

POST MORTEM

Soluzione di Aspidie Gioconda

<http://www.puntaeclicca.it>

E' vietata la riproduzione e la pubblicazione totale o parziale dei testi e delle immagini del presente documento, salvo autorizzazione scritta della proprietà "puntaeclicca.it."

Avvertenze

L'andamento di questo gioco è molto condizionato dalla scelta dei dialoghi.

Una scelta al posto di un'altra può determinare la diversità dei problemi da risolvere per l'avanzamento del gioco stesso o addirittura determinare il suo stallo.

Non è possibile dare una soluzione con la scelta dei dialoghi perché variano in base alle azioni compiute in precedenza; si può solo fornire una traccia del senso o della direzione che bisogna dare al dialogo.

In questa soluzione, naturalmente, è proposta la mia scelta ma non è l'unica e il giocatore può cimentarsi anche con altre scelte e sperimentare per proprio conto altri percorsi.

Il consiglio che si può dare è di salvare frequentemente per riprendere una partita che appare senza sbocchi e cambiare i dialoghi.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaeclicca.it> che ne detiene il copyright.

Casa di Mc Pharson

Invita la donna ad entrare (Sophie Blake), accetta il suo incarico e interrogala su tutto.

Tieni presente la sua raccomandazione di non rivelare alla polizia il tuo coinvolgimento nel caso come detective ma in ogni caso si è rivelata una precauzione inutile perché sarai sempre qualificato come detective.

Se vuoi puoi usare il telefono per mandare un telegramma all'agenzia Pinkerton chiedendo informazioni sulla Blake. Va detto tuttavia che l'invio e il ricevimento dei telegrammi non hanno alcuna influenza reale sul gioco.

Quando Sophie è uscita vai in fondo alla stanza e prendi sul tavolo l'album degli schizzi, dalla credenza la macchina fotografica.

Hotel Orphée

Vai all'Hotel Orphée, entra nel bar a destra (il Nantis) e parla con il barman.

Fatti dare una bottiglia di vino rosso.

Fingi di essere un amico dei Whyte e meravigliati della loro morte.

Chiedi informazioni su tutto ciò che può dirti, specialmente sull'uomo misterioso che è rimasto al tavolo del bar tutta la sera.

Vai da Petit, il portiere e spacciati prima per un inviato delle assicurazioni, poi per l'incaricato di una ricca signora americana che vuole alloggiare all'Orphée.

Non mostrarti curioso sull'omicidio ma ribadisci che vuoi verificare la sicurezza della camera.

In questo modo potrai accedere senza complicazioni alla camera 505 (accanto alla 507 dove è avvenuto il delitto).

Un altro modo per accedere alla camera consiste nel cercare degli attrezzi per aprire il baule lasciato nella hall e nascondersi dentro.

Una volta nella camera resterai solo.

Osserva la serratura della porta comunicante e la fessura in basso. Ti occorre qualcosa per far cadere la chiave. Esci dalla camera.

Se provi a scendere le scale sarai intercettato da M.me Loiseau, la sensitiva.

Parla con lei in modo gentile e cerca di sapere il più possibile.

Invitala a parlarti delle sue visioni e quando ti chiede se sei un artista rispondi che sei anche pittore.

Ti donerà un amuleto egizio (una specie di tagliacarte). Parlacene ancora una volta.

Prima di uscire clicca sulla manovella del fonografo lì accanto e sentirai una musica. Tieni a mente questo fonografo.

Scendi le scale, voltati a destra e prendi il giornale sul sofà.

Ora avresti tutto per aprire la porta comunicante ma non è ancora il momento di farlo.

Parla di nuovo con Petit di M.me Loiseau, alla fine ti manderà via bruscamente.

Parla con il barman finché ti nomina Theo Malet, un poco di buono che faceva il fattorino nell'albergo e che ha parlato con l'uomo sospettato.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaeclicca.it> che ne detiene il copyright.

Commissariato

Dopo il filmato parla con il gendarme Bouvet fingendoti un giornalista e quando ti chiede se conosci suo cognato digli di no.

Alla fine, comunque, dirà che ha sete. Parla ancora con lui e gli offrirai automaticamente la bottiglia di vino.

In cambio avrai il rapporto.

Leggilo e vedrai che vi sono alcune descrizioni del sospetto.
Parla ancora col gendarme finché dice che per vedere il commissario devi portargli il ritratto del sospetto.
Chiedigli di Kaufner.
Vai all'Orphé e parla con il barman dell'uomo misterioso per averne una descrizione.
Chiedi informazioni su Malet.
Con le descrizioni che hai ora puoi ricostruire l'identikit.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaeclicca.it> che ne detiene il copyright.

