

LAURA BOW 2

SOLUZIONE

AVVERTENZE GENERALI

DIALOGHI: Parlate sempre di tutti gli argomenti dell'agenda quando incontrate un personaggio. Se nel corso del gioco si aggiungono altri nomi di persone/oggetti/luoghi nell'agenda, parlate anche di quelli. Molti dialoghi non sono importanti per concludere l'avventura, perché sarete in ogni caso in grado di indovinare le risposte da dare al Coroner, segnalerò quelli fondamentali.

SALVARE: Dal terzo atto in poi, salvate quando ne avete la possibilità, ci saranno sequenze dove non sarà possibile.

OGGETTI: Se un oggetto può essere raccolto con l'icona della mano, usate la lente di ingrandimento selezionandolo dall'inventario: otterrete una descrizione completa di ogni dettaglio. Se usate la lente sull'oggetto prima di raccoglierlo, la descrizione sarà priva di elementi importanti.

TAXI: A volte potete evitare di prendere il taxi e attraversare semplicemente la strada. Osservate prima però sia a destra che a sinistra che non arrivino automobili. Se prendete il taxi date la tessera di giornalista al tassista per viaggiare gratis.

PASSAGGI SEGRETI: Ci sono tre passaggi segreti nel museo, non sono fondamentali, ma quando siete stretti con i tempi e gli omicidi si susseguono senza darvi tempo di esaminare e raccogliere tutte le prove, possono tornare utili. Inoltre vi permettono di accedere ad alcune stanze anche se sono chiuse a chiave.

FINALI: Ho voluto testare ogni frase tradotta in italiano recuperando varie soluzioni in giro per la rete e inserendo gli *easter eggs* segnalati dagli utenti. Questo gioco prevede **quattro finali diversi**, se volete scoprire che fine fanno i protagonisti nei vari casi, sappiate che dovrete finire il gioco sia recuperando il pugnale e tutti gli oggetti presenti nel gioco, sia mancando soltanto il ritrovamento del pugnale, sia mancando entrambi gli obiettivi.

ATTO 1

Parla con Rube, il giornalista che scrive a macchina. Chiedi ogni cosa appuntata sull'agenda, in particolare del negozio di fiori, di Ziggy, del bar clandestino. Guarda nel cestino della carta e raccogli la palla da baseball. Osserva la cartellina sulla scrivania, solleva l'angolo in basso a destra e prendi la chiave. Usa la chiave nel cassetto e prendi la tessera da giornalista. Esci dal Tribune.

Dall'altro lato della strada c'è la stazione di polizia. Parla al barbone e prova a toccarlo. Entra nella stazione di polizia. Parla col sergente. Leggi i manifesti appesi alla colonna, entra nella porta a sinistra tra le due sul fondo, parla con O'Riley, esci dall'edificio, raccogli il giornale dove stava il barbone, ci troverai un buono per un panino da Luigi.

Attraversa per tornare al giornale ma non entrare, vai invece dal venditore di panini, parla con lui, dagli il buono, prendi il panino.

Torna alla stazione di polizia. Offri il panino al sergente. Parlaci, in particolare di Ziggy e del bar clandestino.

Prendi un taxi. N.B.: prima o poi arriverà un taxi pieno di immondizia, in quel caso non indicare subito la destinazione ma usa l'icona della mano sulla spazzatura per spostarla e recuperare la ricevuta della lavanderia. Se questo taxi non si fa vivo, vai più volte al museo, non potrai entrare perché apre alle 7 di sera.

Vai alla lavanderia di Lo Fat. Parla con i ragazzi poi offri a Biff, quello nel mezzo, la palla da baseball, ti darà una lente d'ingrandimento. Entra nella lavanderia, parla con Lo di ogni argomento possibile (è divertente), specialmente del museo e delle persone che si aggiungeranno nell'agenda. Osserva il negozio e i vestiti dietro il banco di lavoro di Lo.

