

SOLUZIONE BLACK MIRROR 3

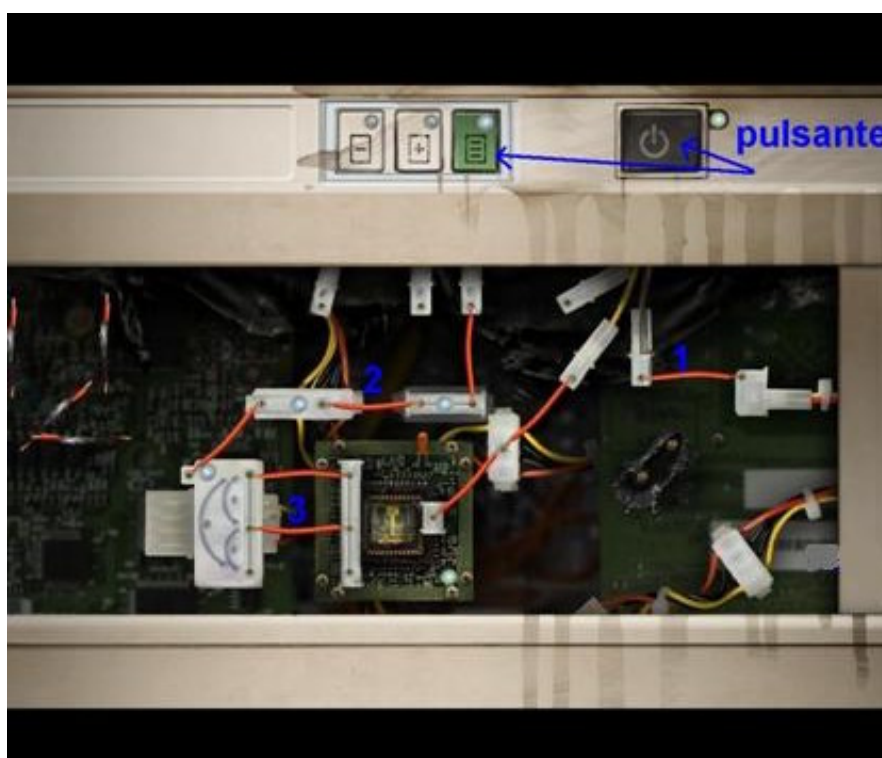
CAPITOLO 1

Dopo il filmato iniziale sei alla Stazione di Polizia , qualcuno ha pagato la cauzione per farti uscire dalla prigione. Parla con l'Ispettore Spooner di tutti gli argomenti, osserva tutto poi vai a sx verso le celle. Entra nella tua e vai all'armadietto in fondo, osservalo e avrai una matita. Osserva e parla con Matt che è rinchiuso nella cella accanto alla tua. Avrai una visione omicida, dove uccidi Matt conficcandogli la matita in un occhio. Dopo la breve visione, parla ancora con lui e raccogli i fogli di carta che Matt ha lanciato verso di te. Vai a sx verso l'ufficio e parla ancora con l'Ispettore il quale ti darà un biglietto da visita del Dr. Jones. Esci dalla Stazione di Polizia. Ispeziona la piazza in cui ti trovi e poi entra nel negozio a dx della Stazione di polizia. Parla con Abaya, dietro al bancone del negozio. Osserva tutto ciò che c'è da osservare, soprattutto i coltelli a sx e le mappe del luogo che sono sopra il bancone. Parla con Abaya , prendi una mappa e poi esci dal negozio. A dx c'è un Cafè, per il momento non puoi entrare. Osserva le due donne che parlano sedute sulla panchina e vai alla loro sx verso il Pub. A sx della porta del Pub osserva la lavagnetta e prendi la spugna appesa. Attraversa il ponte di fronte alle due donne sedute sulla panchina. Osserva a dx la porta del Museo e poi entra nella porta della casa della D.ssa Winterbottom. Parla con la D.ssa di tutto e poi esci. Attraversa di nuovo il ponte per tornare nella piazza e poi entra nella cabina telefonica a sx. Osserva e prendi il biglietto appeso alla porta della cabina (Madame Fortuna), usa il biglietto da visita del Dr. Jones sul telefono e parla con il dottore, poi usa sul telefono anche il biglietto di Madame Fortuna e parla anche con lei. Esci dalla cabina telefonica e vai al tavolo di legno di fronte allo stand della fiera dx, prendi il foglio con il Menù e poi entra al Cafè. Osserva tutto e poi parla con Denise dietro al bancone del locale. Osserva la vetrina delle ciambelle e parla con Denise, mentre lei ti prepara il caffè, entra nella porta in fondo a dx riservata al personale. Osserva tutto e poi apri lo sportello del congelatore a dx. Esci e torna alla piazza. Vai a dx, dietro al chiosco e usa la spugna sull'acqua del fiume, torna al caffè e distrai Denise chiedendole un altro caffè. Entra nella stanza del congelatore e aprilo, usa la spugna bagnata su di esso. Osserva la dispensa con gli alimenti a sx e prendi la scatola rosa con le ciambelle sotto la bilancia e usala sul congelatore, chiudilo e poi esci