Enigma n. 1

Identikit

Puoi applicare al volto i vari elementi cliccando sulle frecce.

Il sospetto è:

alto

viso squadrato

baffi folti (ma non tanto da nascondere la bocca)

Bocca larga e sottile

Occhi scuri

Capelli lisci

Orecchie attaccate alla testa

Non porta occhiali

Finito il ritratto clicca sul pennino per fissarlo.

Se non vuoi divertirti a comporlo puoi trovarlo già bell'e pronto nella directory:

c:/Programmi/Microids/post mortem/texture/portraitRobot/SC980011-6.JPG

FOTO IDENTIKIT



Vai all'Orphée e parla con Petit.

Qualunque ritratto gli sottoporrai, lui lo riconoscerà come il colpevole.

Parla con il barman e fagli riconoscere il ritratto. Ti darà altre informazioni.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaeclicca.it> che ne detiene il copyright.

Alambic

Vai al bistrot Alambic, girati a sinistra, avanza due volte, girati a destra, avanza e verrai chiamato da Hulot, il proprietario, che ti presenterà a Theo Malet.

Parla con Theo fino a che ti manda via.

Torna alla carica e fagli vedere il ritratto.

Se il ritratto è sbagliato ti risponderà con una smorfia.

Se è giusto, ci sarà un filmato.

Dopo il filmato ti ritrovi a casa.

Commissariato

Parla con il piantone che riconoscerà il ritratto e ti porterà dal commissario.

Con il commissario sii collaborativo (evita di dire che sei un detective) e chiedi notizie sull'uomo dell'identikit.

Saprai che si tratta di Jacques Hellouin, un ex poliziotto ora detective privato.

Verrai anche a sapere che Theo Malet è stato decapitato come i Whyte.

Ufficio di Kaufner

Parla di tutto con il dottore.

Ufficio di Hellouin

Vai in fondo al corridoio ma la porta è chiusa e ti occorre qualcosa per aprirla.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaeclicca.it> che ne detiene il copyright.

Alambic

Parla con Hulot fino a chiedergli aiuto per aprire una serratura.

Lui vorrà in cambio un favore: devi trovare le differenze tra un quadro originale di Bosch e una copia.

Enigma n.2

Se non ci riesci guarda la foto2

DIFFERENZE



Ora hai gli arnesi da scasso.

Parla ancora con Hulot di tutti gli argomenti.

Ufficio di Hellouin

Enigma n. 3

Evidenzia la toppa della serratura e usa gli arnesi in questo modo:

Considera gli arnesi numerati da 1 a 5 da sinistra a destra e dividi la toppa in due parti: la parte tonda in alto e quella trapezoidale in basso.

1° grimaldello – parte trapezoidale in basso al centro

2° grimaldello – parte tonda a destra - tirato tutto in alto

3° grimaldello – non usato

4° grimaldello – parte tonda a sinistra - tirato tutto in basso

5° grimaldello – parte trapezoidale in alto – tirato a destra

I grimaldelli che non sono messi nel modo giusto, ballano nella toppa quando provi ad aprire la maniglia, perciò devi cambiargli posizione.

Entra, vai al tavolo, apri il cassetto a destra e prendi la lettera di ingaggio.

Parla con la donna in modo comprensivo e amichevole e sali nella soffitta e parla con Hellouin.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaeclicca.it> che ne detiene il copyright.

Hellouin

Casa degli Eaton

Qualunque cosa tu dica la vecchia megera non ti lascerà passare.

Girati a sinistra ed entra in cortile.

Girati ancora a sinistra e in fondo trovi una palla rossa.

Torna indietro e prima di uscire dalla porta del cortile voltati leggermente a destra e usa il pallone sul vaso di fiori alla finestra.

Ora hai la strada libera.

Sali ed entra nell'appartamento.

Entra nella prima porta a destra, apri la porta dell'armadio-ripostiglio e c'è un bauletto (cassaforte) ma è chiuso a chiave.

Non prendere alcun oggetto che trovi in giro.

Esci dalla camera e vai in fondo dove vedi un manifesto dell'Alambic attaccato al muro a sinistra.

Cliccaci sopra e ti apparirà sulla mappa la locazione dell'Alambic.

Hellouin - Alambic

Parla di tutto con Beatrice.

Oltre a varie informazioni saprai che Hulot è andato con i Whyte al ristorante.

Per sapere il nome del ristorante (e quindi per avere la locazione sulla mappa) puoi procedere in due modi:

1 . Vai al bancone del bistrot ed evidenzia il blocco vicino al barman.

