



SHERLOCK HOLMES CONTRA JACK EL DESTRIPIADOR

Argumento:

En esta quinta entrega de la saga, el detective más famoso del mundo Sherlock Holmes, tendrá que enfrentarse al asesino en serie más despiadado de la historia, el conocido como Jack el Destripador. El que lo consiga o no, depende de ti.

En el manual que acompaña al juego, tienes todos los detalles sobre el manejo de los personajes, objetos, así de cómo cambiar de 3ª a 1ª persona o viceversa. De todas formas aquí tienes un esquema general de todas las opciones.





En el inventario, aparecerán además de los objetos, unos iconos importantes que usarás a largo de la aventura: **Deducciones**, **Conclusiones** y **Cronología**. El primero y segundo como su propio nombre indica, los utilizarás para que una vez recogidas las pruebas, realices tus propias deducciones y conclusiones sobre los asesinatos cometidos. El icono de cronología te servirá para ubicar a personas y hechos en el lugar y hora correctas, tanto antes, como después de la comisión del crimen, mientras que en los iconos de **Documentos**, **Diálogos** e **Informes**, se irán recopilando todos los datos y documentos que vayas descubriendo y que deberás consultar a menudo.

Baker Street. 1 de Septiembre de 1888. 16,30 h

Después de la escena inicial en la que el asesino hace muestra de sus intenciones, Watson habla con Holmes precisamente sobre la noticia que viene publicada en el periódico y tendrás el primer **documento** sobre el caso. Ahora mientras Holmes va a su dormitorio para prepararse a investigar lo ocurrido, busca el plano de Londres.

Como Watson: Avanza hasta el escritorio, coge el **plano**, ábrelo, verás los dos planos, uno de Londres y del barrio de Whitechapel, pulsa sobre éste último y después sobre el punto de la comisaría para desplazarte directamente hasta allí.



Mapa completo de las localizaciones del barrio de Whitechapel

(Para moverte más rápidamente es más útil usar el plano, pulsando sobre el icono de destino, pero si quieres disfrutar del entorno, de la atmósfera general del juego, te aconsejo realizar el camino a pie)

Whitechapel. Londres 1 de Septiembre de 1888. 4:30 h.

Como Holmes: Entra la comisaría, habla con el agente Humphries y sabrás lo que ha ocurrido con el informe policial. Cuando acabes la conversación sal a la calle principal (Comercial Street) después gira a la izquierda, avanza por la acera, entra por el primer callejón que veas, de nuevo a la izquierda y habla con Finley el dueño de la pensión. Después de la conversación, tendrás un nuevo **documento** sobre el asesinato y en el plano, una nueva *“localización de la Pensión”*.

Regresa a la comisaría y habla de nuevo con el inspector sobre el vagabundo. Sal de nuevo a la calle, gira a la izquierda y avanza por la acera hasta el carruaje. Habla con la sobrina del Capitán que está en la ventana. Después de la conversación tendrás una nueva *“localización Casa de Lucy”*.

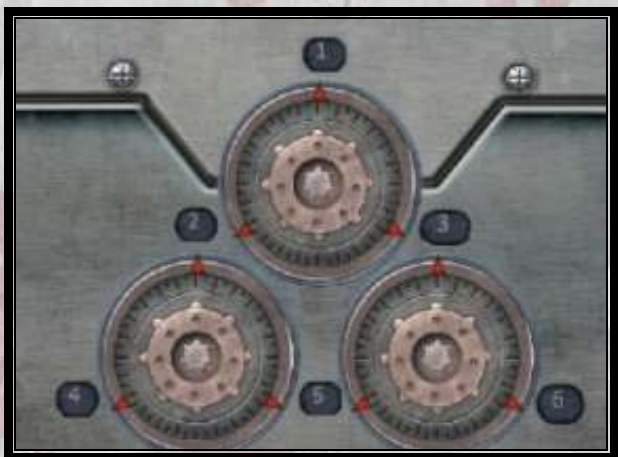
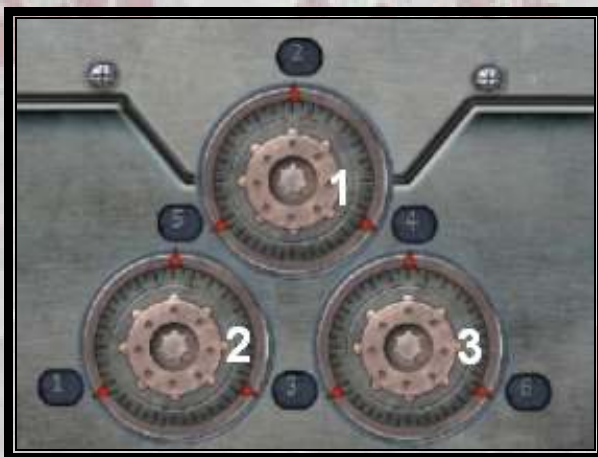
Ahora ve a hablar con el chico de la acera de enfrente y sabrás donde se encuentra el vagabundo. Gira a la izquierda y avanza por la calle hasta el final y tendrás una nueva *“localización del Callejón”*.

Después de hablar con Watson sobre el estado del vagabundo, tendrás una nueva *“localización del Hospital”*. Mientras Watson se queda con él, abre el plano y dirígete hasta allí.

Entra y habla con el Doctor. Después de obtener el **medicamento** y la información sobre el maletín, regresa junto a Watson, dale el medicamento y de nuevo ve la pensión para hablar con Finley. Ya con el **maletín** en tu poder, regresa a la comisaría.

Dale el maletín al agente y pulsa sobre él para tener un primer plano. Verás una cerradura con un código de bloqueo. El objetivo es colocar los números del 1 al 6 de arriba abajo en forma de pirámide, es decir el 1 arriba el 2 y 3 en el centro y el 4, 5 y 6 abajo. Para conseguirlo, tienes que mover las ruedas para que los números cambien y pasen de una rueda a otra. Realiza los siguientes movimientos:

- 2 veces la rueda 3.
- 2 veces la rueda 2.
- 1 vez la rueda 3.
- 2 veces la rueda 2.
- 2 veces la rueda 1.



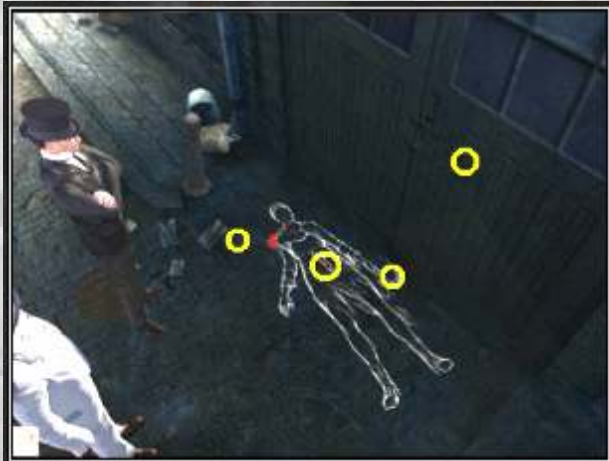
Una vez abierta, coge el **informe** de la autopsia practicada al cadáver de Polly Nichols y tendrás una nueva *“localización de la escena del crimen”*.

Abre el plano, dirígete hacia allí y avanza por la calle, pero al estar la policía Holmes decidirá dejar la investigación para la noche.

Buck's Row. 1 de Septiembre de 1888. 22,00 h

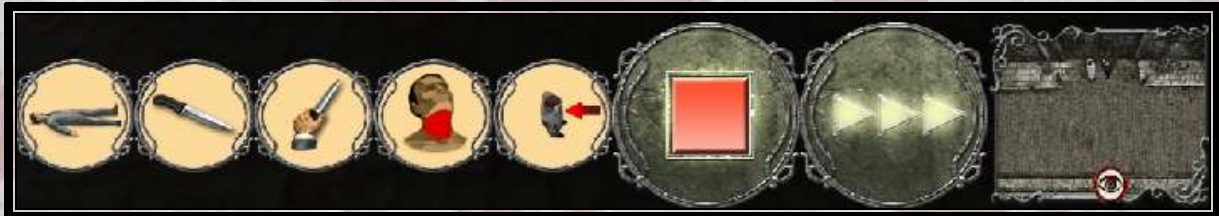
Ahora tendrás que realizar tu propia deducción, buscando huellas y pruebas para reconstruir el asesinato y todas las pruebas importantes que vayas descubriendo, se irán registrando en un panel de reconstrucción del crimen.

Primero mira el **farol**, después las **dos prostitutas** que están con sus clientes y después los **restos** que hay cerca de la silueta del suelo. Examina también la **puerta**, el **corte en el abdomen** y el **sombrero** de la mano izquierda. Mira de cerca la silueta del suelo y coge la lupa para examinar del rostro los siguientes puntos: **Incisiones del cuello, mandíbula derecha, mejilla izquierda, lengua** y por último la **mancha de sangre**.



Ahora después de recoger todas las pruebas, debes realizar con Watson la reconstrucción del asesinato paso a paso. Debes seleccionar los iconos de: Postura de la víctima, armado o desarmado, mano empleada, tipo de herida y posición del asesino. Pulsa sobre los siguientes iconos para colocarlos en la parte superior:

Acostado, cuchillo, mano izquierda con el cuchillo, cuello, la posición frontal del asesino. Pulsa sobre la flecha verde y después del comentario de Holmes, pulsa sobre el cuadrado rojo.

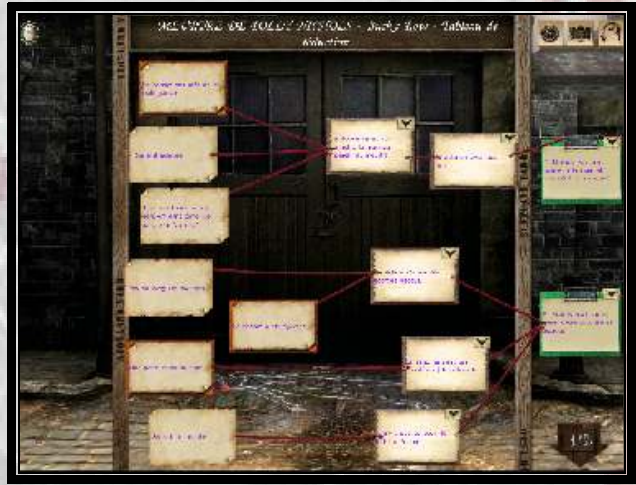
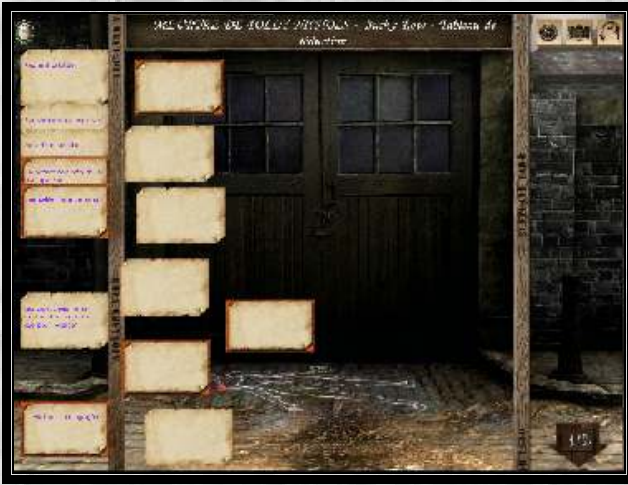


De nuevo pulsa sobre los siguientes iconos para colocarlos en la parte superior:

Levantado, estrangulamiento, mano derecha, cuello, posición frontal del asesino, pulsa de nuevo la flecha verde y después el cuadrado rojo.



Una vez hecha la reconstrucción, tienes que realizar la deducción sobre el asesinato (**Esto tendrás que hacerlo siempre**) Primero coloca todas las notas con las pruebas recogidas hasta el momento en la columna de la izquierda (no te preocupes porque se colocarán automáticamente en su sitio) después responder según tus deducciones (las respuestas se colocarán en la columna central) y por último seleccionar las conclusiones finales que se colocarán en la columna de la derecha (éstas quedarán enmarcadas en verde si la respuesta es correcta)



Análisis sobre lo ocurrido en el asesinato de Polly Nichols:

1 de 2

| | | | | |
|---|--------------------------|---|---|---|
| Un sombrero negro junto a la mano izquierda | | | | |
| Calle poco iluminada | | La víctima tenía un gorro en la mano cuando fue degollada | La víctima no tenía miedo | P. Nichols tenía el gorro en la mano y estaba lista para trabajar |
| Las prostitutas solo vienen a esta calle a trabajar | | | | |
| No hay rastro de sangre en las paredes | | La víctima no fue degollada de pie | | |
| | La víctima fue degollada | | El cuerpo no sufrió grandes hemorragias | P. Nichols estaba muerta cuando la depositó en el suelo para degollarla |
| Un pequeño charco de sangre | | No pudo haber mantenido relaciones en el suelo | | |
| El suelo está embarrado | | | | |

| | | | |
|--|--|--|---|
| El cuerpo seguía caliente | | | |
| No hay huellas en el suelo | | El cuerpo de la víctima no fue arrastrado | |
| | El asesino degolló a Polly Nichols | | P.Nichols fue asesinada en esta zona |
| La lengua está hinchada | | | P.Nichols fue estrangulada |
| Fue degollada de izquierda a derecha | | | |
| El asesino a horcadas sobre la víctima empleó un cuchillo para matarla | | | |
| La víctima presenta un cardenal en el maxilar derecho | Este cardenal es el resultado de una fuerte presión ejercida con los dedos | El asesino estranguló a la víctima con la mano derecha | Aún no podemos saber si el asesino es zurdo o diestro |
| El asesino se situó de pie frente a la víctima para estranglarla | La mano izquierda del asesino evitó que la víctima gritara | | El asesino de P.Nichols es un hombre fuerte |

Baker Street. 2 de Septiembre de 1888. 8:02 h

¿Cuál podría ser la motivación principal del asesino? Cambia las contestaciones positiva o negativa y coloca las respuestas en la casilla correcta.