Assisti al dialogo di Denise con l'Ispettore Spooner. Esci dal Cafè e vai alla Stazione di polizia. Parla con il poliziotto e poi osserva la fotocopiatrice alle tue spalle che non funziona.

Rimuovi i fili bruciati (X) , prendi dei fili che funzionano dalle parti inutili (1 - 2 - 3) e posizionali per riattivare la macchina (1 - 2 - 3), premi il pulsante in alto nero e poi verde per accendere la fotocopiatrice.



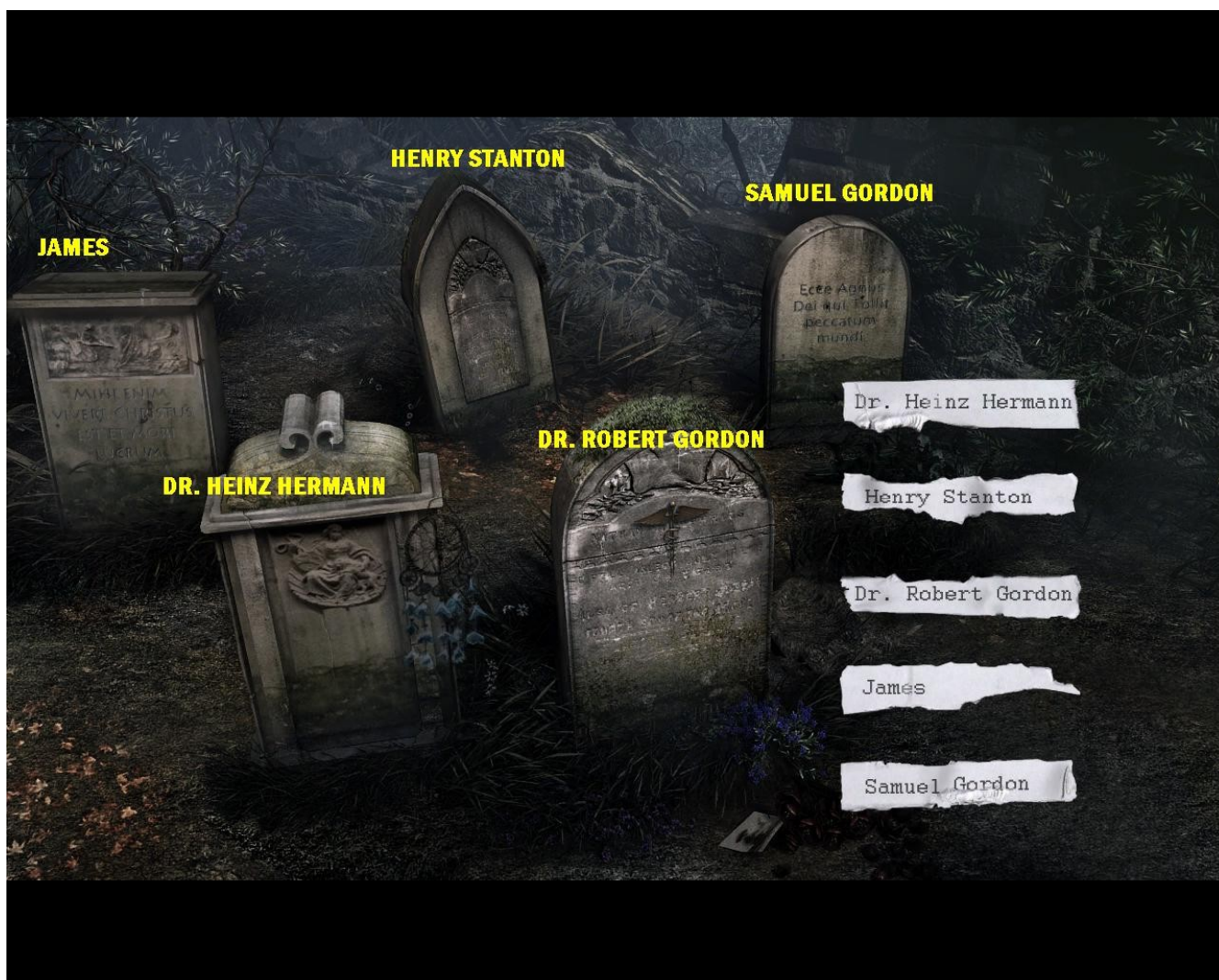
Parla ancora con il poliziotto. Vai al Cafè e poi parla con il cameriere Edward. Esci e avvicinarti alla porta della Stazione di polizia, osserva sulla dx la cassetta della posta e poi usaci il foglio con il Menù che hai in inventario. Osserva il poliziotto che si avvicina alla cassetta della posta e poi prendi la