Usa la matita sul blocco e avrai automaticamente la locazione.

2. Vai alla sede della Confraternita e parla con il guardiano.

Insisti finché ti dice il nome del ristorante.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaeclicca.it> che ne detiene il copyright.

Hellouin - Chez Alexandre

Parla con Tonio (come altro si poteva chiamare un ristoratore napoletano a Parigi ?) e saprai che gli Eaton alloggiano all'Hotel Horphée.

Hellouin - Hotel Orphée

Parla con Petit, il portiere magari offrendogli del denaro.

Sarai avvicinato da Théo Malet che ti dà appuntamento al bar.

Entra al bar e parla con il barman chiedendo qualcosa da bere e avviati al tavolo vicino alla finestra.

Théo arriva. Offrigli del denaro dicendogli che tanto pagano i tuoi clienti.

Ti dirà tra l'altro il numero della stanza dei Whyte – Eaton.

All'arrivo della coppia vai al telefono poi sali e assisti all'assassinio.

Gus Mc Pharson

Dopo l'arresto di Hellouin sei di nuovo nei tuoi panni, a casa.

In terra, vicino alla porta d'ingresso, c'è il telegramma di risposta dell'agenzia Pinkerton.

Telefona a Sophia Blake.

Chez Alexandre

Parla di tutto con Sophie.

Alla fine accetta di proseguire le indagini.

Hotel Orphée

Parla con Petit e con il barman.

Sali nella camera 505, vai alla porta comunicante, usa il giornale sotto la porta e l'amuleto-tagliacarte nella toppa della serratura.

Prendi la chiave ed apri la porta.

Dopo la visione entra e vai al caminetto.

In basso a sinistra troverai un anello con una scritta nella quale si nomina una certa Fay.

Vicino al letto raccogli dei frammenti di vetro.

Sul comodino prendi la chiave della cassaforte (cofanetto di casa Eaton).

Nel bagno evidenzia la tintura nera sul lavandino.

Casa Eaton

Vai nel ripostiglio e usa la chiave sul cofanetto- cassaforte nella prima stanza.

Prendi il passaporto, il disegno di una strana testa, (Bafometto) una lettera di Allepin, una lettera della Blake.

Leggi tutto.

Esci dalla camera e vai nel salotto.

Sul comò alla destra del manifesto prendi una lettera di annotazioni di Grace Eaton.

Ufficio di Kaufner

Salva il gioco perché per riuscire ad arrivare all'ufficio potresti aver bisogno di iniziare più volte daccapo.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaeclicca.it> che ne detiene il copyright.

Enigma n. 4

All'inizio nel corridoio centrale vedi due cancelli chiusi: uno esterno ed uno interno. Dovrai riuscire ad aprirli entrambi.

Dovrai entrare in una serie di corridoi dove, in alcune rientranze, sono collocate delle leve che chiudono il cancello passato e aprono il seguente. Attraverso questo gioco di leve devi riuscire ad aprire il cancello che consente di accedere alla porta dell'ufficio di Kaufner.

Girati a sinistra, l'unico passaggio aperto.

Avanza tre volte, girati a sn, avanza, tira la leva

Esci, girati a sn, avanza 5 volte girati a destra, entra, tira la leva.

Esci, girati a destra, avanza 6 volte, girati a destra entra tira la leva.

Esci girati a destra avanza 5 volte girati a sn entra tira la leva.

Esci girati a sn avanza 3 volte girati a destra e dovresti vedere il cancello centrale esterno aperto.

Avanza 3 volte girati a sinistra .

Avanza tre volte girati a sinistra, entra, tira la leva

Esci girati a sinistra, avanza 5 volte girati a destra, entra, tira la leva.

Esci girati a destra avanza tre volte girati a sinistra.

Ora anche il cancello interno è aperto ed hai accesso alla porta dell'ufficio.

In ciascuno dei tre scaffali della libreria troverai un triangolo.
Sul tavolino all'angolo puoi prendere il quarto triangolo e un ciondolo con una moneta antica.
Sulla scrivania puoi prendere il diario di Kaufner ed aprire l'uovo dal piccolo pulsante azzurro per prendere un cilindro di cera.
Apri il cassetto a destra della scrivania per prendere i dossiers su Allepin e DI Grace Eaton alias Adelin alias Fay.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaeclicca.it> che ne detiene il copyright.

Hotel Orphée

Sali da M.me Loiseau.
Metti il cilindro di cera nel fonografo e clicca sulla manovella.
Ascoltato il messaggio, parla con M. Loiseau fino ad esaurire gli argomenti, facendo in modo di nominare la Confraternita della Croce Patente.
Quando esci dall'Hotel dovresti avere sulla mappa anche la locazione della Confraternita.