¿Cuál podría ser la motivación principal del asesino?

| | | |
|--|-------------|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sí | Venganza | <i>El rencor puede llevarnos a cometer actos irreparables.</i> |
| <input type="checkbox"/> No | Amor | <i>La víctima ejercía la prostitución de forma esporádica y no tenía lazos familiares.</i> |
| <input type="checkbox"/> No | Robo | <i>La víctima vivía en la pobreza.</i> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Sí | Locura | <i>La víctima fue brutalmente mutilada.</i> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Sí | Magia negra | <i>Un campo desconocido para Holmes, pero un posible móvil para el asesino.</i> |

Baker Street. 7 de Septiembre de 1888. 22:45 h.

Mientras que Watson lee en el periódico el artículo sobre el "Delantal de cuero" El Inspector Abberline hará una visita a Holmes, después leer el nuevo **documento** del periódico sobre el delantal de cuero, abre el mapa de Whitechapel y dirígete a la comisaría de policía.



Whitechapel. 8 de Septiembre de 1888. 00,30 h

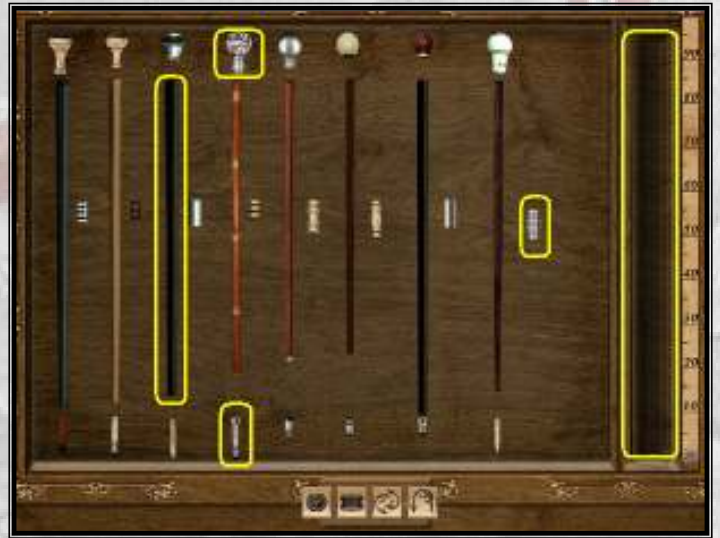
Como Watson: Entra y habla con el agente sobre el Delantal de cuero y te dará algunas indicaciones de cómo encontrarle. Sal de la comisaría y ve a la pensión. Habla con Finley también sobre El Delantal de cuero y te dará información sobre un tal Isaac Solomonovitch, un zapatero judío que tiene su taller cerca del Hospital.

Sube unos escalones, coge la **botella rota**, habla de nuevo con Finley. Sal a la calle principal y ve a hablar con Lucy que está en la ventana, sobre el Delantal de cuero. Te dejará justo a las puertas de entrada y tendrás una nueva *"localización del Burdel"*.

Abre las puertas y entra al Burdel por la puerta de la derecha. Habla con Bella sobre el Dr. Tumblety pero como no está muy dispuesta a darte esa información hasta que no le hagas el favor, habla entonces con María que está limpiando el suelo y sabrás de quién sospecha. Cuando acabes habla con el pintor que está sentado en el sofá y tendrás una descripción detallada de su paraguas. Sal del burdel y dirígete al Hospital.

Al entrar, mira las huellas negras que hay en el suelo al lado de la estufa y después habla de todo con el Dr. Gibbons. Margie ya no se encuentra en Londres debido a su enfermedad y sabrás de quién son las huellas. Es hora de encontrar el bastón, así que avanza hasta la pared del fondo, abre el mueble e intenta reconstruir el bastón recordando la descripción facilitada por el artista. Coge las siguientes partes y colócalas en el marco de la derecha.

De izquierda a derecha, coge:
El 4^a mango, el 3^o bastón de ébano, el 8^o anillo y la 4^a punta.



Habla de nuevo con el Dr. Gibbons para conocer sus condiciones para que te entregue el bastón y Watson deducirá que el Delantal de cuero no pudo ser el autor del asesinato de Buck's Row, porque el incendio se produjo a media noche y el zapatero en ese momento se encontraba aquí.

Sal del Hospital, cruza la calle y avanza por la acera hacia la izquierda. En la esquina mira la tienda de enfrente que es la zapatería y entra. Aprovecha que no hay nadie, mira la mesa de trabajo, examina las de cerca las guarniciones para caballos, pero justo en ese momento entrará el dueño de la tienda Isaac Solomonovitch.

Habla con el, sobre las guarniciones y sobre el extraño zapatero. Sabrás su nombre y después de convencerle para que se entregue, conseguirás que acceda a hacer las prótesis para el Hospital. Tendrás una nueva *“localización de la Zapatería”*

Regresa a la comisaría, contempla la animación y después habla con el agente. En ese momento aparecerá Holmes y también un policía para informar sobre el lugar del nuevo asesinato y tendrás una nueva *“localización 29 Hanbury Street”*. Abre el mapa de Londres y dirígete hacia allí (Distrito 48)

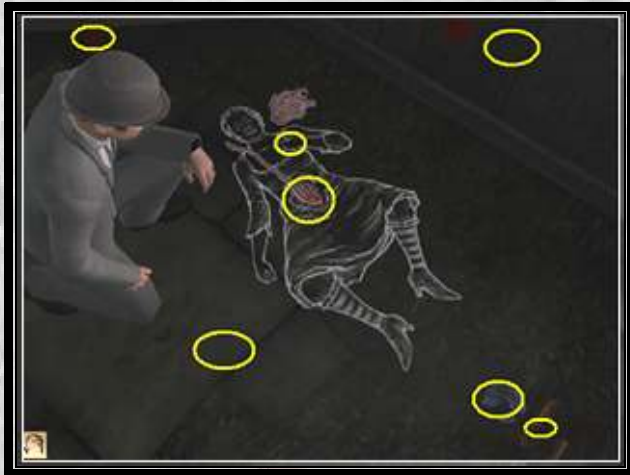


Plano completo de las localizaciones de Londres

Hanbury Street. 8 de Septiembre de 1888. 6:30 h

Como Holmes: Habla con el policía, después abre la puerta para entrar en el edificio y pasa por la puerta del fondo al patio trasero. Examina el cuerpo y pulsa sobre las evidencias importantes alrededor del cuerpo de Annie Chapman. Primero examina la **sangre** de la pared de enfrente y la **sangre** bajo la puerta de la izquierda. Coge después el **trozo de un sobre** que tiene en la mano derecha, contiene varias píldoras, pero solo una **píldora** se guardará en el inventario.

Examina en el suelo el **trozo de tela** y los dos **peines**. Quita la sábana que cubre el cuerpo y examínalo de cerca. Usa la lupa para ver de cerca la cara, mira la **lengua**, los **dos cortes del cuello** y los **dos hematomas** que tiene a ambos lados. Mira también el **corte en el abdomen** y la mano- Usa la lupa sobre el **dedo medio**. Bien, es hora de hacer el análisis sobre lo ocurrido en este nuevo asesinato.



A 1 de 3

| | | | |
|---|--|---|--|
| Ni huellas ni rastro de sangre en el suelo | | El cuerpo de la víctima no fue arrastrado | A.Chapman fue asesinada en esta zona |
| La salpicaduras de sangre que aparecen en la valla están a doce pulgadas del suelo | La víctima estaba de pie cuando aún seguía con vida | | A.Chapman fue estrangulada y degollada |
| Hay salpicaduras de sangre en la pared, próxima a la escalera. | | El asesino degolló a la víctima con la mano derecha | |
| La víctima presenta cardenales bajo el maxilar derecho y en la región inferior del pómulo izquierdo | El asesino sostuvo la barbilla de la víctima con su mano izquierda | | El asesino de A.Chapman debe ser diestro |
| La lengua está hinchada. | | La víctima fue estrangulada. | A.Chapman tenía un sobre en su mano |
| Hay un sobre junto a la cabeza de la víctima | | La víctima sacó un sobre de su bolsillo | |

| | | |
|--|---|---|
| Hay objetos colocados de forma ordenada a los pies de la víctima | Los objetos pertenecen a la víctima | El asesino registró a A.Chapman |
| El cuerpo muestra los primeros síntomas de rigor mortis y sus extremidades están frías | El crimen tuvo lugar hace apenas dos horas | El asesino de Chapman es frío y calculador |
| | | A.Chapman fue asesinada antes de las 4,30 de la madrugada |
| Hay rasguño grande y reciente la primera falange del dedo corazón | La víctima debía llevar una o varias sortijas | El asesino robó los anillos de A.Chapman |

| | | |
|--|---|--|
| El cuello presenta un corte realizado de derecha a izquierda | | El asesino de Chapman quiso decapitarla |
| Hay una incisión en el cuello realizada de derecha a izquierda que termina en el centro de la garganta | El asesino empleó un cuchillo de hoja muy afilada | El asesino de Chapman utilizó un cuchillo de gran tamaño |
| Hay un corte irregular en el cuello | | El asesino se llevó el útero de A.Chapman |
| Faltan algunos órganos: el útero fue extirpado con la habilidad de un cirujano | | El asesino de A.Chapman posee conocimientos de anatomía |

Baker Street. 11 de Septiembre de 1888. 18:21 h.

Mientras que Holmes se encuentra en su habitación, ve hacia la mesa de trabajo y pulsa sobre el trozo de la botella rota. Holmes te confirmará que contenía formol. Abre la carpeta de informes y lee lo que observó sobre el asesinato de Annie Chapman.

Como Watson: Abre el plano del barrio de Whitechapel y ve hasta la zapatería de Isaac Solomonovitch.

Whitechapel. 11 de Septiembre de 1888. 22.35 h.

Entra en la zapatería, habla con él y después tendrás un nuevo **documento** en el que viene información sobre la liberación de John Pizer alias Delantal de cuero y automáticamente se guardarán en el inventario los **arneses para las prótesis**. Sal de la zapatería y regresa al Hospital.

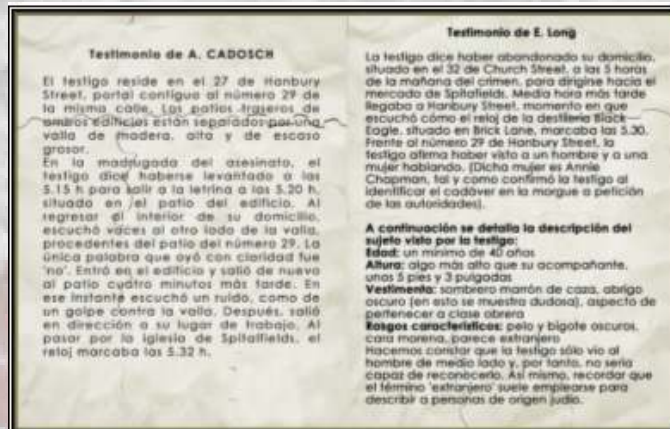
Dale los arneses al Doctor y como te prometió te dará el **bastón**. Dale la pastilla y sabrás porque Annie Chapman las llevaba encima y Watson deduce que no tiene ninguna conexión con el asesinato. Sal del Hospital y dirígete al burdel.

Habla con Bella sobre Annie Chapman y dale el bastón. Obtendrás información importante sobre el Doctor Tumblety y los lugares que frecuenta y tendrás una **“nueva localización Pub el avispero”**. Abre el plano y dirígete hacia allí.

Entra y habla con el pintor y después intenta entrar por la puerta frente a la barra. El camarero te lo impedirá, así que habla con él y después con el periodista borracho que está sentado en la mesa. Se trata de Tom Bulling el hurón de Whitechapel. Ve hacia el lado derecho de la barra y cuando el camarero no te mire coge la **botella de tinta roja** que está entre los vasos y dásela al periodista.