lettera che ha imbucato (lettera per il Dr. Jones). In inventario, col tasto dx del mouse agisci sulla lettera per aprirla e leggere quello che c'è scritto. In alto dello schermo a dx hai un diario dove fai delle annotazioni, leggi. Attraversa il ponte a sx della piazza e poi vai a dx verso l'hotel. Entra e parla con Murray di tutto. Durante il dialogo Murray ti darà una Polaroid, uno zaino (dove dall'interno prenderai un accendino un coltello di plastica macchiato di sangue e una chiave dell'anima di plastica) e la chiave della tua stanza. Parla ancora con Murray. A sx della reception entra nella porta e poi entra nella tua stanza, la n° 2 a sx. Riponi in automatico lo zaino e l'amuleto di plastica, osserva la tv, osserva il muro tra la lampada e l'attaccapanni. Scendi alla Reception e poi esci dall'Hotel. Vai verso il basso a Willow Creek e poi a sx verso la foresta. Sei ad un incrocio, vai a dx, nella strada con la ghiaia e ispeziona il luogo dove è stato trovato il corpo di Ms.Valley. Torna indietro fino all'incrocio e poi avanza verso l'alto dello schermo e poi a dx verso il castello. Osserva tutto e poi suona il campanello a dx del cancello piccolo, entra. Parla con Valentina, l'infermiera di Lady Victoria. Avvicinati al letto dell'anziana donna e osserva il monitor che controlla il suo battito cardiaco a sx del letto, agisci su di esso. Arriva Valentina, parla con lei. Osserva e parla con Lady Victoria; hai un flash omicida nei confronti della donna. Esci dal castello e , prima di andartene, usa la Polaroid sul cancello grande per scattare una foto. Torna indietro una volta, poi a dx verso Willow Creek e poi all'Hotel. Parla con Murray e poi vai nella tua stanza. Raccogli la busta sul pavimento della stanza e leggi la lettera. Torna alla Reception e parla con Murray. Dalla mappa che hai in inventario seleziona castello di Black Mirror, torna indietro di una schermata e poi vai a sx verso Warmhill. Oltrepassa il ponticello andando a sx, sulla strada. Arrivi alla chiesa, entra nell'ingresso principale sul davanti. Quando sei all'interno, vai a sx verso il confessionale e parla con il becchino, di tutto. Esci dalla chiesa ed è diventato buio. Vai a sx al cimitero, osserva tutto e poi torna indietro verso la chiesa e poi in basso verso il bosco. Avanza verso dx per oltrepassare il ponticello, senti dei ringhi di cani. Avanza ancora e due cani neri inferociti minacciano di sbranarti. Prendi il sentiero a sx in alto e poi entra nel capanno chiudendo la porta a chiave. Osserva il letto a dx per due volte e noti che c'è qualcosa sotto, ma non riesci a prenderlo. Accanto al letto osserva la lampada a olio. Usa l'accendino sulla lampada per far luce. Senti bussare alla porta e, dalla finestra, vedi una figura femminile. Osserva e agisci sul distruggi-documenti a dx della finestra. Sulla mensola in alto a dx prendi la bottiglia con la benzina e sotto di essa, appesa, prendi la lima. A sx del tritatore prendi il rastrello appoggiato al muro. Osserva il baule che c'è sotto alla finestra e osserva anche il lucchetto che lo tiene chiuso. Osserva l'ombra a forma di chiave sulla parete dove hai preso la lima, agisci sulla lampada a olio per sollevarla e prendi la chiave che c'è sotto. Usa la chiave sul lucchetto del baule e aprilo. Solleva il panno e prendi il mantello con cappuccio con una maschera, dalla tasca prendi e leggi il biglietto. Dal baule poi prendi il cavatappi, il righello e la motosega. Vai nella stanza in alto dello schermo e osserva il pavimento di legno. Usa sul pavimento l'accendino e poi il righello. In inventario usa la benzina con la motosega. Usa il rastrello sul letto per tirare fuori da sotto una scatola di cartone. In inventario aprila. Prendi dalla scatola il pupazzo di pezza, un adesivo luminoso e il tappo di bottiglia. Usa il tappo di sughero sulla motosega e poi usala sul pavimento di legno nell'altra stanza. Esci dal buco appena aperto sul pavimento. Quando sei fuori dal capanno hai di nuovo una delle tue visioni e perdi i sensi.