Vai al bar clandestino. Bussa alla porta di servizio, rispondi con la parola d'ordine **Charleston** selezionandola dall'agenda, entra. Parla col barista, poi con l'uomo a destra in basso (Ziggy), digli che ti manda Crodfoller. Chiedi soprattutto dell'egittologia. Entra nella porta in alto, parla con la donna. Chiedi della Contessa W.C. che nel frattempo è stata appuntata nell'agenda. Osserva il paravento. Esci.

Vai al porto. Parla di tutto con Steve ma tieni per ultima la domanda sul museo. Chiedi soprattutto di Carrington. *Easter egg: al porto osserva il cielo per un divertente proverbio.*

Torna da tutte le persone che hai incontrato e chiedi dei nuovi argomenti dell'agenda, nell'ordine: il Trib, la stazione di polizia, la lavanderia (dà il ticket a Lo Fat e potrai indossare un vestito adatto alla serata) e per ultimo il bar, perché fuori da lì inizierà automaticamente l'atto 2. Nel bar, dopo aver parlato con Ziggy, vai nel bagno e cambiatì d'abito.

ATTO 2

Ore 7:00. Vai verso la porta del museo e mostra il pass della stampa alla guardia. Entra. Ora tocca la parte più noiosa del gioco, cioè parlare con tutti gli invitati di ogni argomento dell'agenda. Non è però indispensabile per finire il gioco. *Easter egg: osserva il cibo nella videata di sinistra per un particolare commento.*

I personaggi a cui puoi rivolgere la parola sono divisi in tre gruppi e sono posizionati nella parte bassa delle tre videate che compongono la sala ricevimenti. Evita di passare – in questa fase – dietro queste persone mettendoti alle loro spalle, ma mantieniti sempre davanti, altrimenti inizierai ad origliare le loro conversazioni e i gruppi cambieranno prima che tu finisca di interrogarli tutti. Dopo aver chiesto a tutti di tutto, puoi iniziare ad origliare. Ci sono in tutto 14 dialoghi da sentire, ma ad un certo punto nessuno dei 3 gruppi in primo piano ti permetterà di ascoltare la loro conversazione. Quello sarà il momento di prendere un bicchiere dal tavolo e fare una visita al negozio di souvenir.

Esamina con la lente la vetrina dei pugnali a destra, tutti hanno la scritta "made in Pittsburg" tranne uno. Appena lo trovi entrerà Wolf a mandarti via. Hai appena trovato il vero pugnale di Amon Ra. Non ti preoccupare, lo recupererai più tardi. Vai verso il centro della sala, dovresti incontrare Steve, se non succede devi far scorrere un po' di tempo fino alle 7:30 facendo un giretto fuori dal museo e rientrando. Trovato Steve, seguirà un'animazione. Al termine, rientra nel museo e prosegui l'azione di origliare alle spalle degli invitati. Appena rivedi Steve però chiedigli di nuovo tutti gli argomenti dell'agenda. Ad un certo punto gli ospiti spariranno dalla vista e resteranno solo gruppi di 2 persone. Ora vai in alto oltre la porta (Pterodactyl room) poi a destra e poi in alto (T-Rex exhibit)

Prendi l'osso sulla panca e premi il pulsante per ascoltare il tirannosauro. *Easter egg: clicca con l'icona dell'occhio sull'Iguanodon per un divertente pensiero.* Esci e vai a sinistra nella stanza delle armature. Vai in alto nella sala egizia, guarda gli oggetti, vai a sinistra e osserva la Stele di Rosetta con la lente d'ingrandimento, Laura appunterà il significato dei geroglifici nell'agenda. Noterai che ne manca una metà. Osserva le lettere e la placca sul muro di fronte. Raccogli la croce egizia vicino alla macchia di sangue e guardala nell'inventario con la lente, vedrai le iniziali P.S. *Easter egg: prova a toccare la teca di cristallo che custodiva il pugnale... oops!* Apri il sarcofago e trovi il dott. Parker pugnalato. Esaminalo con la lente e prendi dal suo frac il taccuino. Osserva il taccuino con la lente e nota le impronte. Esci dalla stanza e arriverà l'ispettore O'Riley. Ore 8:15.