Habla de nuevo con el camarero, paga la cuenta y ahora sí te informará sobre el individuo que está tras la puerta y sobre sus intenciones. Llama a la puerta y habla con Bluto pero no conseguirás que te diga nada. Sal del Pub y dirígete a la comisaría.

Habla con el agente Humphries que está junto a Richardson un testigo del asesinato de Annie Chapman que está haciendo una declaración. Al parecer no coincide con la del forense, ni con la de otros testigos. Pero como lamentablemente el informe se rompió, tendrás que buscarlo en la papelera. Coge los **trozos de papel** y realiza la reconstrucción completa. Coloca uno a uno los diferentes trozos sobre el cuadro y pulsa el botón derecho para girarlos.



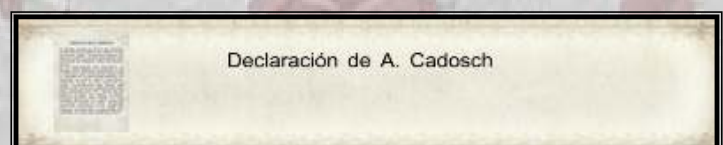
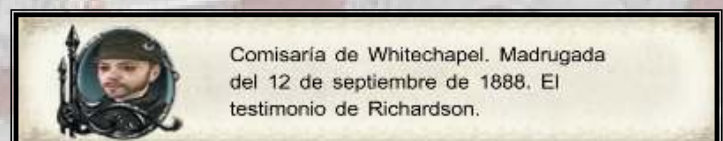
Una vez reconstruido, coge también, **informes policiales** de papelera sobre algunas detenciones y después habla con Richardson el testigo del asesinato para conocer su testimonio. Habla de nuevo con el agente Humpries sobre el Dr. Tumblety, pero como necesita una descripción más detallada, sal de la comisaría y ve a la pensión de Finley. Nada más llegar olerás fuertemente a gas y viene del edificio abandonado. Habla con Finley sobre el olor, después sobre el Dr. Tumblety y después de tener la descripción completa, regresa a la comisaría.

Dale la descripción al agente, después pregúntale sobre el olor a gas y sabrás como se produjo. Bien, ya no tienes más que hacer aquí así que abre el plano de Londres y regresa a la Residencia de Baker Street para informar a Holmes sobre los nuevos datos.

Baker Street. 12 de Septiembre de 1888. 8:30 h

Habla con Holmes sobre las coincidencias de los dos asesinatos y después pulsa sobre el tablón que está en la pared a la izquierda de la mesa de trabajo, para seleccionar las pruebas y analizar la cronología de los hechos.

Abre la carpeta documentos y selecciona la **declaración de E. Long** y pulsa en "Usar este documento como prueba" Haz lo mismo con la **declaración de A. Cadosch**. Ahora abre la carpeta diálogos, selecciona la **declaración de Richardson** y úsalo también como documento de prueba. De esta manera tendrás los tres documentos en la parte superior izquierda de la carpeta.



Ahora es momento de determinar la hora exacta de la muerte de Annie Chapman: Con la vista de todos los documentos en el panel. Coge cada uno de los iconos que hay en cada documento y colócalos en la escala superior. El icono saldrá con un reborde verde si la hora es la correcta.

- El tiempo estimado de la muerte por los doctores Watson y Phillips, coloca el **estetoscopio** a las **4:30**
- Richardson llegó a la casa de su madre, coloca el **zapato marrón claro** a las **4:45**.
- Richardson abandonó la casa de su madre, coloca el **zapato marrón oscuro** a las **4:50**.
- Cadosch sale a su jardín, coloca el **hombre que camina hacia la izquierda** a las **5:20**.
- Cadosch oyó un golpe contra la vaya, coloca **el hombre mirando al frente** a las **5:24**.
- La señorita Long, vio a una pareja hablando en el 29 de Hanbury Street. Coloca la **cara de la mujer** a las **5:30**.
- Cadosch salió hacia su trabajo, coloca el **hombre que camina hacia la derecha** a las **5:32**.
- Sherlock y Watson llegaron a la escena de crimen, coloca la **pipa** a las **6:20**.



Ahora ajusta las declaraciones basados en el reloj de Iglesia.

- Mueve la declaración de E Long y coloca la **cara de la mujer** a las **5:28**.
- Mueve la declaración de A.Cadosh oyó un golpe en la vaya del jardín, el **hombre mirando de frente** a las **5:29**.
- Mueve la declaración de A. Cadosh, salio su trabajo, coloca **el hombre que camina hacia la derecha** a las **5:31**.
- Hora de la muerte, coloca **el cuchillo sangriento** a las **5:30**.



Escucha a Holmes y pulsa sobre el panel de la pared que está a la izquierda de la puerta de salida. ¿Cuales podrían haber sido la motivación principal del asesino? Coloca las respuestas correctas según los datos recopilados hasta el momento



Lee los Informes para saber lo que Holmes ha observado sobre el asesinato de Hanbury Street.

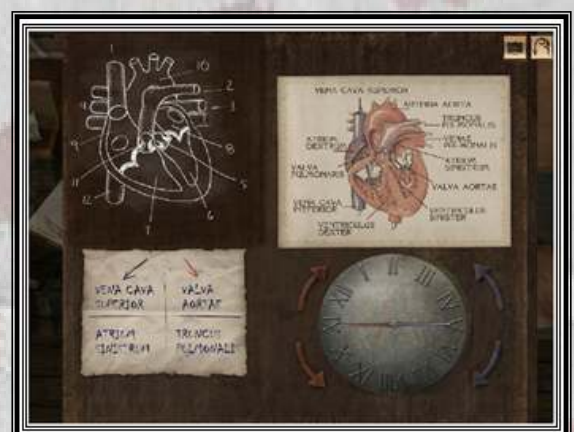
Hospital de Londres. 12 de Septiembre de 1888. 12,30 h.

Como Watson: Abre el plano de Londres y dirígete al Hospital.

Habla con tu amigo Andrew y sabrás lo que ocurre con los cadáveres. Ve hacia la izquierda, abre la caja que está sobre la mesa y coge un **instrumento quirúrgico**. Gira a la derecha, mira el carrito y examina la rueda inferior, usa el instrumento quirúrgico para desbloquearla y coge la **receta** sobre el tratamiento de sífilis que estaba oculta y observa detenidamente la nota.



Mira el dibujo de la pizarra, después ve hacia la parte de atrás y coge del mueble al lado de la calavera la **enciclopedia de anatomía**. Mira el dibujo del corazón y toma nota de las diferentes zonas que aparecen marcadas. Coge el corazón que está en unos de los tarros de las estanterías y ahora en el cuadro, coloca primero a la derecha el **dibujo del corazón** de la enciclopedia, úsalo como prueba y haz lo mismo con el **cuadrante** del mensaje.



El reloj tiene unas flechas azules y rojas. El gráfico indica el camino de la sangre bien o mal oxigenada. La sangre mal oxigenada aparece indicada por una flecha azul y entra por la **VENA CAVA SUPERIOR** hasta el **ATRIUM SINISTRUM**, mientras que la flecha roja muestra la sangre bien oxigenada de los pulmones y entra por la **VALVA AORTAE** hasta el **TRUNCUS PULMONALIS**.

Observa el dibujo del corazón y toma nota de la numeración de cada una de las venas y válvulas en la pizarra.

VENA CAVA SUPERIOR está numerada con el **1**

ATRIUM SINISTRUM con el nº **8**,

VALVA AORTAE con el nº **5**

TRUNCUS PULMONALIS con el nº **2**.

Gira por tanto la flecha azul en el sentido de las agujas hasta colocarla en el **1**.

Gira la flecha roja en el mismo sentido para colocarla en el **5**, coge el **la nota con el número 6**.

Gira la flecha azul ahora en el sentido contrario de las agujas del reloj para colocarla en el **8**.

Gira la flecha roja en el sentido contrario a las agujas del reloj para colocarla en el **2**.

Una vez que se abra la caja, coge el **imán**.

Avanza hasta los pupitres, abre el nº 6 y usa el imán en el cristal. Ahora tienes que mover el imán con el gancho que está en la parte inferior de la derecha, hasta el agujero donde está el otro imán. Pulsa el botón izquierdo para moverlo y verás como los dos imanes se mueven a la vez atrayéndose uno al otro.

Tienes que tener cuidado de no tocar ninguna de las barras del recorrido, porque tendrás que empezar desde el principio. Una vez consigas ponerlos frente a frente pasa por encima del otro y continúa hasta el agujero (Es fácil, solo necesitas un poco de pulso)



Introduce el imán en el agujero, después coge el **gancho** y úsalo para abrir el compartimento secreto que ha aparecido. Coge el **mensaje** que estaba y Andrew aparecerá para informarte sobre las mujeres que han desaparecido.

Baker Street. 12 de Septiembre de 1888. 11:30 h.

Como Holmes: Entra en el dormitorio y coge el **disfraz** que está a los pies de la cama. Si abres el inventario verás que llevas una **navaja**. Abre el plano de Whitechapel y dirígete al Púb. Entra, avanza hasta la puerta cerrada y delante en el suelo, verás que hay algo entre las maderas. Coge las **pinzas** de la barra y úsalas entre las maderas. El objetivo es llevar la joya hasta la zona abierta de la derecha, para ello, enumera los diferentes objetos del **1** al **12** y realiza los siguientes movimientos:

1, 4, 3, 7, 12, 11, 8, 9, 5, 4, 9, 1, 2, 3, 6, 9, 2, 1, 4, 9, 5, 11, 12, 9, 4, 2, 8, 10, 11, 10, 9, 6, 4 y coge la **joya con la inscripción hebrea**.



Pulsa sobre la puerta y habla con Bluto. Tendrás que encontrar a Squibby si quieres que te de la información que buscas. Sal del Púb, gira a la izquierda y avanza unos pocos metros por la acera de la izquierda. Allí mira el letrero que hay en la puerta “Asociación de judíos socialistas - cuna de la libertad”, bien, abre el plano y dirígete a la pensión de Finley.

Habla con él de todo, después sube la escalera e intenta entrar en el cuarto del inquilino, pero como era de suponer está cerrado así que baja, ve a la izquierda y coge algunos objetos. La **cabeza del martillo** y el **codo de la tubería** que está encima del barril y del suelo una **parte de un pulverizador de perfume**. Ve hacia el otro lado de la escalera, mira en la basura que hay debajo y coge las dos **tuberías de plomo**, la **chatarra oxidada**, la otra parte del **pulverizador de perfume**, unos **tablones de madera** y un **mango**. Ahora en la pared del edificio abandonado cerca del barril, coge una **vara de madera**, **dos palos largos** y del banco los **clavos** y el **trapo**.

Bien ahora con todo esos objetos en tu poder, realiza las siguientes combinaciones (Coge los objetos con el botón izquierdo y sin soltarlo arrástralo sobre la casilla que necesites)

Mango + cabeza de martillo = **Martillo**.

Vara + palo largo + palo largo + tablones + clavos + martillo = **Escalera**

Ve hasta el barril del agua que está al lado de Finley, moja el trapo a modo de protección, coloca la escalera sobre la ventana de la casa abandonada y pulsa sobre la escalera para subir. Una vez dentro, echa un vistazo por el cuarto. Mira la mesa, coge del suelo a la izquierda del aparador, el **soquete pequeño**, después avanza hasta la chimenea, coge la **barra de hierro** y ve hasta la caja de la pared donde está el escape de gas.



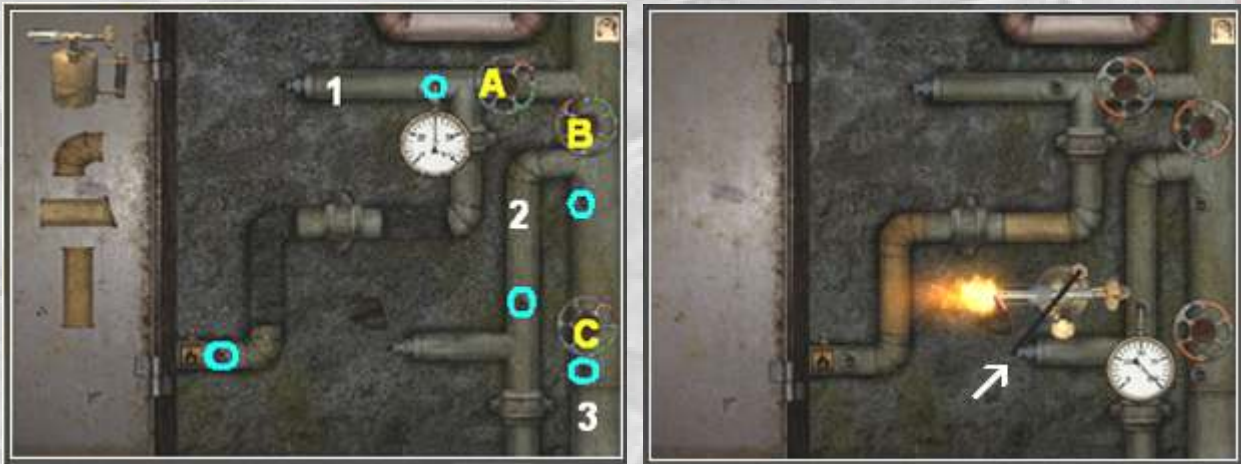
Usa la barra de hierro en el candado para abrir la puerta y verás la bolsa atascada entre las tuberías. Intenta cogerla, pero es evidente que el pañuelo no es suficiente, necesitas una máscara más eficiente. Sal por la ventana y habla con Finley sobre la máscara, como el zapatero puede tener una, abre el plano y dirígete a la zapatería.