Ufficio di Hellouin

Bussa alla prima porta e parla con la madre che ti darà una chiave della cassaforte.
Vai nell'ufficio, sali in soffitta e prendi la lampada.

Casa di Allepin

Usa uno dei triangoli sulla porta ed entra.
L'ambiente è molto buio. Vai dritto, sali le scale.
Quando sei sulla balconata avanza una volta e girati a sinistra (se hai imboccato la rampa di destra, altrimenti il contrario).
Su questo piano ci sono due porte: a destra la camera da letto, a sinistra lo studio.
Nella parete di fronte tre vetrate con tre targhe alla base che per ora non sono visibili.
Nella camera da letto non c'è nulla che interessi se non una foto che però non interferisce nel gioco.
La porta nel lato sinistro conduce allo studio.
Girati a destra e vai alla scrivania.
Prendi la relazione economica e la scatola di fiammiferi.
Attraversa tutto lo studio fino in fondo; in uno scaffale della libreria a destra troverai un anello di metallo.
Al centro della stanza vedi un meccanismo con dei pianeti: osservalo ma per il momento ignoralo.
Torna alle vetrate ed ora ti è possibile zoomare sulle targhette alla base per leggere tre date che comunque per ora non puoi utilizzare.

Confraternita

Vai alla Confraternita e parla con il guardiano che non ti farà entrare.

Bistrot Alambic

Parla con Bébé (Béatrice) e chiedi di falsificarti una lettera di presentazione per la confraternita.
Esci poi rientra e la lettera sarà pronta.

Confraternita

Dai la lettera al guardiano, ma non funziona.

Alambic

Chiedi a Bébé di scriverti un'altra lettera, esci , rientra e sarà pronta.

Confraternita

Consegna al guardiano la seconda lettera e potrai entrare.
Voltati a sinistra, avanza, girati a sinistra ed entra nella chiesa.
Vai al centro ed avanza fino al trono.
Girati a sinistra ed entra nella porta.
Appena entrato girati a sinistra e prendi il libro sul tavolo.
Nelle librerie devi trovare un libro sui templari (in fondo alla stanza).
Dalla bacheca oltre il lungo tavolo, prendi una moneta del XII sec.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaeclicca.it> che ne detiene il copyright.

Casa di Allepin

Enigma n.5
Vai al meccanismo dei pianeti ed inserisci le date che hai trovato sotto le vetrate.
Nell'ordine
14/01/1128 - 24/06/1305 - 18/03/1314I .
Le date vanno inserite in questo modo:
Anno
Mese
Giorno
Alla fine si verifica un allineamento dei pianeti che fa aprire un passaggio segreto nella libreria.

N.B. In una precedente versione del gioco le date inserite in questo modo non funzionavano. Andavano inserite:
G G – M M
A A
A A

La cripta

Entra, girati a destra, abbassa la visuale e vedrai un laboratorio di alchimista.
Prendi la formula a destra.
Prendi la moneta d'oro a sinistra.

Enigma n. 6

Sul muro vi sono quattro manifesti con una tabella numerica comunemente detta "Quadrato magico", una curiosità matematica per la quale i numeri iscritti nel quadrato danno sempre lo stesso risultato se sommati in orizzontale, in verticale o in diagonale.
Ogni quadrato riporta un'immagine che simboleggia un elemento della natura:
Il quadrato delle nuvole (vento) dà come risultato 34
Il quadrato della montagna (terra) dà come risultato 15
Il quadrato delle fiamme (fuoco) dà come risultato 65
Il quadrato con il mare (acqua) dà 175

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaeclicca.it> che ne detiene il copyright.

Su ogni misurino è scritto il calibro: 1, 5, 10, 25, 50
Non ti resta che dosare ogni elemento e inserirlo nella boccia.

Il vento è associato al blu $(10 \times 3) + (4 \times 1)$
La terra è associata al nero $10 + 5$
Il fuoco è associato al rosso $50 + 10 + 5$
L'acqua è associata al verde $(50 \times 3) + 25$
Una volta inseriti gli elementi usa i fiammiferi per accendere il fornello sotto la boccia.
Se tutto è fatto nel modo giusto ti ritroverai nell'inventario un'ampolla contenente gas violaceo.