ATTO 3

Easter egg: usa l'icona del punto esclamativo tra gli scheletri presenti nella sala dei Mastodonti. Ore 10:00. Dopo le sequenze animate, vai nella stanza del mammoth in alto. Prosegui a sinistra. Nella pinacoteca (sala dei quadri) osserva i dipinti, prova a toccarli e scoprirai che hanno ancora la pittura fresca. Osserva in particolare quello di Bosch e l'oggetto che brilla sul quadro, guardalo con la lente per due volte, prova a prendere la chiave a forma di scheletro. Per il momento non puoi raccoglierla. *Easter egg: guarda il re, è Graham di King's Quest !*

Vai in basso e raggiungi la sala del Pensatore di Rodin. Usa il bicchiere sulla porta a destra per origliare. Se provi ad entrare... OOPS! Vai in basso e arrivi all'ufficio della dott.ssa Myklos. Guarda i vari oggetti e in particolare i geroglifici sulla lavagna. Clicca sulla lavagna con la mano per vedere l'altra metà. Togli il telo alla stele sotto la lavagna e osservalo con la lente per annotare sull'agenda l'altra parte dei simboli egizi. A questo punto puoi tradurre le frasi scritte sulle due lavagne, che in italiano fanno più o meno così:

- 1) Rendo omaggio ai tre supremi dell'eternità riuniti in Ra, solida è la tua vela nel vento unico traversatore sul lago di fuoco degli inferi puntando a Shu la madre creatrice degli déi.
- 2) In silenzio dal tuo grembo più veloce dei levrieri e più veloce della luce fa che io non mi consumi fa che io non perisca perché mia madre giace prostrata sulla mia tomba.

I termini "grembo" e "tomba" che in inglese fanno WOMB e TOMB hanno una curiosa assonanza. Ti ricordi che Ziggy ti aveva parlato del tipo che li studiava e del suo strano giocare agli indovinelli. Davvero una fissazione, simile a quella che hanno gli adoratori di Amon-Ra con la loro setta segreta. Hmmm...

Se vuoi scoprire il primo dei 3 passaggi segreti di questo museo, accendi la lanterna, premi le corna del teschio esposto sul tavolo, arriverai direttamente al laboratorio di conservazioni alcoliche.

Prendi la fiala di unguento anti-serpenti dalla scrivania, arriverà la Myklos che se la riprenderà. Pazienza, avrai altre occasioni.

Entra nell'ufficio di Yvette là vicino che ora è vuoto. Guarda nel cestino e prendi un pezzo di carta carbone. Osserva la lampada accesa, usa su di essa la carta carbone per leggere la scritta e spegni la lampada. Osserva la taglierina sulla destra. Entra nella porta in fondo a destra, è l'ufficio di Carrington. Origlia con il bicchiere sulla porta poi osserva gli oggetti: il porcospino, il blocco degli appunti con alcuni appuntamenti di cui devi prendere nota.

N.B.:Tra le altre cose è previsto un appuntamento all'1:00 nella sala armature con la Contessa. Se ci andrai e ti nasconderai dietro l'arazzo la vedrai arrivare. Esci dal "nascondiglio" e chiedi del diario di Sterling.

Guarda la rubrica telefonica, aprila, leggi i numeri che contiene in particolare annota B. Sayff KL-0527. *Easter egg: c'è il numero di Roberta Williams, la creatrice del gioco.* Osserva e clicca sul quadro sopra il camino e trovi una cassaforte. Se non si apre torna più tardi comunque non è importante per finire il gioco. Clicca sulla cassaforte e appare la griglia della combinazione. Clicca i seguenti numeri: 0-5-2-7. Leggi il diario all'interno ma non prenderlo. Prendi invece il pezzo di carbone nel camino. Apri l'inventario e usa il carbone sul blocco degli appunti per leggere il ricalco. Il foglio contiene questi appuntamenti:

Yvette 8:00 sala egizia – Tut 10:15 sala egizia – Carrington 11:00 suo ufficio.