Habla con Isaac sobre la máscara y después sal y ve a su primo Abraham que tiene enfrente una tienda de animales, tendrás una nueva **“localización Tienda de animales”**.

Habla con Abraham sobre la máscara y sabrás lo que le ha pasado con ella, así que tendrás que buscar la forma de cogerla. Coge de la estantería el **gancho** y de la repisa la **jaula con la malla estrecha**. Sal de la tienda, regresa a la zapatería y pide permiso a Isaac para coger algunas cosas. Coge de la silla el **hilo de hierro**, del mostrador las **tenazas** y a la izquierda de la puerta el **clavo grande**.

Ahora abre el inventario y haz las siguientes combinaciones: Gancho + Clavo grande + hilo de hierro + tenazas = **Palo para serpientes**. Vuelve a la tienda de animales, coloca la jaula con la malla estrecha sobre la jaula de la serpiente y usa el palo en la jaula para abrirla. Pulsa de nuevo sobre la jaula de la serpiente y automáticamente se introducirá en ella, ahora ya sin ningún problema, coge la **máscara protectora** y regresa a la pensión de Finley

Sube de nuevo por la escalera a la casa abandonada y ve de nuevo hasta el panel del escape. Fíjate que hay varias tuberías así como tres válvulas y el objetivo es conseguir la suficiente presión para eliminar el escape de gas. Observa como el manómetro que está colocado en el orificio superior marca **50**, cógelo y ponlo en el resto de orificios para comprobar que salvo el de la izquierda, los otros tres marcan **0**.



Tienes que conseguir subir la presión a 100 para solucionar el problema, así que haz lo siguiente:

- Deja el manómetro en el orificio del tubo **1** (El horizontal superior)
 - Gira la válvula **A** (botón derecho del ratón - flecha roja) para bajar la presión a 0.
 - Coloca el manómetro en el orificio superior del tubo **3**
 - Gira la válvula **B** (botón izquierdo del ratón - flecha verde) para subir la presión a 50.
 - Coloca el manómetro en el orificio inferior del tubo **3**
 - Si la presión no es cero pulsa la válvula **C** (botón derecho - flecha roja) para bajarla a cero.
 - Coloca el manómetro en el orificio del tubo **2**.
 - Ese debe ser ahora el único tubo con gas y la presión debe marcar 100, si no lo está, gira la válvula **B** (botón izquierdo - flecha verde)
 - Coloca el codo y las dos tuberías del inventario en el hueco que falta de la instalación.
 - Coge el soplete y une su punta sobre el inyector que marca 100 de presión para encenderlo. Ahora suelda las cinco juntas de las tuberías puestas y deja el soplete de nuevo en su sitio.
 - Pulsa con el botón izquierdo del ratón (flecha verde) en la válvula **A**.
 - Pulsa con en el botón derecho del ratón (flecha roja) en la válvula **B**.
- "Problema resuelto", el gas saldrá por la espita inferior.

Coge la **bolsa**, abre el inventario y combina los chatarra + la cartera y de esta forma conseguirás intercambiar las **joyas robadas**, por el **bolso lleno de chatarra**. Ve hasta la ventana, coge el **gato** y dirígete al Púb.

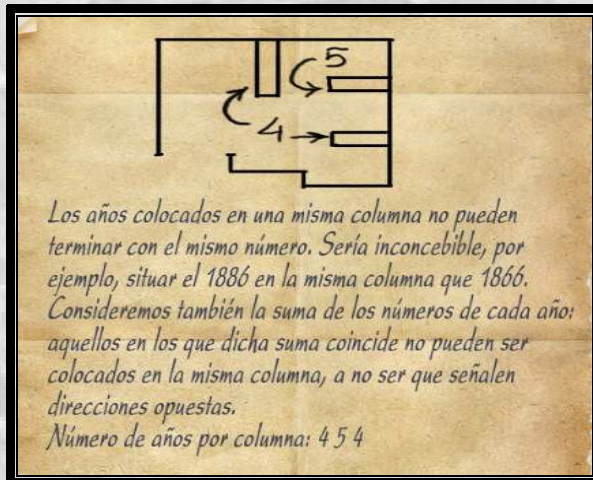
Entra, ve a la puerta y dale la bolsa a Bluto. Después de averiguar lo que ha pasado con Squibby, sal y dirígete a la tienda de animales.

Habla con los muchachos y una vez que le devuelvas su gato, entra en la tienda. Habla con Abraham, después coge el **libro sobre animales** de la estantería y lee lo que dice la página respecto a los gatos. Habla de nuevo con Abraham, sal de la tienda y dirígete a la comisaría.

Antes de entrar, da la vuelta, avanza y automáticamente tendrás una conversación con Danny la Mole. Dale dinero para que te de información, pero no conseguirás nada, así que dirígete al burdel.

Entra y automáticamente tendrás una conversación con Lucy y después con Bella. Ahora con la intención de identificarlos, coge la **caja de perfumes** y dirígete a la Librería de Barnes, abre plano de Londres y tendrás una nueva *“localización Librería de Barnes”*.

Habla con el y conocerás el problema que tiene sobre la clasificación de los libros. Lee en la carpeta documentos la nota del antiguo dueño de la librería, para conocer el método que tenía para organizarlo. Coge del mostrador las **etiquetas de los años**.



Gira a la izquierda y verás algunos carteles que señalan los años. Pues bien, siguiendo las indicaciones del texto, en la estantería de la izquierda coloca el cartel correspondiente al año **1870** que apunta hacia la derecha. En la estantería del centro, coloca los carteles de los años **1866** y **1888** apuntando hacia la izquierda y en la de la derecha, el único que queda y que corresponde al año **1882**. Barnes te confirmará que efectivamente el libro fue adquirido en 1882.

Avanza hasta la estantería de la derecha y coge el **libro**. Lee la información sobre los parámetros que se suelen utilizar para conocer la calidad de los perfumes y regresa a la Residencia de Baker Street con el fin de realizar las pruebas.

Ve hasta la mesa de trabajo y coloca la caja de perfumes sobre la mesa. Verás tres frascos de perfumes, un recipiente y unos papeles para muestras.



Coge un papel de muestra, úsalo en el primer perfume de la izquierda y verás aparecer en el recipiente una forma concreta formada por piezas de colores. El objetivo es colocar las piezas de los perfumes, de manera que formen la pieza idéntica a la que ha aparecido. Enumera las piezas del **1** al **16**.

En este primer caso, Coge la muestra de lavanda (Pieza **11**) colócala en el cuadro central, después la dos piezas de aceite corporal (Pieza **7**) y colócalas sobre la parte superior. Resultado = **Bueno**.

Coge otro papel de muestra y úsalo sobre el segundo perfume de la izquierda. Selecciona la muestra de base de almizcle canino (Pieza **16**) después coloca la de aceite de cilantro (Pieza **6**) a la izquierda y la de esencia de anís (Pieza **5**) a la derecha. Resultado = **Regular**.

Coge por último otro papel de muestra, úsalo en el tercer perfume y selecciona la muestra de aceite de resina (Pieza **9**) después la de aceite de rosas (Pieza **2**) colócala a la izquierda y la de aceite de resina (Pieza **1**) a la derecha. Resultado = **Malo**.

Bien una vez hecho el análisis, abre el plano del barrio de Whitechapel y dirígete al burdel.

Entra, habla con Bella y después de darle la caja de perfumes, te dará el **perfume de Valeriana** y cómo convencer a Danny la Mole para que te de la información que necesitas. Sal del burdel y dirígete a la comisaría.

Antes de entrar, date la vuelta y sal a la calle para hablar de nuevo con Danny la Mole. Dale el perfume para que te de la información, pero como lo quiere en un frasco mas sofisticado, combina las dos partes del pulverizador + el perfume de valeriana y dáselo de nuevo. Una vez que hayas conseguido la información, dirígete a la tienda de animales.

Habla con Abraham y después de la conversación debes buscar la comida para el gato. Sal, avanza hasta el final de la calle y habla con Hardiman. Después de comprarle todos los pinchos morunos contempla la animación.

Una vez dentro de la comisaría, gracias al escándalo ocasionado, ve por la izquierda hasta la puerta que da a las celdas. Está cerrada y la cerradura tiene un clavo como llave, por lo que tendrás que introducirlo hasta el fondo para poder abrirla. Fíjate en la forma curva que tiene, porque tendrás que moverlo justamente en la misma dirección en la que está doblado.

(Tienes que tener en cuenta que el cursor se moverá en dirección opuesta) Mantén pulsado el botón izquierdo del ratón y muévelo primero hacia la mitad izquierda (**Figura 1**) y suelta el botón. Muévelo todo a la derecha (**Figura 2**) y suelta el botón. Súbelo hasta colocarlo inclinado hacia derecha (**Figura 3**) Una vez abierta la puerta, entra, ve a la celda de la derecha y habla con Squibby.



Figura 1



Figura 2



Figura 3

Después de saber el motivo de porqué está detenido y de proponerle el acuerdo de libertad a cambio de información, sal de la celda y antes de salir deja sobre el escritorio la bolsa de las joyas. Un policía hará su aparición para llamarte la atención, así que una vez fuera, abre el mapa y dirígete a Púb.

Después del cambio de ropa, entra en el Pub y habla con la camarera. Cuando termines, ve hasta la estufa y coge del suelo la página de **la gaceta de Bulling**. Habla con el camarero sobre él, después ve a la mesa donde el suele sentarse y lee el papel. Sal del Pub y dirígete a Baker Street.

Baker Street. 13 de Septiembre de 1888. 9,30 h.

Como Holmes: Después de la conversación entre Watson y Holmes, coloca la **carta codificada del Hospital** sobre la mesa de trabajo e intenta descifrarla. Primero pulsa en los dos iconos y coge la **página de la Enciclopedia dedicada a la zoología** y pulsa sobre "Usar este documento como prueba", después haz lo mismo con la **página de la Enciclopedia dedicada a las plantas y especias**.

Observa como los números romanos del documento aparecen cortados horizontalmente por la mitad. En realidad, el signo \ / corresponde con la V (5) y la V cerrada corresponde a la X (10) Para colocar las letras correctas, solo debes sumar las cifras de cada casilla en números romanos y colocar la letra correspondiente al resultado de la suma, la solución es:

NUEVA - ORDEN - SUJETO - MUJER - ENTREGA - WHARF DALE 17



Eso confirma la existencia de una red de tráfico de cadáveres y tendrás una nueva **“localización Wharfale Road”** Abre el plano de Londres y dirígete hasta allí.

Avanza hasta la puerta de la casa, pero está cerrada, mira al suelo y observa la acumulación de polvo. Ve hacia la derecha, baja la escalera e intenta abrir la puerta del sótano pero también está cerrada.

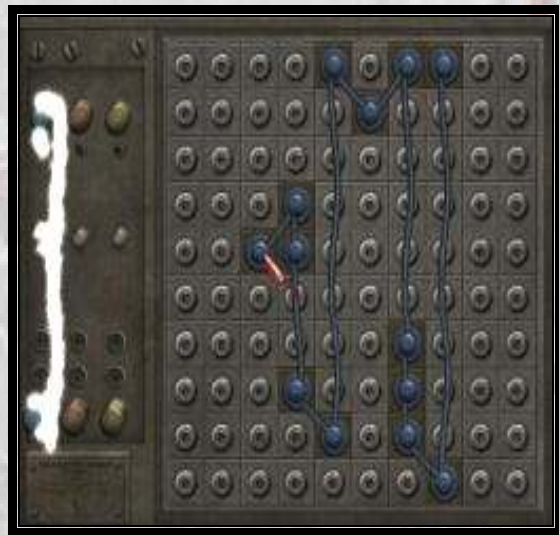
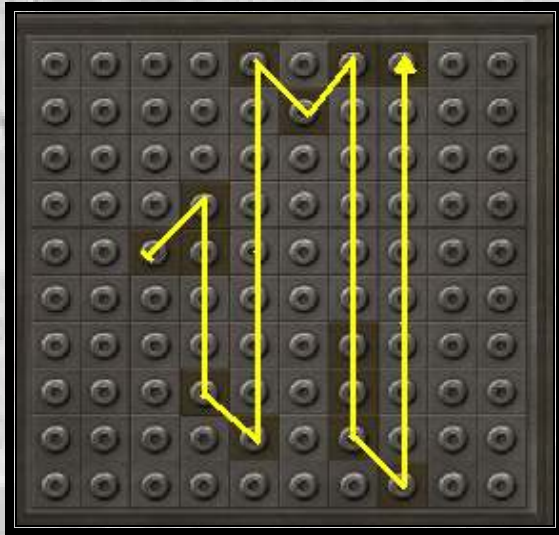
Sube y usa el cuchillo para coger la **cuerda** del tendedero, después mira la rueda del carro roto que hay al lado, Avanza por la parte izquierda de la casa hasta el patio y allí encontrarás otro carro al que le falta una rueda. Mira hacia arriba y verás como de una de las ventanas hay luz, necesitas algo para subir hasta ella. Si te fijas en la pared de la izquierda hay una lona llena de alquitrán, usa el cuchillo para cortar un **trozo** y regresa a la puerta de la entrada. Utiliza el trozo de lona en la cerradura y entra.