CAPITOLO 2

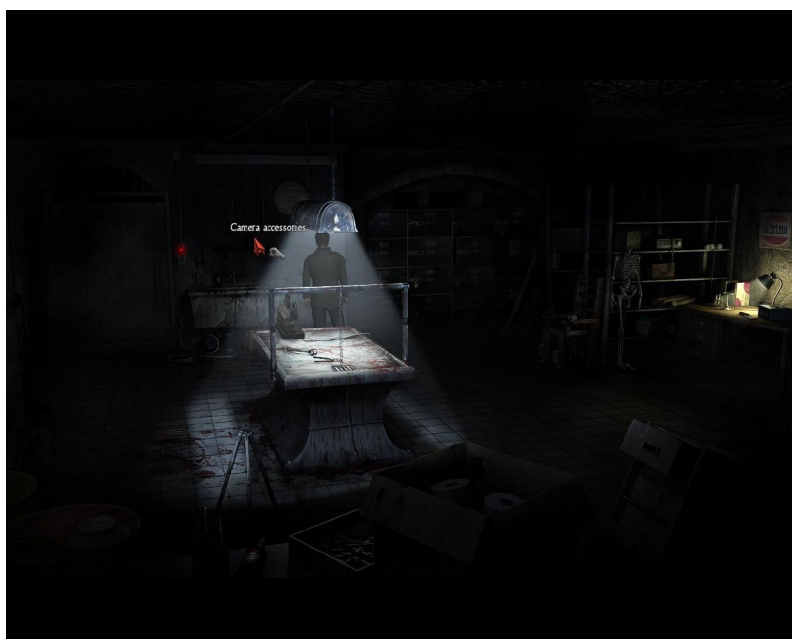
Sei nella stanza della Dottoressa Winterbottom, parla con lei e alla fine lei ti darà un biglietto con una prescrizione medica. Esci dalla casa, sali il ponticello a sx. A dx del ponte parla con Matt, vai al Café e parla con Bobby ed Edward. Esci e vai a sx alla Stazione di Polizia, parla con il poliziotto Zak. Esci e a

dx dell'ingresso osserva il barile, prendi un pacco per Murray e le medicine. Vai all'Hotel, alla Reception Murray non c'è. Vai a sx e bussa alla porta dell'ufficio, entra. Parla con Murray. Esci dall'Hotel e dalla mappa seleziona Warmhill Church. Vai a sx verso il cimitero, osserva le lapidi e poi vai verso l'alto al cancello. Osserva e prendi le cesoie appoggiate al muro della casa a sx. Vai verso l'alto e parla con il becchino. Dalla mappa seleziona il Faro. Appena arrivi sul luogo hai una delle tue solite visioni. A sx c'è un passaggio bloccato da delle tavole di legno e dal filo spinato. Usa le cesoie sul filo e poi agisci sulle assi di legno per scavalcare, vai lungo il sentiero. Sei davanti ad una abitazione abbandonata. A dx c'è un'auto, osservalo. Anche qui hai un flash e vedi all'interno dell'auto il cadavere di una donna. Osserva i cespugli a sx dell'ingresso della casa. Quando hai osservato tutto prova a suonare il citofono a dx del portone e prova ad entrare, ma non c'è nessuno. Dalla mappa seleziona Warmhill Church, entra nell'ingresso principale della chiesa, vai all'altare e parla con Padre Frederick. Ti consegnerà una lista con l'elenco delle sepolture dal 1981 (leggila in inventario). Esci e osserva le lapidi davanti all'ingresso della chiesa. Vai a sx al cimitero, osserva TUTTE LE LAPIDI E TOMBE, poi le lapidi in basso a sx. Osservale tutte e cinque, ad ognuna devi associare un nome che hai ricavato dal documento di Padre Frederick. Osserva le 5 lapidi e poi posiziona i pezzi di carta su ogni lapide. A sx osserva la lapide di Samuel Gordon.