Enigma n. 7

Vai alla cripta e clicca sul corpo di Allepin. Avrai una visione.
Se ti fa piacere guarda le varie tombe in giro ma non serve a nulla.
Torna al laboratorio.
In fondo al laboratorio dell'alchimia c'è un libro dalla copertina dorata.
Accanto al libro c'è un coltello a lama lunga, prendilo.
Evidenzia il libro, usa l'anello di metallo sugli altri anelli, poi chiudi i ganci.
Il libro si apre mostrandoti un altro enigma.
Vedi un allineamento planetario con le lettere A / D / N
A destra devi impostare in questo modo:
Nella feritoia in alto le lettere
A
D
N
Nella ghiera a sinistra i numeri:
1 - -
Nella ghiera in basso i numeri:
5
3
-
Ora assisti al filmato.
Alla fine sarai a casa e saprai che Sophie è stata rapita da Kaufner.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaeclicca.it> che ne detiene il copyright.

Alambic

Saprai da Bébé che Hulot è stato ucciso.
Parla con la donna specialmente di Hulot e del suo affresco.
Fai in modo che parli anche della copia del busto che ha fatto per Hulot finché Gus le mostra lo schizzo.
Vai in fondo la bistròt e vedrai delle candele.
Prendine una poi retrocedi.
Girati a destra, avanza una volta e girati a sinistra e clicca sull'affresco al muro.

Enigma n. 8

Si tratta di esaminare attentamente e lentissimamente l'affresco con la candela.
Vedrai apparire delle lettere o dei particolari di colore bianco in varie parti dell'affresco.
Devi esaminarli finché non vengano "acquisiti" sul blocco degli schizzi (che compare brevemente nella barra

dell'inventario).

Quando il particolare si dissolve e non compare più significa che è stato acquisito.

Attenzione perché non tutti i particolari appaiono immediatamente ma in momenti successivi, per cui bisogna esaminare più e più volte l'affresco, anche nelle parti bianche.

Per acquisire l'ultima lettera dell'affresco (una "O" ho dovuto attendere parecchio).

Da tenere presente che non è la candela che acchiappa i pezzi, bensì l'alone di luce che bisogna "spalmare" molto lentamente sul dipinto.

Acquisiti i pezzi, bisogna ricomporli nel disegno seguente.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaeclicca.it> che ne detiene il copyright.

MOLITOR



Ora sulla mappa hai una nuova locazione.

Dovresti già avere la lampada presa nella soffitta della casa di Hellouin, ma se non ce l'hai corri a prenderla.

Molitor

Scendi le scale.

Devi imboccare la galleria della metro a sinistra, perciò vai a sinistra sui binari, voltati a destra e avanza.

Un treno rischierà di investirti.

Dopo il filmato ti ritrovi al buio e devi usare la lampada che hai preso nella soffitta di Hellouin.

Avanza e scendi le scale.

Ora sei in una specie di magazzino.

In una cassetta sul pavimento trovi una testa di Bafometto, un'altra sugli scaffali.

Clicca su quella nella scatola e avrai una visione.

Prendi la testa sugli scaffali.

Ora hai due teste ma non sai qual è quella vera.

Torna indietro.

Per risalire dai binari sulla banchina devi entrare nella galleria, voltarti e cliccare sulla banchina.

Risali all'esterno.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaeclicca.it> che ne detiene il copyright.

Alambic

Parla con Bébé ma neanche lei saprà aiutarti a riconoscere la testa autentica.

Commissariato

Vai al posto di polizia, parla con il Commissario e dagli tutte le prove.

Il caso sarà riesaminato ed Hellouin verrà rilasciato. Questo è importante perché potrebbe essere lui, una volta liberato, a salvarti la vita.

Se invece trattienni per te qualche prova, Hellouin non verrà liberato e in seguito potresti riuscire vincitore oppure venire ucciso.

Casa di Allepin

SALVA IL GIOCO PRIMA DI ENTRARE

Il finale dipende tutto dalle risposte che darai a Allepin-Kaufner.

Esempi di dialogo:

Finale n. 1

- Lei ha perso la ragione....

- Degli innocenti sono morti...

- Mi chiedo chi ha fallito....

O altro dialogo che porti alla distruzione della testa da parte di Gus.

Gus e la Blake si salvano
Hellouin è assolto

Finale n. 2

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

Hellouin salva Gus uccidendo Kaufner (se hai dato tutte le prove al commissario)

Finale n. 3

Se non hai consegnato al commissario tutte le prove, Hellouin non potrà venire a salvarti. In questo caso puoi incappare in un dialogo che farà finire tutti male.

E' vietata la riproduzione e la pubblicazione totale o parziale dei testi e delle immagini del presente documento, salvo autorizzazione scritta della proprietà "puntaeclicca.it."