Echa un vistazo por el interior de la casa, después frente del aparador, entre los objetos de maquillaje, coge la caja, ábrela y coge **una herramienta metálica**. La puerta que hay en el salón está cerrada así que sube por la escalera y ve hasta la puerta del fondo por la que salía luz, desgraciadamente también está cerrada. Baja, mira la alfombra, mueve la mesa, levántala y descubrirás una trampilla. Ábrela, usa la cuerda para atarla a la barandilla de la escalera y baja al sótano.

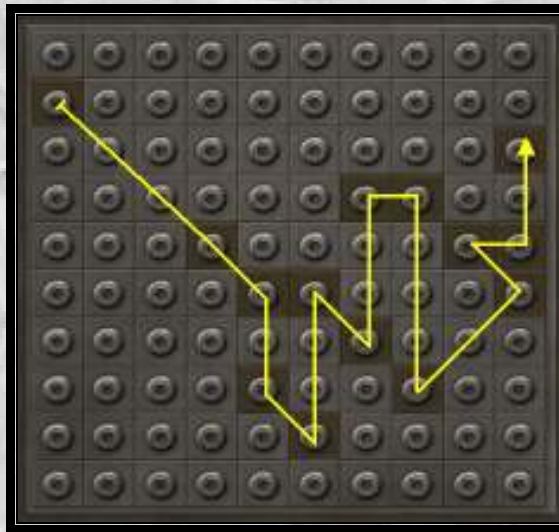
Echa un vistazo por el sótano. Coge el **atizador** que hay junto a la estufa y examina la ropa que hay al lado. La puerta está cerrada, coge de la mesa las **tenazas** y el **martillo**. Ve hasta el elevador, quita la camilla que está encima y después pulsa sobre el mecanismo de elevación para subir al piso. No podrás hacerlo porque el motor no funciona debido a la falta de energía, usa entonces el atizador para abrir la tapa y trata de arreglarlo.

Tienes que conectar los tres cables (azul rojo y amarillo) para conseguir que le llegue corriente. El problema es que sólo puedes conectarlos siguiendo una misma línea, en vertical o en diagonal. Para hacerlo pulsa en un punto marcado en un tono más oscuro y luego sobre el siguiente al que quieras conectarlo. Cuando hayas hecho la conexión correcta, la luz correspondiente a ese cable se encenderá. Si te equivocas, pulsa sobre el icono “Poner a cero”

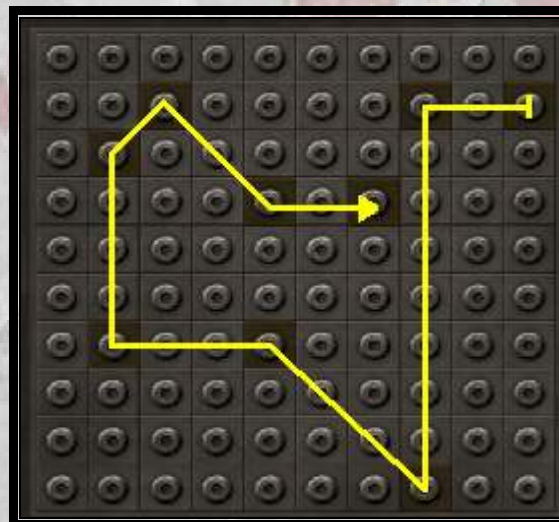
Estas son las conexiones para cada uno de los cables:



Cable Azul



Cable rojo



Cable amarillo

Una vez que conseguida la corriente, gira la manivela para subir la plataforma, pero desgraciadamente los fusibles explotarán, por lo que tendrás que buscar otra salida. Coge la **llave doblada** que hay en el suelo bajo el elevador y ve hasta la mesa. Pulsa sobre la abrazadera para cerrarla, coloca la llave encima y usa las tenazas para enderezarla. Coge la **llave arreglada** y úsala en la puerta para salir del sótano. Entra de nuevo en la casa y coge los dos **trozos de la camilla**.

Sal de la casa, ve hasta el carro roto, usa la herramienta metálica para coger la **rueda** y colócala en el otro carro que le falta. Quita las dos piedras que bloquean las ruedas, después pulsa sobre el carro con el botón izquierdo y automáticamente se colocará bajo la ventana. Ahora combina los dos trozos de camilla y colócalos sobre la pared, después combina el atizador + el martillo, y el conjunto úsalo en la camilla. Una vez arriba, usa las tenazas para quitar las maderas y entra en el cuarto.

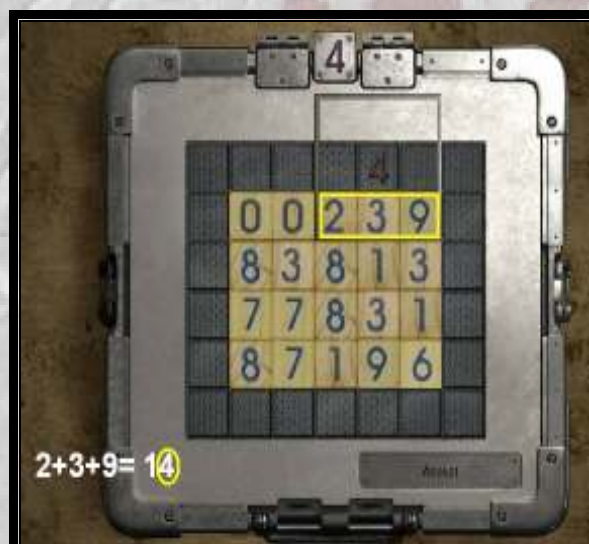
En el interior verás el cuerpo del cadáver de una mujer perfectamente conservado. Observa la etiqueta de su pie, "Hospital de Londres". Examina su cuerpo y el recipiente con el producto para embalsamar. Coge la **foto** de Alex que está sobre el arcón de la izquierda y toma nota de los números que aparecen detrás.



Coge también de la pared, el **cartel** del espiritista Alexander Raskalnikov y después mira la foto de Ethel Broomstreet. Examina los vestidos y coge la **cinta roja** del sombrero. La puerta está cerrada, así que coge del abrigo la **joya con forma triangular** y después mira el bastidor de la ventana. Ve hasta la estantería de la derecha, mira los ojos y después pulsa sobre la caja que tiene un curioso sistema de apertura.

Este juego es totalmente aleatorio, ya que los números son diferentes para cada partida. Verás un tablero con 20 fichas amarillas numeradas y un número en la parte superior (aleatorio) El objetivo es quitar todas las fichas amarillas y para lograrlo en el dorso de la foto de Alex, tienes la pista de cómo hacerlo. El número superior puedes colocarlo en cualquiera de las casillas grises, pero dependiendo del lugar en donde lo coloques, podrás enmarcar una, dos, tres o incluso cuatro fichas amarillas. Mueve el número de manera que enmarques las fichas cuya suma total tenga como último número, el aparecido en la parte superior. (En el ejemplo de la foto, el **7**, se consigue con la suma: $3+8+6 = \boxed{17}$, como verás el último número de la suma es el **7**)

Una vez hayas enmarcado las casillas, pulsa en **ACEPTAR** para quitarlas y continúa hasta eliminarlas todas. Si tienes alguna duda, mira la imagen de abajo.



Una vez abierta, coge el **amuleto metálico** y la **carta** para saber como se preparan los cuerpos para realizar espiritismos. Ahora abre el inventario y combina el medallón metálico + la pieza metálica, el conjunto con la cinta roja y tendrás un **medallón cuadrado con un triángulo**.

Sal por la ventana y ve frente a la casa. Allí verás a los responsables de preparar los cuerpos, dales el medallón y habla con ellos para conocer que la venta de órganos no es la verdadera razón de que los cuerpos desaparezcan. Después del diálogo entre Holmes y Watson regresarás automáticamente a la Residencia de Baker Street.

Baker Street. 29 de Septiembre de 1888. 19:35 h.

Mientras que Watson y Holmes están conversando sobre los asesinatos, Wiggins, uno de los muchachos entrará para informarte donde puedes encontrar el periodista que buscas. Ponte de nuevo el disfraz, abre el plano de Londres y dirígete a la nueva **"localización Agencia de Noticias"**.

Agencia de noticias. 29 de Septiembre de 1888. 22.00 h

Como Holmes: Coge del inventario el cartel del Príncipe Raskalnikov y dáselo al periodista que está en la ventana para hablar con él. Una vez que te halla dado el **pagaré** como pago por la exclusiva. Ve hasta la mesa de Bulling (la que está más cerca de la estufa) coge sus **apuntes**, las **monedas** y el **trapo**, después examina la cerilla quemada que hay sobre la mesa y por último la **carta manuscrita** de la papelera.

Avanza hasta la estufa e Intenta abrir la puerta, pero como está todavía está caliente, usa el trapo para abrirla y coge el **trozo de carta escrito en tinta roja**. Ve hasta la mesa que está junto a la puerta del director, coge la **carta** dirigida al Sr. Moore, director del periódico. Ahora usa la carta de la estufa en el espejo que hay sobre la mesa y descubrirás un mensaje: **"Información del asesino de Whitechapel: llamar por teléfono a WA"**.

Avanza hasta el teléfono de la pared y verás varias monedas, la lista de contactos y la impresión de una de ellas que corresponde con el reverso de la primera moneda de la izquierda del año 1875. Coloca esa cifra en el contador inferior, pulsa sobre la manivela y habla con Walesby



Ahora debes responder a las preguntas que te formulará:

1ª. Pregunta: **¿Tiene la policía algún sospechoso para el robo de zanahorias y cigarrillos del mercado de Commercial Street ?**

Selecciona las repuestas de las columnas de izquierda a derecha y de arriba abajo:

4ª, 2ª, 3ª. y colócalas por ese mismo orden, en las casillas inferiores.

2ª. Pregunta: **Con respecto al escándalo parlamentario, ¿Qué respondió el líder del partido liberal a los conservadores que le tacharon de incompetente'?**

Respuestas: **2ª, 5ª, 2ª.**

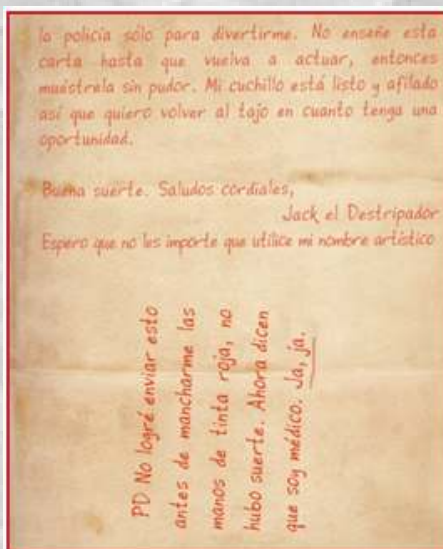
3ª. Pregunta: **¿Según una encuesta gubernamental, los funcionarios son los mejores esposos ¿Por qué?**

Respuestas: **1ª, 3ª, 5ª.**

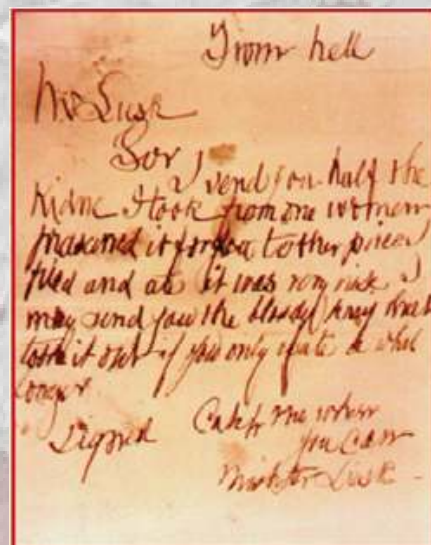
Cuando acabes, avanza hasta el mueble de la correspondencia, donde se clasifican las noticias, coge el **sobre marrón** y con el botón derecho lee las **notas** sobre Spring Heeled Jack, la **lista** de nombres dados por el asesino, el **telegrama** de Abberline y la **carta** dirigida a Tom Bulling del CM. Abre el plano de Whitechapel y dirígete a la comisaría.

Whitechapel. 30 de Septiembre 1888. 00:10 h.

