a dx e vai verso la nave, dopo la precisazione il cocchiere ti riporta via. Ti parlerà di Sunderland, fidanzato della signora Kennard e che dovresti parlare con lei.

Voltati a dx e entra dal cancello dove c'è la signora Kennard, parlaci e a seconda del dialogo cambierà il corso del gioco. Io ho scelto: "verità" "che non lo conosco", Il cocchiere ruberà la lettera ma vuole del vino e 2 bicchieri. Ritorna nel giardino e sul tavolino prendi un bicchiere. Avanza sulla strada e voltati a sx verso il parco, vai alla costruzione di mattoni rossi e vedrai delle casse, prendi la bottiglia di vino. Voltati completamente e avanza fin dove inizia il porticato con le colonnine, voltati a dx sul barile prendi il bicchiere.

Ritorna dal cocchiere, parlaci e gli dai bottiglia e bicchieri, in automatico ti riposi e parli con il cocchiere. Ti chiede se hai altri incarichi per lui, seleziona "l'impronta della scarpa". Ti parla anche di Max, esci in strada e vai alla panchina nel parco a dx, parla con Max che ha un enigma.

Hai una scacchiera, premi aiuto per conoscere le regole. Disponi come vedi sotto.



Termina il dialogo con lui e poi con il cocchiere in automatico. Avanza fino al ragazzo con il giornale, vai alla porta a sx dove c'è l'insegna ma è chiusa. Vai sul marciapiede opposto alla porta in mezzo ai due vasi da fiori ma nessun apre. Parla con il ragazzo che ti dirà di Splitsy Jones, provi con lui a entrare ma niente da fare, parli in automatico con il cocchiere.

Vai alla piazza e parla con il medico, vai all'hotel per riposare.

Al risveglio parli con il cocchiere che ti dice che il custode è innocente. Devi parlargli in prigione. Vai a dx e parla con il poliziotto che non ti fa parlare con il prigioniero. Avanza e fermati sul tombino in terra, parla con il custode. Torna indietro e vai al negozio di cappelli, chiedi una spilla e poi parla di tutto. Ritorna al tombino e dai la spilla al custode. Dopo il dialogo parli in automatico con il cocchiere.

Vai alla piazza all'edificio di mattoni rossi, entra e parla con il cocchiere. Osserva il segno in terra tra le due colonne a dx. Avvicinati alla botola, aprila, parli con il cocchiere e poi voltati a sx e dx, vedrai degli scaffali, su quello davanti alle finestre prendi le pinze. Vai a sx e prendi la **leva rotta 1** dallo scaffale e entra nel tombino.

Sotterraneo

Vai a sx e entra nella breccia sul muro, vai a dx e prendi la **leva rotta 3**. Voltati completamente e vai fino in fondo, Katie vedrà un chiodo, prendilo con le pinze. Segui il percorso fino a una porta in ferro, entra e in fondo a dx in terra prendi la **leva rotta 4**. Voltati a dx e vai in fondo verso la gabbia a dx, c'è dentro il custode, parlaci. Voltati completamente e avanza fino in fondo, sulle scale a sx prendi la pietra tagliente. Voltati completamente, avanza e in terra prendi la corda.

Ritorna alla gabbia e vai a sx verso la ringhiera, fermati a metà staccionala e usa la pietra tagliente per 2 volte in modo da avere 2 tavole in legno. Ritorna indietro dove hai preso la corda e scendi le scale, non avanzare ma guarda a dx il grande masso, usaci il chiodo per farlo diventare un uncino. Avanza fino in fondo verso il soldato e parlaci. Superalo e sulla sx apri la porta, il soldato ti avviserà che c'è pericolo, riapri la porta e avanza nella galleria. Avanza sempre finché un filo impedisce di avanzare, torna leggermente indietro e in terra c'è la **leva rotta 2**. Per prenderla devi unire in inventario la corda con l'uncino e il tutto sulla leva.

Avanza verso il filo e usaci le pinze. Avanza e sulla sx hai 4 meccanismi in cui vanno posizionate le leve.

Da sx verso dx metti le leve nell'ordine: **1-2-3-4** poi usale nell'ordine **3-2-4-1** sempre da sx a dx.

Entra, avanza e cadi sotto. Avanza fino a una scala e sulla dx prendi la verga di ferro. Sali la scala, avanza e prendi l'oliatore rosso. Avanza e trovi un altro soldato, parlaci, rispondi del "confederato" e poi con "2 dollari". Avrai la lettera. Entra nella porta a dx e segui il percorso fino alla prossima porta, usaci l'oliatore e poi la verga di ferro. Sei di nuovo nella zona iniziale, vai alla gabbia e dai la lettera al soldato e poi parlaci, avrai la chiave della gabbia. Usa la chiave sulla gabbia e sei all'hotel Beaumont.