Osserva l'interfono ci sono 2 pulsanti "superiori" a sinistra e 6 pulsanti "inferiori" in verticale a destra. Premi il pulsante in basso a sinistra poi uno alla volta quelli a destra. Ascolterai fino a 3 conversazioni. Esci dalla stanza, osserva la lampada due volte, prendi la lampadina. Nella sala del Pensatore tocca la testa della statua e vai in alto all'ingresso delle scale che scendono al piano di sotto. Usa la lampadina nuova al posto di quella fulminata e scendi.

Osserva la vetrina a sinistra, usa l'osso di dinosauro per romperla (e vorrei vedere che non ci riesci!) e prendi la lampada. Se arriva Wolf e ti butta fuori riprova finché non ti riesce, al limite gira per qualche stanza prima di scendere di nuovo le scale. Entra nella porta in alto, è l'ufficio di Wolf. Osserva tutto, vai

alla libreria, guarda i libri, uno di essi è girato al contrario (si vedono i fogli bianchi anziché la copertina). Si trova più o meno nella terza fila dal basso, nella metà sinistra della libreria. Prendilo, aprilo, prendi la giarrettiera. Guardala nell'inventario e leggi il nome. Usa l'osso sulla trappola e dopo lo spavento osserva la trappola e prendi il formaggio. Se ti va, premi l'interfono e ascolta il messaggio.

Per scoprire il secondo passaggio segreto, sposta il quadro con le medaglie sulla parete di destra. Accendi la lampada. Premi il pulsante . Scoprirai un passaggio tra Heimlich e Carrington.

Esci dall'ufficio di Wolf e vai a destra nel laboratorio. Usa il bicchiere sulla porta di destra per origliare. Vai nella porta in fondo e parla con la dott.ssa Myklos. Esci ed entra nella porta a destra... OOPS!

Torna di sopra nella stanza del Pensatore e usa il bicchiere sulla porta di Yvette. Che ci fa lì? Non stava di sotto? O c'è un'altra possibilità di scoprire questi eventi o hanno usato un passaggio segreto. Meglio tornare di sotto a controllare. La porta è chiusa a chiave. Vai nella sala dei dinosauri e trovi Ziggy morto decapitato. Guarda tutto , in particolare il filo in alto con la lente. Vai a sinistra nella sala armature , apri l'elmo di quella centrale, poi in basso. Guarda la carta geografica e clicca sulla testa in alto a destra del continente asiatico: è Ziggy!

Dopo il dialogo con O'Riley e Wolf scendi nell'ufficio di Wolf e origlia alla porta. Entra nella porta di destra, torna indietro e origlia di nuovo. Ripeti l'azione per la terza volta. Vai nell'ufficio di Carrington e troverai l'ennesimo cadavere.

12:45. Osserva il corpo, gli aculei del porcospino, l'orologio e guarda con la lente le lettere sul tavolo : C.P. osserva la parte destra dello scaffale della libreria per trovare il libro "Delitto e Castigo" (che in inglese fa "Crime and Punishment"), prendilo, aprilo, prendi il rapporto della polizia e leggilo nell'inventario. Vai nel laboratorio SALVA ed entra nella porta a destra (ufficio di Ernie). Se Ernie è presente non potrai agire e dovrai uscire. A volte devi aspettare fino al quarto atto per poter entrare indisturbata. Se ciò accade, non avrai a disposizione le pinze tagliafilo per estrarre la chiave che luccica nel quadro ma potrai usare al loro posto il pugnale di Amon Ra. Se invece la stanza è vuota, appena entri sentirai una chiamata per Ernie nell'interfono. Hai poco tempo e devi agire velocemente. Prendi il lazzo per serpenti vicino la scrivania, prendi le pinze dalla scatola degli attrezzi, leggi il registro dei materiali dentro le vasche alcoliche sulla scrivania.

Se hai altro tempo (o rimanda al quarto atto) premi il pulsante sopra la scrivania e si aprirà il terzo passaggio segreto nella porta del magazzino in fondo al laboratorio che porta alla sala egizia.

A proposito di vasche, sali sulla numero 13, troverai il pugnale di Amon Ra. Vai nella galleria dei quadri e usa la lente sul punto che brilla, prendi la chiave come detto sopra. Vai nell'ufficio di Carrington, origlia ed esci. Scendi nel laboratorio SALVA ed entra nella porta in fondo.