Habla con el inspector Abberline y después de su enfado te dejará leer la carta que con fecha 25 de septiembre de 1888, Jack el Destripador ha enviado a los periódicos, observa que está escrita con tinta roja ¿Coincidencia?...



Carta del juego



Carta real, atribuida a Jack el destripador

Sal de la comisaría, abre el plano y dirígete al Pub.

Al llegar te encontrarás con Watson. Entra al pub y habla con Bulling, cuando acabes, sal y lo verás ocultarse en el callejón. Contempla la animación de la agresión y automáticamente aparecerás en la entrada de la pensión.

Habla con Finley para saber lo que ha pasado con el Dr. Tumblety. Sube hasta su cuarto, mira las huellas que hay delante de la puerta. Usa la lupa sobre ellas, para averiguar que son de hombre y sobre la parte de la derecha para ver que hay gotas de formol pegajoso, después usa el metro para medirla, es de la talla 46. Entra en el cuarto.

Hecha un vistazo por la habitación, coge y lee las **cartas** de la mesa y de la mesilla, Por lo que parece le atraen los hombre y es un veterano de guerra. Examina en el suelo los trozos de cristal, las huellas y después pulsa sobre el baúl.

Verás diferentes nombre de personas importantes que lucharon durante la guerra civil americana, así como diversas banderas y uniformes. Abajo aparecen varias fechas, el objetivo es colocarlas junto con el nombre del vencedor y su correspondiente bandera e uniforme.

Las pistas de los nombres y fechas, las tienes en la carta sobre las batallas de la guerra civil americana: Allí encontrarás los nombres y fechas de tres de ellas:

Antietam: 17- 09 -1862, Gettysburg: 03 - 07 - 1863, Vicksburg: 04- 07-1863, las otras dos, colócalas siguiendo el orden de fecha de menor a mayor. En cuanto a los gorros y banderas, solo queda pulsar a modo de prueba y fallo hasta que veas que las cerraduras se desbloquean, o si no quieres perder el tiempo, la solución la tienes en la imagen inferior.



Una vez abierto el baúl, observa las muestras de órganos que hay dentro y después de hablar con Finley sobre su conversación con la policía, sabrás que se han producido dos nuevos asesinatos y regresarás automáticamente a la Residencia de Baker Street.

Baker Street. 7 de Octubre de 1888. 15 h.

Después de leer la **información** de Holmes, sobre los asesinatos de Liz Stride en Dutfield's Yard y de Katherine Eddowes, Watson debe ir a buscar un matadero y media docena de cabezas de cerdo. Abre el plano de Whitechapel y dirígete al burdel

Como Watson: Nada más llegar, Lucy te dará una mala noticia. Habla con ella y sabrás donde conseguir las cabezas de cerdo, en la carnicería de un tal Fletcher y tendrás una nueva *“localización de la Carnicería”*, abre el plano y dirígete hasta allí.

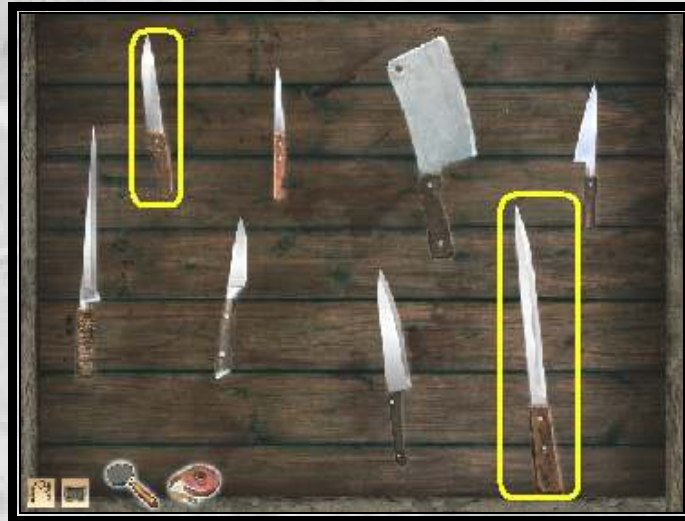
Desgraciadamente está cerrada por enfermedad, así que ve al Hospital y habla con el Doctor sobre el carnicero. Tienes que encontrar a Hardiman, el vendedor de comida ambulante, así que al salir del Hospital, habla en la acera de enfrente con Danny la Mole y te dirá donde vive. Abre el mapa de Londres y dirígete a la nueva *“localización 29 de Hanbury Street”*, en el distrito 48.

Gira a la izquierda y habla con él sobre la carnicería de Fletcher. Tendrás que buscar una llave sencilla para conseguir que arregle la otra. Gira a la izquierda, avanza por la calle y entra por la puerta que está bajo el cartel de “Richardson Fábrica de Embalajes”. Sube la escalera y en rellano verás sobre la mesa, la carne que Hardiman vende. Recoge del suelo al lado de la puerta el **trozo de llave rota** y baja.

Antes de salir a la calle, gira a la izquierda y sal al patio interior donde Annie fue asesinada. Coge la **llave** de la cerradura de la puerta del retrete y regresa junto a Hardiman. Dale los dos trozos de llave y habla con él para que te consiga las cabezas de cerdo y automáticamente aparecerás en la carnicería junto a Holmes y Hardiman que después de abrir la puerta se marchará.

Como Holmes: Entra en la carnicería, mira las cabezas de los cerdos y ve hasta la puerta del fondo. No se puede abrir porque la rueda inferior está rota y Holmes necesita los cuchillos que hay detrás, así que mira hacia arriba y usa el cuchillo para quitar la **rueda** que está en buen estado. Ahora pulsa sobre el gancho, después sobre el soporte de la rueda para engancharlo y conseguirás elevar la puerta un poco. Usa de nuevo el cuchillo para quitar la rueda rota, coloca la buena en su lugar y abre la puerta.

Como Watson: Holmes te dirá los cuchillos que necesita, entra en la sala, gira a la izquierda y abre el cajón de la mesa. Según las indicaciones de Holmes, usa el metro para medir los dos cuchillos largos y coge el último **cuchillo** de abajo, ahora usa la lupa y comprueba las hojas de los cuchillos más pequeños. Hay dos con fragmentos de cartílago, uno mellado y otro que no parece fino. Así que coge el primer **cuchillo** de arriba.



Habla con Holmes y te dirá si son los correctos.

Como Holmes: Mira las cabezas de los cerdos y Holmes intentara reproduciendo las heridas realizadas a las tres víctimas, averiguar cual fue el arma utilizada en los asesinatos.

1º Experimento: Herida de la garganta.

Coge los cuatro cuchillos y haz un corte con cada uno de ellos en la cabeza del cerdo. Después selecciona los cuchillos que encajan en los comentarios efectuados por Holmes, y que en este caso son el 1º y 4º enumerados de arriba abajo y quedarán señalados en verde



2º Experimento: Decapitar.

Realiza el mismo proceso y selecciona los cuchillos: 2º, 3º y 4º.



3º. Experimento: Degollar.

De igual forma, selecciona los cuchillos: 1º, 3º y 4º.



Cierra la imagen y escoge el **4º cuchillo**, que es el único se repite en los tres experimentos. Abre el plano de Whitechapel y regresa al Pub.

Habla con el camarero y después con Bulling que está en la mesa, para obtener información importante sobre lo que ocurrió en la agresión de la otra noche.

Como Watson: Habla con el agente Smith para saber lo que vio.

Dutfield's Yard .Madrugada del 8 de Octubre de 1888.

Como Holmes: Gira a la derecha y avanza por la acera de la izquierda y entra en el Club judío (es la puerta que tiene el cartel W.Hindley) Nada más entrar, tendrás una conversación con Watson para esclarecer lo ocurrido antes del encuentro con Liz Stride.

Al igual que antes, coloca los iconos en la hora correcta de los hechos ocurridos.

- La reunión del club acabó a medianoche, icono de los **tres caballeros** a las **00:00**
- Salida del americano del club, icono del **caballero con el gorro alto caminado hacia la derecha** a las **00:20**
- El agente vio a Liz Stride hablando con un hombre, icono del **señor y la señora** entre las **00:30 - 00:35**
- El presidente de la asociación entra en el club, icono del **caballero que camina hacia la izquierda** a las **00:40**
- Schwartz es testigo de la agresión, icono del **caballero que está de frente** a las **00:43**
- Schwartz se cambia de acera, icono del **caballero que camina hacia la derecha** a las **00:44**
- Schwartz huye del lugar de la agresión, icono del **caballero que corre hacia la derecha** a las **00:45**
- El Sr Diemschutz intenta entrar su carruaje, icono del **caballo** a la **1:00**
- El icono del cuerpo de **Liz Stride** entre las **00:45 - 1:00**.



Examina el cuerpo en el suelo y pulsa sobre las evidencias y puntos importantes que veas. Coge la lupa y examina, la **garganta**, el **fango** en suelo a la izquierda de la cara, la **mano derecha ensangrentada**, la **bolsa de pastillas** y la **parte inferior del vestido**. Abre el inventario y pulsa sobre el icono de deducciones y coloca las notas con las pruebas, para sacar las deducciones y conclusiones sobre el asesinato.



| | | | | |
|---|---|--|---|--|
| Las rodillas y los bajos del vestido están limpios | | La víctima fue asesinada de pie | Stride y el asesino estaban de pie cuando éste último le asestó el golpe mortal | El asesino de L. Stride mide aproximadamente lo mismo que su víctima |
| El suelo esta sucio | La víctima tendida en el suelo no opuso resistencia | Sólo hay una herida que resultó ser mortal | El asesino golpeó a su víctima desde su misma altura | El asesino de L. Strides debe ser diestro |
| El cuello presenta un corte limpio de derecha a izquierda ligeramente descendente | El asesino realizó el corte con la mano derecha | | | El asesino de L. Stride es un hombre fuerte |
| Tanto la mano como la muñeca derecha están ensangrentados | | | El asesino es fuerte | |
| El asesino no cortó la carótida | | | La víctima se echó las manos al cuello | El asesino de L. Stride empleó un cuchillo de hoja fina |

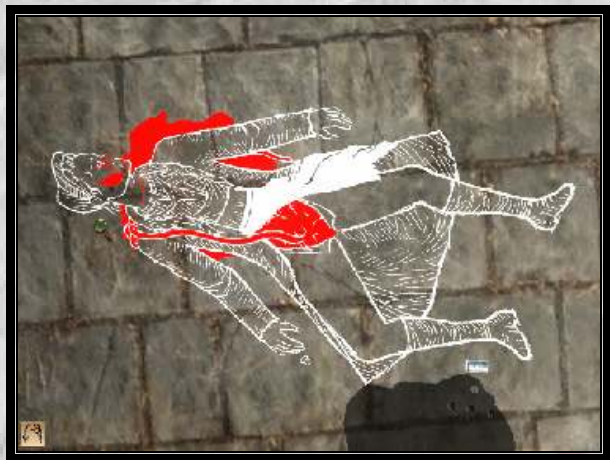
Como Watson: Coge la lupa y examina el pequeño detalle que es similar en los dos asesinatos el paquete de pastillas. Automáticamente después del diálogo entre Holmes y Watson, aparecerás en Mitre Square

Mitre's Square. Madrugada del 7 de Octubre de 1888

Como Holmes: Tendrás un plano de la zona en la carpeta documentos. Una vez en la plaza, camina hasta las cajas que están a la izquierda de los barriles y coge la **lámpara**. Abre el inventario y combina las cerillas + la lámpara para encenderla. Gira a la derecha, avanza por el callejón hasta el final y habla de todo con Abraham Solomonovitch para conocer detalles sobre lo que vieron los miembros del club y la descripción del sospechoso.

Regresa a la plaza y justo a la derecha del farol, avanza por el pequeño callejón pero como no podrás continuar, regresa a la plaza, avanza justo en diagonal hasta la otra esquina y verás el cuerpo del cadáver de Katherine Eddowes. Como siempre examínalo con detalle y pulsa sobre las evidencias importantes.

Pulsa sobre la cabeza, coge la lupa y examina los **párpados**, la **nariz**, las **mejillas** y la **herida de la garganta**. Sal del primer plano y examina los **intestinos**, el **hombro derecho**, el **corte en el abdomen** le extirparon un riñón y el útero. También el **dedal**, el **interior del muslo**, el **delantal blanco** y los **objetos a lado de la pierna derecha**.



Abre el inventario y pulsa sobre el icono de deducciones para realizar al análisis de pruebas deducciones y conclusiones sobre el asesinato de Katherine Eddowes.