Torna in chiesa e vai alla colonna a dx, quella vicino a quella col cero acceso, agisci su di essa per leggere le iscrizioni, parla col prete di tutto e poi agisci di nuovo sulla colonna per aprire uno scomparto tra le pietre, prendi il documento che c'è all'interno, leggi il messaggio. Esci dalla chiesa e torna in basso verso il bosco. Vai sempre a dx, oltre il ponticello e poi sulla strada in basso a dx. Osserva l'auto e l'uomo che armeggia sul motore. Parla con lui (Phil). Mentre provi tu ad aggiustare il motore dell'auto, Phil ti farà cadere il cofano in testa. Ti risvegli sdraiato all'interno di una specie di cassa metallica. E' buio e lo spazio è limitato. In fondo alla cassa ci sono dei fori dove passa l'aria e dei raggi di luce. Osserva tutti i lati della cassa, più volte e poi usa il cavatappi che hai in inventario sulla parte superiore della cassa, agisci sulla parte superiore per uscire fuori. Ti trovi in quel che era un Obitorio, con celle frigorifere (in una di quelle eri rinchiuso!) e tavolo per le autopsie. Vai a sx, dove vedi una lucina rossa alla parete e agisci su di essa per accendere la luce nella stanza. Osserva a dx lo schermo dove si proiettano immagini, agisci su di esso per sollevarlo, prendi gli accessori per il proiettore (filtri colorati)



Abbassa di nuovo lo schermo, osserva il proiettore sul tavolo delle autopsie e poi agisci su di esso per accenderlo. Vai a dx e osserva la scrivania dove c'è la lampada accesa. A sx prendi il pacco di sigarette e la bottiglietta dei sali vuota, osserva il fornello. A dx osserva la scatola di metallo, è chiusa e serve una combinazione per aprirla. A sx osserva il 1° cassetto della scrivania e aprilo, prendi il libro di chimica e il bisturi. Esci dalla schermata e osserva lo scheletro alla tua sx. Prendi il teschio e il femore. In inventario clicca sul teschio per prenderne una pellicola. Osserva la cassettera in basso a dx dello schermo, in automatico prendi dei documenti e li leggi. Osserva di nuovo le celle frigorifere dove in una eri rinchiuso tu. In quella aperta vedi un cadavere al quale hanno rimosso gli occhi, in basso a quella dove eri tu ti accorgi che c'è qualcuno dentro, lo senti respirare. Provi a chiamare, ma niente. Devi aprire la cella frigorifera, ma è chiusa a chiave. Torna al tavolo dove c'è il proiettore e usaci la pellicola e i filtri colorati, poi usa il proiettore sullo schermo. Osserva l'immagine di una montagna, clicca sui pulsanti per usare i filtri giallo e rosso e poi posiziona le manopole come nella foto



Partirà un filmato dove si vede una montagna e poi compare un numero su di essa, rimetti subito il selettore a dx al centro. Al termine del filmato (se non hai risolto) compare una leva a dx dello schermo, abbassala per risolvere in automatico l'enigma. Vai a dx, alla scrivania e osserva la scatola di metallo chiusa. In automatico userai il codice per aprirla. Prendi dentro la scatola una lettera e leggila. A sx della scrivania osserva il mangianastri sullo scaffale (accanto allo scheletro), usa il bisturi per prenderne dei fili elettrici. Torna al proiettore e usalo sulla porta accanto alla luce rossa a sx per spostare il fascio luminoso, usa i fili elettrici sulla luce rossa per farla diventare verde, clicca sulla luce rossa. Entra Phil, usa su di lui l'osso della gamba dello scheletro per stordirlo. Osservalo e prendi il fucile e il mazzo di chiavi. Usa le chiavi sulla cella frigorifera dove sentivi respirare qualcuno e aprila. C'è un uomo svenuto (Ralph). Devi cercare di svegliarlo. Usa la bottiglia dei sali sul libro di chimica per creare una formula per svegliare Ralph. Servono degli "ingredienti". Esci dalla porta a sx.