Prendi l'olio di serpente sul tavolo, apri lo sportello alto del frigo, osserva il contenuto, prendi la carne. Usa la chiave per aprire il baule sotto il tavolo e appena aperto devi gettarci dentro la carne. Guarda nel baule e vedi uno scheletro. E' Carrington! Ma allora chi è quello trafitto dal porcospino? Osservalo con la lente, prendi l'orologio, e guardalo con la lente nell'inventario. *Easter egg: chiedi al furetto Daisy di Carrington, Wolf, Yvette, Dr. Myklos, O'Riley. Poi clicca l'olio serpenti su Daisy e guarda la reazione.* Esci e, nel laboratorio, osserva i vasi. Ora contengono unguento anti-serpenti! Torna nella sala del Pensatore e origlia alla porta di Yvette. Quando l'orologio segna le ore 1:45 o comunque si avvicinano le 2:00, vai nella sala armature e nasconditi dietro l'arazzo. Ci sarà un incontro tra Wolf e Myklos. Vai nella sala dei mammoth e trovi Ernie morto. 2:15. Osserva il corpo e prendi i peli. Vai nella galleria dei quadri. Assisti al dialogo tra Wolf e O'Riley.

ATTO 4

Vai nell'ufficio di Yvette, parlaci. Esci ed incontri Steve e Myklos. Quando Steve entra nell'ufficio, origlia.

Tieni presente gli appuntamenti: Ore 2:45. Nel laboratorio fallisce l'incontro previsto causa decesso.

Ore 3:00. Origlia alla porta di Wolf, c'è Olympia. Vai nella sala dei dinosauri, osserva il cadavere e guarda il filo di sinistra con la lente, taglialo con le pinze, torna nell'ufficio di Yvette e trovi segni di lotta. Esamina il tavolo con la lente, prendi la scarpa, un ciuffo di capelli rossi e guarda senza raccogliere un pezzo di stoffa. Torna alla galleria dei dipinti, osserva la statua con la lente, usa l'osso per romperla, scopri il corpo di Yvette.

Ore 3:13. Esamina il corpo con la lente, prendi gli occhiali, un ciuffo di capelli rossi nella mano. Vai alla galleria delle armature, guarda la macchia di sangue, prendi lo stivale senza osservarlo vicino alla statua del cane. Vai all'ufficio di Myklos, c'è intermezzo tra Olympia e la Contessa. Parla con la Myklos. SALVA. Se hai già usato l'olio per serpenti, vai al laboratorio e prendi quello contenuto nella bacinella di sinistra sul tavolo. Ora entra nell'ufficio della Myklos. Usa l'olio sul serpente Barney per 3 volte (il momento giusto è quando si ferma e si alza sulle spire per attaccarti). Usa il lazzo per acchiapparlo e mettilo nella gabbia. Osservalo. Osserva la Contessa e raccogli una scatola di sali da rianimazione. Osserva la caviglia e il morso, prendi il grappolo d'uva sul terreno. Esci. Ore 4:15.

ATTO 5

Qui le cose si mettono male, sei presa di mira dall'assassino e devi agire rapidamente per evitarlo.

Vai a destra della sala del mammoth, entra nella sala del dinosauro, chiudi la porta e usa il filo di ferro per bloccare le maniglie. Vai a sinistra nella sala armature, chiudi la porta, clicca sulla sbarra. Vai in alto, sposta la sedia davanti la porta e sali, apri o frantuma con l'osso la finestrella (anche se sembra che questa azione non abbia un'utilità diretta, serve per depistare l'assassino e procurarsi una via di fuga). Vai in alto nella sala egizia poi a sinistra e dentro il sarcofago di sinistra. Una volta "gabbato" il furfante, torna nel corridoio ed entra nella porta che ora è aperta (l'ha scassinata lui credendo che tu fossi entrata dalla finestrella).

Easter egg: SALVA. Muovi la manovella per spostare la grande cassa davanti alla porta. Usa le pinze o il pugnale per tagliare la corda e far cadere la cassa. Credi di riuscire a fermare il killer, vero? Bene, aspettalo e... ricarica il gioco.