1 de 2

| | | | | |
|---|---|---|--|--|
| El corte del cuello desciende ligeramente desde la derecha | | La herida es parecida a la de L. Stride | | K. Eddowes y L. Strides fueron asesinadas por la misma persona |
| La incisión central desciende desde el esternón hasta la zona genital | El golpe fue rápido y contundente | | K.Eddowes murió de la misma forma que Liz Stride | |
| Falta un trozo del delantal de K. Eddowes | | El asesino de K. Eddowes' debe de ser diestro | | El asesino de K. Eddowes la abrió en canal como si fuera un animal |
| | Los objetos hallados junto a los pies de la víctima están ordenados | | | El asesino de K. Eddowes es frío y calculador |

| | | | |
|--|--|--|---|
| Los objetos son propios de una mujer | | | |
| Hay un dedal junto a la mano de la víctima | | Estos objetos pertenecen a la víctima. | El asesino registró a K. Eddowes |
| El hígado y los pulmones de K. Eddowes sufrieron pequeños cortes | El asesino extirpó el riñón y el útero de K.Eddowes | | K. Eddowes tenía un dedal en la mano en el momento de su muerte |
| | El riñón y el útero de K. Eddowes fueron extirpados. | | |
| | | | El asesino de K. Eddowes posee conocimientos de anatomía |
| El asesino le cortó la nariz | Los carrillos fueron rebanados para que pareciesen más finos | los párpados le fueron cortados | |

Avanza ahora por el callejón que hay a la derecha de las cajas y Holmes querrá realizar una cronología de los hechos ocurridos antes del asesinato de Katherine Eddowes.

- El agente Watkins entra en Mitre Square, coloca el icono del policía Watkins a la **1:30**

Ahora pon a Watson en tercera persona (si no lo esta ya) y camina en diagonal hasta que veas a Holmes a la derecha del lugar del asesinato, eso hará que aparezcan nuevos iconos

- El asesinato aún no se había producido, icono del **reloj** a la **1:30**.

- Una pareja discute en la entrada de Church Passage, icono del **hombre y la mujer** a la **1:35**.

- El agente Harvey llega a Mitre Square, icono del **policía Harvey** a la **1:42**.

De nuevo maneja a Watson en tercera persona y camina en diagonal hasta que veas a Holmes a la izquierda del lugar del asesinato.

- Hallan del cuerpo de la víctima, icono del **cuerpo descubierto** a la **1:44**.

- Asesinato de K. Eddowes, icono del **cuerpo del cuerpo** entre la **1:35 - 1:42**.

- Sherlock y Holmes tardan 20 minutos en llegar, icono de **Holmes y Watson** entre la **1:00 - 1:20**



Holmes quiere comprobar el lugar donde fue encontrado el trozo del delantal, así que abre el plano de Londres y dirígete a Goulston Street.

Goulston Street. Madrugada del 8 de Octubre de 1888.

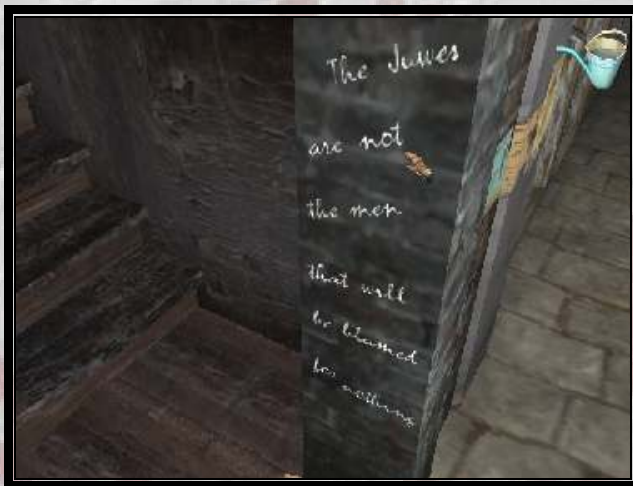
Avanza por la calle y mira los carteles de las tiendas lo que te confirma que estás en la principal calle judía. Camina hasta el edificio en el que hay un cartel "108 -119 Wentworth" y en cuyo portal hay un trazo en el suelo. Entra y verás una frase escrita en la columna de la entrada: "**Los judíos son los hombres que no serán culpados por nada**"

Como Watson: Después de hablar con Holmes, da la vuelta, cruza la calle y verás un barril con agua. Ve hacia la izquierda y coge de los caballetes de las diferentes casetas, una **cuerda**, una **vara** y un **poste con un gancho**. Cruza la acera y en uno de las casas, detrás de las casetas, verás una regadera en una de las ventanas.

En el inventario, combina la vara + el poste con el gancho, después los dos postes + la cuerda y tendrás un **poste más largo con el gancho**. Una vez bajo de la ventana, pulsa sobre la caja del suelo tres veces para moverla, súbete a ella, después a la mesa y usa el poste con el gancho para coger la **regadera**. Baja, ve hasta el barril con agua, llena la regadera y entrégasela a Holmes.

Como Holmes: Pulsa sobre el texto escrito de la columna y Holmes hará la comprobación.

Como Watson: Camina hasta la columna que está frente a Holmes, colócate detrás de ella y avanza tres veces hacia él. Después los comentarios, aparecerás en la Residencia de Baker Street.



Baker Street. 9 de Octubre de 1888. 7:15 h.

Holmes, con el fin de hacer una prueba sobre la posible fisonomía de Jack, pide a Watson varios trajes y pelucas.

Como Watson: Entra en el dormitorio, abre el armario, coge el **abrigo ancho**, después el **traje viejo** del maniquí y el propio **maniquí**. Sal, coge la **gorra de fieltro** que está colgado al lado del paraguas y después abre el armario que está delante de la puerta de dormitorio de Holmes y coge otro **maniquí** y la **gorra gris**.

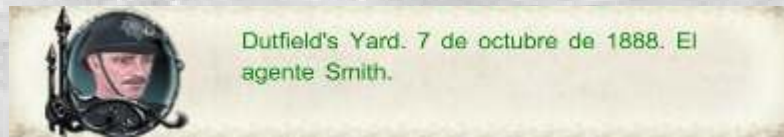
Entra en el dormitorio de Holmes, coge a los pies de la cama otro **abrigo**, después la **peluca rubia** y el **sombrero de caza** del tocador. Abre el cajón de la mesilla de noche, coge otra **peluca pelirroja**, después abre la maleta y coge otra **peluca morena**. Por último coge el **maniquí** al lado de la puerta y vuelve junto a Holmes.

Pulsa sobre uno de los maniqués para tener un primer plano de los tres y ahora debes coger tres declaraciones que contienen la descripción del asesino.

Pulsa sobre el icono del diálogo del primer maniquí empezando por la izquierda, después abre la carpeta diálogos del inventario y coge el que corresponde a **Dutfield's Yard, 7 de Octubre de 1888**,

policía Smith y pulsa sobre usar el documento como prueba. En el segundo maniquí, coge el diálogo que corresponde a **Mitre Square Abraham noche del 7al 8 de Octubre de 1888** y también úsalo como prueba. Por último en el tercer maniquí, pulsa sobre el icono de documentos y escoge la declaración de **E. Long** y úsalo también como documento de prueba.

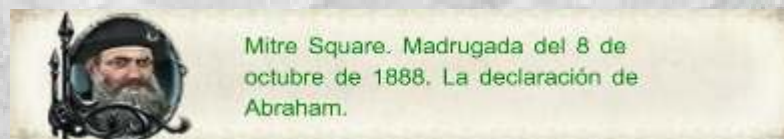
Ahora debes vestir a los maniqués con los trajes, pelucas y gorros basado en las declaraciones de los tres testigos y añadir también el dato correspondiente de la edad y la estatura.



Agente Smith

Llevaba un conjunto negro de cuello blanco y un pequeño sombrero de fieltro de color oscuro. Parecía un señor respetable. Llevaba algo en la mano envuelto en papel de periódico. El paquete debía de medir unas 18 pulgadas de largo y 6 de ancho.

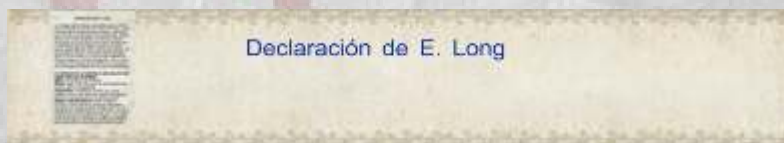
- 1º Maniquí: Coloca el **traje A**, la **gorra 1** y la **peluca 4**, **26 años** y **53 de altura**.



Abraham Solomonovitch

El hombre rondaba los 30 años y medía unos 5 pies y 7 pulgadas. Llevaba un abrigo oscuro y ancho, un sombrero gris y una bufanda roja. Eso era lo único que recordaba ya que sólo los vio un instante; dice que ahora le resultaría imposible reconocerle.

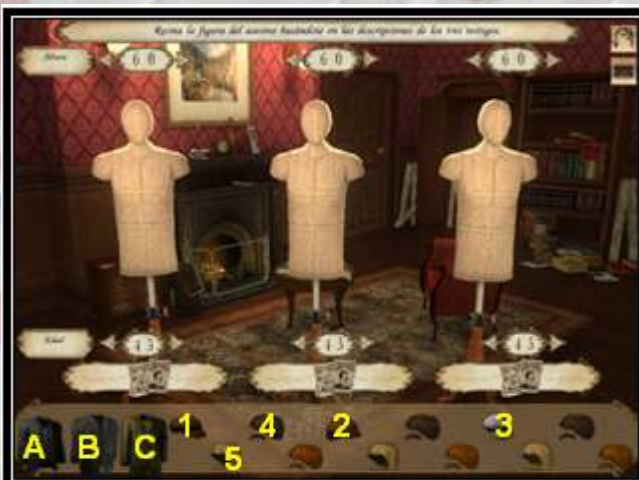
- 2º. Maniquí: Coloca el **traje B**, la **gorra 3** y la **peluca 5**, **30 años** y **53 de altura**



A continuación se detalla la descripción del sujeto visto por la testigo:

Edad: un mínimo de 40 años
Altura: algo más alto que su acompañante, unos 5 pies y 3 pulgadas
Vestimenta: sombrero marrón de caza, abrigo oscuro (en esto se muestra dudosa), aspecto de pertenecer a clase obrera
Rasgos característicos: pelo y bigote oscuros, cara morena, parece extranjero

- 3º Maniquí: Coloca el **traje C**, la **gorra 2**, la **peluca 4**, **40 años** y **53 de altura**.



Sal del primer plano y apaga la luz pulsando en el interruptor de la pared. Después del comentario de Holmes, enciende de nuevo la luz y basado en su deducción, coloca las pelucas rubias a los tres maniqués y ajusta las edades basadas en la tolerancia de años.

26: (16 – 36) (17 – 35) (18 – 34) (19 – 33)

30: (25 – 35) (26 – 34) (27 – 33)

40: (30 – 50) (31 – 49) (32 – 48) (33 – 47)

Cambia todos los años a **33**.

Ahora debes contestar a las siguientes preguntas:

¿Qué hizo Jack el Destripador antes de asesinato en Dutfield's Yard y el de Mitre Square?

Utiliza una de las repuestas de la izquierda junto con otra de la derecha.

Respuesta: **Volver a casa o a un sitio seguro, cambiarse y salir en busca de una nueva víctima.**

¿Dónde vive Jack el Destripador?

Ve hasta el archivador del rincón y coge todos objetos que hay encima, **lápiz, regla, compás y goma de borrar**, después pulsa sobre el plano de Whitechapel que está en la pared sobre el sofá.

Coloca las 4 imágenes de las víctimas, más el icono del mensaje en los lugares donde aparecieron:

- Annie Chapman en el 29 Hanbury Street,

- Elizabeth Stride en Dutfield's Yard,

- MaryAnn Nichols en Buck's Row,

- Katherine Eddowes en Mitre Square

- El mensaje de la columna en Goulston Street.

- Usa el lápiz y traza una línea que una los lugares de las víctimas que están más alejadas una de la otra. Es decir a Katherine Eddowes con MaryAnn Nichols y a Elizabeth Stride con Annie Chapman.

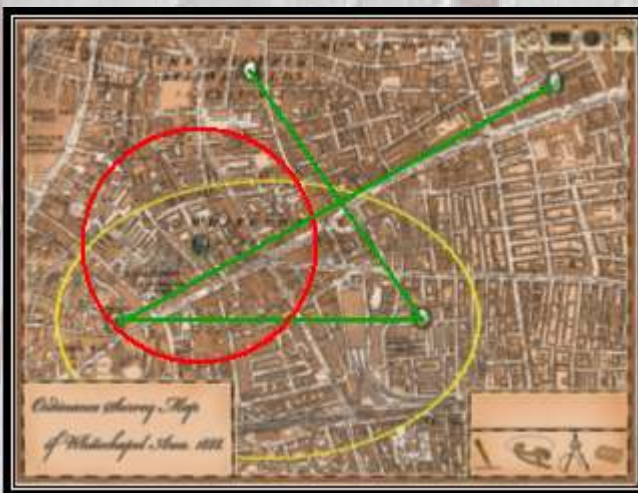
Ahora siguiendo con las deducciones de Holmes.