Hotel Beaumont notte

Fai il giro dell'hotel passando da dx e parla con Alison, la ragazza. Avanza e parla con Wilbur che non ti fa andare al molo. Parla ancora con Alison per avere un pesce che devi usare sulla fontana per prenderne uno vivo. Vai da Wilbur e parlaci, appena si distrae sulla fontana scendi le scale per andare al molo. Avanza e all'incrocio della passerella sali le scale a sx, entra e vai a dx fino alla cassa in terra. Anche qui enigma della scacchiera, disponi come vedi sotto.



Hai un bastone da passeggio. Torna indietro e parli in automatico con Wilbur riguardo al pesce. Vai alla fontana e rimetti il pesce rosso dentro. Vai da Alison e dalle il pesce morto che ora hai in inventario. Ritorna da Wilbur e parlaci. Esci e ritorna davanti alla casa, parla con il custode.

Parla con il cocchiere e poi entra nel negozio di cappelli. Parla con il proprietario che ti dirà che è del farmacista. Vai a riposare in automatico.

Catturata dal contrabbandiere

Al risveglio parla con il contrabbandiere che ti ha catturata. Voltati completamente e prendi la mela e la bottiglia di vino. Esci in strada e vai a sx, avanza e osserva la scatola in terra a dx ma non puoi aprirla. Vai verso il ciclista che ti dirà che non puoi avanzare causa una corsa ciclistica. Vai al primo carretto e prendi la sega, avanza e prima della scala in terra prendi il pennello sulle casse.

Avanza e vai alla taverna all'incrocio la costruzione a dx con le sedie fuori, entra e sul tavolo davanti prendi la chiave della taverna. Vai dietro al bancone e usala per aprire la porta, il poliziotto ti chiede di parlare con Max. Dal bordo della porta prendi il piede di porco. Esci in strada e vai a dx, parla col ragazzo e ti dice che ha fame, dagli la mela, poi parlaci. Parlaci ancora per esaurire gli argomenti.

Avanza al camion in fondo e sulla sx prendi l'uomo in paglia. Parla con l'uomo che sta dipingendo che è il custode. Torna un po' indietro e sulla sx prendi la ruota da velocipede e il freno. Ritorna in fondo dove hai visto la cassa chiusa e usaci il piede di porco per aprirla, aprila e avrai una mutanda.

Rientra nella taverna, vai al magazzino dove c'era il poliziotto e sul muro a sx vedrai: **7-1-3-7-10-4**

Esci in strada e vai a sx, in fondo c'è il cane. Metti l'uomo di paglia sul carretto, poi la mutanda e poi usa il carretto. Avanza verso il poliziotto in fondo ma prima prendi la tavola a sx poco prima di lui. Parla con il poliziotto e poi avanza verso il cane, entra nella doppia porta a dx e c'è Max ma serve un testimone. Vai dal ragazzo che vende i giornali e chiedi aiuto ma in cambio gli devi vendere tutti i giornali, rispondi che li venderai.

Vai in fondo e parla con il custode e comprerai un giornale per lui. Ritorna indietro al tipo che riparava il monociclo, parlaci più volte fino a che chiede un freno. Dagli quello in inventario e venderai un giornale. Vai al cortile dei contrabbandieri, parla con il contrabbandiere per comprare un giornale ma devi fargli un favore: dipingere il sedere del poliziotto.

Vai dal custode e usa il pennello sul barattolo di vernice rossa. Vai dal poliziotto, parla del giornale, usalo ancora e scegli di usare un oggetto dall'inventario, usa il pennello. Ritorna da Max nella prima porta aperta a dx, parlaci più volte fino a offrire un giornale, ne vuole uno ma non ha portafoglio e devi ritrovare la sua valigetta, accetta.

Ritorna dal contrabbandiere, parlaci e rispondi con il "sorriso". Esci e sulla sx osserva il tombino aperto e vedrai la valigetta. In inventario usa la sega sull'asse più piccolo e poi quest'ultima sul tombino: avrai la valigetta. Vai da Max e dagliela.

Sei fuori con il custode, ci parli e sai che bisogna guardare nel pianoforte. Vai alla taverna e poi al pianoforte: se noti da sx a dx solo 10 tasti possono essere premuti e li devi premere secondo l'ordine scritto sopra: **7-1-3-7-10-4**



Premi secondo la numerazione: 1-2-3-4-5-6

Dallo scomparto prendi la lettera codificata. Esci e vai da Max, però prima usa la lettera sul cocchiere che è fuori. Entra da Max e parlaci. Scegli la domanda: "perché si è sbarazzato di Splitsy" e poi parla con il tuo capo.

Finale.

Soluzione di Maya