Clicca sulla cassa appesa alla gru e poi sulla cassa più a destra per spostarla, entra nel portapacchi e tira la leva dell'ascensore. Esci dall'ascensore. Chiudi la porta. Se non c'è un sarcofago già aperto in mezzo alla stanza, aprilo, prendi la mummia e poggiala sulla porta. Usa il lazzo sul serpente disegnato sul sarcofago di sinistra, aprilo ed entraci. Verrai catturata dalla setta segreta e dovrai rispondere ad un indovinello. Uhm... le parole sono WOMB e TOMB e devi selezionare le lettere usando i geroglifici appuntati nell'agenda nell'inventario.

Ora sei nel forno del museo. SALVA. Se clicchi subito col cursore a forma di mano sul carbone, Laura ne sposterà un po' fino a scoprire il volto di Steve. Se invece ti avvicinerai ad osservare il carbone, lei si posizionerà proprio nel punto esatto in cui dovevi cliccare. In questo caso, clicca col cursore a forma di mano alla sua destra e - tenendo premuto il pulsante del mouse - trascina il carbone. Fatto! Altro che bug, come dichiarato su numerosi forum! Usa i sali su Steve e prima che lui scenda e che metta i piedi a terra dagli lo stivale. Sposta la pietra in rilievo sul muro per scoprire il passaggio segreto della setta. *Easter egg: prova a raccogliere la pala nella fornace.* Entra nel tunnel e accendi subito la lampada (cliccaci con la mano). Usa l'olio sui serpenti e prosegui. Lancia il formaggio nella prima porta a sinistra quando vedi i topi. Entra nella seconda porta a destra. Uscirai dalla bocca del dinosauro. Ora se vuoi provare i vari finali SALVA. Bene, sai già che tra poco arriverà l'assassino perciò basta premere il pulsante a destra che muove la bocca del dinosauro per incastrarlo nella mandibola.

ATTO 6

Ora devi rispondere alle domande del Coroner. Tra le varie motivazioni da indicare per gli omicidi, il gioco ne considera valide sempre e comunque due. Puoi usare l'una o l'altra indifferentemente.

DOMANDE	COLPEVOLI	MOTIVI
Chi ha ucciso Pippin Carter?	O'Riley	coprire un altro crimine / per denaro
Chi ha ucciso Ziggy?	O'Riley	coprire un altro crimine / per denaro
Chi ha ucciso Ernie Leach?	O'Riley	coprire un altro crimine / per denaro
Chi ha ucciso Yvette?	O'Riley	gelosia / vendetta
Chi ha ucciso la Contessa?	O'Riley	coprire un altro crimine / per denaro
Di chi era lo scheletro nella cassa?	Carrington	
Chi ha ucciso Carrington?	Watney Little	coprire un altro crimine / per denaro
Chi ha impersonato Carrington?	Watney Little	
Chi ha ucciso Watney Little?	O'Riley	coprire un altro crimine / per denaro
Chi ha rubato il pugnale dalla mostra?	Watney Little	
Chi ha ingaggiato Little per rubarlo?	O'Riley	
Chi era la donna coinvolta nel furto dei quadri?	Contessa	
Chi era l'uomo coinvolto nel furto dei quadri?	Watney Little	
Chi era il falsario che sostituiva i quadri?	Ziggy	
Chi è il sommo sacerdote degli adoratori del Dio-sole ?	Ramses Najeer	
Quale addetto del museo faceva lavoro nero di recinzione?	Ernie Leach	

NOTA FINALE:

Nella traduzione si è perso probabilmente un continuo gioco di parole nei dialoghi a proposito di Ernie Leach. Per tutto il gioco gli ospiti al museo hanno usato il termine **FENCING** con significati diversi, a seconda che parlassero con una giornalista ficcanaso o tra di loro. Spiego perciò i **TRE significati** del termine:

- 1) praticare la scherma
- 2) fare recinzioni attorno alle case
- 3) fare ricettazione / lavoro nero

GOODBYE