- Usa el lápiz de nuevo y traza una línea que conecte Mitre Square y Dutfield's Yard

- Ahora coge la regla para dibujar un elipse (línea amarilla) que incluya en su interior Mitre Square y Dutfield's Yard Coloca el lápiz en el centro más o menos de la línea verde y traza la elipse (Usa la goma de borrar si necesitas repetirla)

- Coge el compás, colócalo sobre el centro de Goulston Street y amplía el círculo rojo de manera que pase por Mitre Square.

- Por último pulsa sobre el área que aparece unida entre los círculos rojo y amarillo, y verás remarcado el área de Aldgate.



Después de la brillante deducción de Holmes, tendrás un nuevo **documento**, abre el mapa de Londres y dirígete primero a la Agencia de Noticias.

Agencia de noticias, 9 de Octubre de 1888. 14 h.

Como Holmes: Habla con Bulling y dale el pagaré que su colega te dio como anticipo. Después ve al mueble del archivo de la documentación y como las secciones no están etiquetadas, tendrás que buscar pistas por la oficina para saber como colocarlas y así poder localizar donde se encuentra la carpeta Judicial que necesitas.

Ve hasta la mesa donde está la máquina de escribir y lee la **carta** que va dirigida a Fernand, para obtener las pistas sobre las secciones de **Ciencia y tecnología**, de **Política**, **Personalidades** y de **Economía**. Después ve a la mesa que está a la izquierda de la puerta de salida y coge la **carta** del periodista, dirigida a su hermano y la **nota** dirigida a George. En ellas encontrarás las pistas sobre las secciones de **Notas de Prensa**, **Judicial**, **Tiempo** y **Deportes**.

Ahora coge de la mesa que está a la izquierda de la puerta del Director la **carta** de la máquina de escribir y tendrás la pista sobre la sección **Actualidad Internacional**. Coge también la **nota** del marco de la puerta del Director y lee la pista sobre la sección **En portada**.

Regresa frente al archivo de documentación y coloca todas las etiquetas, según el orden de las pistas recopiladas. Esta es la posición correcta:

| | | | | | |
|----------------|--------------------------|----------------------|----------|----------|-----------------|
| En portada | Actualidad Internacional | Política | Sociedad | Economía | Notas de prensa |
| | | | | | |
| Personalidades | Judicial | Ciencia y tecnología | Cultura | Deportes | Tiempo |

Una vez colocadas las etiquetas correctamente, coge del compartimiento Judicial el **sobre sellado**, después la **regadera** al lado de la puerta del Director y la **tetera** que está sobre el archivador. Coloca la tetera sobre la estufa, llénala con la regadera, después abre la tapa y usa una cerilla para encender el fuego. Espera unos segundos, coloca el sobre en el vapor y lee el **informe** del Caso Smith, ahora abre el plano de Whitechapel y dirígete a la tienda de animales.

La tienda está cerrada, pero automáticamente tendrás una conversación con Hardiman. Ahora entra en el Hospital y habla con el doctor. Después de conocer los efectos de la sífilis coge la **foto** y ve a la zapatería. Habla con Solomonovitch sobre lo ocurrido con su primo Abraham, abre el plano y egresa a la Residencia de Baker Pret.

Baker Street. 15 de Octubre de 1888. 11:20 h.

A la mañana siguiente Watson te dará una **carta** de Hospital de Londres, acerca del Dr. Tumblety. Ve hasta el plano marcado de la pared y coloca la imagen de Martha Tabran sobre el icono nuevo que ha aparecido en el mapa de George Yard Buildings y escucha las deducciones de Holmes.

Baker Street. 8 de Noviembre de 1888. 16:00 h.

El pequeño Wiggins llegará para informar sobre el Dr. Bumblebee, así que dirígete ahora a la pensión de Finley y después de hablar con él, sube, entra en el cuarto del Dr. Tumblety y contempla toda la animación con sus explicaciones.

Baker Street. 9 de Noviembre de 1888. 6:10 h.

Después de la pequeña animación aparecerás en la calle judía. Habla con el hombre que está en la acera tremendamente afectado, después entra por el callejón abre la puerta de la derecha y verás que el asesino acaba de dejar su sello inconfundible y esta vez con más brutalidad que nunca, en una nueva víctima más. Después de hablar con Watson, regresa a la Residencia de Baker Street para contar a Watson lo que has visto.

Holmes pretende recrear con una figura hecha en arcilla, la imagen del cuerpo recién aparecido, tratando de encontrar que órganos le faltan. Usa las pinzas para introducir todos los órganos de la mesa en el interior del cuerpo y al final marca la casilla del corazón, que es el único que falta. Ahora abre el plano de Whitechapel y dirígete a la zapatería.



Como sigue cerrada, habla de nuevo con Hardiman, después entra en la zapatería y habla con Abraham. Ya sabes donde encontrar a Joseph, así que abre el plano de Londres y dirígete al club Imperial en Mitre Square.

Entra y después de hablar con el guardia, coge de la mesa el **mensaje** del gran Rabino, la **percha rota** del suelo al lado de los abrigo y el **póster** que hay en el tablón de anuncios. Intenta abrir las cortinas para entrar en la reunión, pero no te lo permitirá porque es solo para socios. Sal del club, ve hacia la izquierda, gira la esquina y pulsa en el barril que bloquea la ventana del sótano. Coge un **madero** del montón que hay en el centro de la acera, ahora ve a la acera frente a la puerta del club y coge un **listón**.

Vuelve junto al barril, coloca primero el madero, después el listón y ahora usa la percha para mover el cerrojo de la ventana para entrar en el sótano. Sube la escalera y coge de la mesa, la **llave de la Secretaría**, después abre la puerta de la derecha y sal al pasillo. Gira a la derecha y usa la llave en la puerta también de la derecha que es precisamente la Secretaría. Coge del escritorio el **diccionario hebreo** y la **página**.

Abre la caja de la mesa, coge la **nota** y las **piezas metálicas azules**. Avanza hasta la caja fuerte y coloca las piezas metálicas en la puerta. Para abrirla, debes colocar las piezas de manera que las figuras de todos los lados adyacentes coincidan. Una vez que las hayas colocado, mueve la palanca para abrir la puerta y usa el diccionario en los libros de contabilidad que hay dentro.



El objetivo, es colocar en los lomos de los libros y de

izquierda a derecha, las letras que corresponden con las del alfabeto hebreo, pero debes tener en cuenta lo siguiente:

Está escrito en yiddish (un derivado del lenguaje hebreo) y éste se lee de derecha a izquierda. Cada signo del tiene su correspondiente número y en la información tienes las pistas para resolverlo. Primero debes tomar nota de la primera letra de cada unos de los nombres que aparecen. Por ejemplo, el primer signo verás que tiene el valor 1 y ese número según la información, corresponde al nombre de Ajef, por lo tanto la primera letra de **ALEF** es la **A**.

Aquí tienes el resto de letras, signos y su correspondiente número.

| | |
|--------------------------|----------------------------|
| ALEF = A = א = 1 | LERUM = L = ל = 30 |
| BET = B = ב = 2 | MEM = M = מ = 40 |
| HEI = H = ה = 5 | LERUM = E = ע = 70 |
| LERUM = U = ו = 6 | REISH = R = ר = 200 |



Una vez, realizada las correspondencias, coloca las letras:



Ahora coge el **expediente de Levy, Joseph** y verás que aparece su dirección: y tendrás en el plano una nueva "**localización 36 de Middlesex, Street Aldgate**" Antes de salir, coge el **candelabro** y regresa al sótano. Intenta salir por la ventana, pero de nuevo el barril bloquea la salida. Coge del suelo el **cubo**, el **gancho** y después la **cuerda** del estante.

Sube, mira al techo, coloca en los cables de la lámpara primero el gancho y después la cuerda. Usa el otro extremo de la cuerda sobre el la esquina del aparador. Coge las **latas** del cesto del suelo y en el inventario combina las latas + el cubo y colócalo en la cuerda del techo, después coloca el candelabro en el aparador bajo la cuerda y usa las cerillas para encenderlo. Sal del cuarto, entra en la Secretaría y contempla la animación.

Abre el plano y dirígete al 36 de Middlesex Street en Aldgate. Una vez allí, gira a la izquierda, ve hasta el nº 36, llama a la puerta y habla con Sarah Levy. Después de la sorpresa, regresa a la Residencia de Baker Street para hacer las deducciones sobre los asesinatos de Whitechapel.

Deducciones Generales sobre los asesinatos de Whitechapel:

1 de 5

| | | | | |
|---|---|---|---|--|
| P. Nichols fue asesinada en esta zonal | A. Chapman fue asesinada en esta zona. | El asesino de A. Chapman es frío y calculador. | El asesino de P. Nichols es un hombre fuerte | El asesino de L. Stride fue un hombre fuerte |
| P. Nichols fue estrangulada | A. Chapman fue estrangulada y degollada | El asesino de Whitechapel actuó de la misma manera | El mismo hombre asesinó a P. Nichols y A. Chapman | Jack el Destripador posee una fuerza fuera de lo común |
| P. Nichols ya estaba muerta cuando el asesino la depositó en el suelo para degollarla | | Jack el Destripador desvió la atención de sus víctimas antes de atacarlas | L. Stride y K. Eddowes fueron asesinadas por el mismo hombre | Jack el Destripador, mató a P.Nichols, A. Chapman, L. Stride, K. Eddowes y M.J.Kelly |
| P. Nichols tenía el gorro en la mano y estaba lista para trabajar | A. Chapman tenía un sobre en la mano | El asesino de K. Eddowes es frío y calculador | El asesino de Whitechapel tuvo tiempo suficiente para matar a L. Stride y a K. Eddowes. | |
| L. Stride tenía un paquete de pastillas en su mano izquierda | K. Eddowes tenía un dedal en la mano en el momento de su muerte | K. Eddowes y L. Stride fueron asesinadas por la misma persona | M. J. Kelly fue degollada de la misma forma que las otras víctimas. | |

2 de 5

| | | | |
|---|--|---|--|
| | El asesino degolló a P.Nichols | | |
| El asesino de A. Chapman empleó un cuchillo de gran tamaño. | | El mismo cuchillo de carnicero fue empleado en los cinco asesinatos | |
| El asesino de A. Chapman quiso decapitarla | El asesino de L. Bride empleó un cuchillo de hoja fina | | El asesino de Whitechapel es o ha sido carnicero |
| El asesino de A.Chapman posee conocimientos de anatomía | | El asesino de K. Eddowes posee conocimientos de anatomía | |
| | El asesino de K. Eddowes la abrió en canal como si fuera un animal | El asesino de M. J. Kelly posee conocimientos de anatomía | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | Los pulmones de M. J. Kelly presentaban varias incisiones | | |
| | Muchos de los órganos de M. J. Kelly' fueron extraídos | El hígado y los pulmones de K. Eddowes sufrieron pequeños cortes | | El asesino quiso comprobar el estado de salud de sus víctimas. |
| No existe una red de tráfico de órganos en Londres | | | | |
| | | | El corazón de M. J. Kelly fue extirpado con precisión quirúrgica | |
| El asesino se llevó el útero de A. Chapman | | El asesino extirpó el riñón y el útero de K. Eddowes | | Jack el Destripador extirpaba los órganos de sus cuando tenía la ocasión |

| | | | | |
|---|---|---|--|------------------------------------|
| El asesino robó los anillos de A. Chapman. | | Los anillos de A. Chapman eran solo baratijas | | |
| El asesino registro a A.Chapman | El asesino registro a K. Eddowes | | El asesino buscaba dinero y objetos de valor | El asesino de Whitechapel es pobre |
| Aún no podemos saber si el asesino es zurdo o diestro | | | | |
| | El asesino de A. Chapman debe ser diestro | | Las heridas halladas en el cuello de K. Eddowes demuestran que el asesino es diestro | Jack el Destripador es diestro |
| | | El asesino de L. Strides debe de ser diestro | El asesino de K. Eddowes debe de ser diestro | |

| | | | | |
|---|-------------------------------------|--|---|---|
| | | | El trozo de delantal que le faltaba a K. Eddowes fue hallado en Goulston Street Junto al mensaje que acusaba a los judíos | El asesino tiene una cuenta pendiente con los judíos |
| Falta un trozo del delantal de K. Eddowes | | | El asesino de Whitechapel acusó a los judíos por medio de un mensaje escrito en un muro de Goulston Street | |
| El asesino le cortó la nariz | Los párpados de le fueron extraídos | Los carrillos fueron rebanados para que parecieran más finos | La sífilis puede deformar los rasgos de la cara | Jack el Destripador quería dar a sus víctimas los rasgos de un enfermo de sífilis |
| | | | El rostro de M. J. Kelly fue mutilado | Jack El Destripador padeció sífilis |

Pulsa sobre el caballete que está delante de la chimenea y realiza la deducción final, para determinar quien es Jack el Destripador. Coloca todas las características de la izquierda, bajo los 5 sospechosos a los que pertenece.



Coloca la cara de Jacob Levy sobre la cabeza del maniquí, escucha las explicaciones de Holmes y después aparecerás automáticamente en la calle Middlesex.

Habla con el grupo de hombres que está al final de la calle y contempla la fantástica animación final del juego.

FIN