Nella stanza in cui ti trovi ora prendi una bottiglia di plastica sul carrello a sx. Osserva il Pc sulla scrivania, prendi il dischetto a sx, osserva il post-it attaccato al Pc. Osserva il cassetto della scrivania e usa le chiavi di Phil per aprirlo. Prendi la pistola, i proiettili e la collana. Vai a dx e osserva l'armadio, prendi una fiala di vetro. Vai al centro della stanza e , in terra, prendi le corna di cervo.



Torna all'obitorio e vai alla scrivania a dx. Usa la lima sulle corna di cervo per ridurle in polvere, usa questa polvere sulla fiala di vetro e usala sul fornello. Usa l'accendino sul fornello. In automatico metti la polvere nella bottiglietta vuota dei sali. Usa la bottiglietta su Ralph per farlo rinvenire. Appena sveglia, l'uomo inizia a gridare che vuole il suo pupazzo di pezza (Mr. Bubby). In inventario prendi il pupazzo e usalo su Ralph. Torna nella stanza del Pc, osserva la scritta sul muro accanto all'arco della porta, vedi delle lettere (RGUE), un paio ne mancano. Usa le chiavi di Phil sull'ingresso per l'obitorio per chiudere dentro Phil e non farlo uscire. Avvicinati al Pc e osservalo. Devi digitare una password. Scrivi la parola MORGUE e clicca su invio, poi vai all'armadio a dx e osservalo di nuovo. In basso osserva uno scomparto segreto, aprilo per prenderne un documento e una videocassetta. Usa la videocassetta sul televisore lì vicino. Esci dalla porta al centro della stanza (dove hai trovato le corna di cervo). Quando sei fuori osserva il campanello/citofono a dx dell'ingresso e agisci su di esso per disattivarlo. Osserva l'auto parcheggiata in tutti i suoi lati. Vai a sx e osserva il contenitore dei rifiuti sul lato della casa, usa le chiavi di Phil per aprire il lucchetto. Prendi da dentro il contenitore un tubo di cartone e la lettera M di ghisa. Metti dentro il contenitore la pistola e il fucile che hai in inventario. Dalla mappa seleziona Gordon Palace Hotel. Entra e parla con Murray. Osserva la sagoma con la tua immagine a sx della Reception e poi entra nell'ufficio di Murray a sx. Osserva tutto, prova ad aprire l'armadio metallico con la combinazione, serve un codice. Osserva la scrivania, apri il cassetto che si trova sotto il telefono, prendi il manuale per aprire l'armadio con la combinazione (devi digitare un numero al telefono più un numero seriale situato dietro l'armadio , più la data di nascita di Murray). A sx osserva il diploma appeso sulla parete accanto alla finestra. Usa il metro che hai in inventario sul mobile con la combinazione. Esci dall'ufficio e poi entra nella porta accanto, quella che porta alle

stanze. Osserva la cassetta degli attrezzi in terra e prendi le tenaglie. Entra nella tua stanza (la n° 2) e usa il metro sul muro tra l'attaccapanni e la lampada accesa (la parete è adiacente all'ufficio di Murray), usa il bisturi per togliere la carta da parati poi usa la lettera M di ferro per togliere i mattoni e creare un buco. Osserva il retro dell'armadio con la combinazione e il numero che c'è inciso. Torna nell'ufficio di Murray e agisci sul telefono della scrivania. Una voce indicherà il numero della combinazione per aprire l'armadio. Agisci sull'armadio per aprirlo. Prendi la busta con le foto e i negativi, In inventario osservalo. Prendi una foto che ritrae Angelina. Esci dall'Hotel e dalla mappa seleziona Castello di Black Mirror. Appena arrivi all'incrocio per il Castello, vedi una figura femminile evanescente che si dirige verso Black Mirror, seguila. Il cancello piccolo è aperto, entra. Vai a sx verso l'entrata principale del Castello, prova ad entrare dalla porta, ma all'interno senti delle voci e non vuoi farti vedere. Osserva la lampada a dx, quella col vetro rotto. Torna indietro a dx e poi ancora a dx in alto, verso il giardino del Castello. Osserva tutto e poi entra nella porta a sx dove ci sono i due lampioni. Quando sei dentro prendi la candela sulla credenza a dx, vai ancora a dx e , di nascosto, osserva i due uomini seduti nella stanza. Torna indietro e poi esci. In inventario usa le tenaglie sui proiettili della pistola di Phil per prendere la polvere da sparo, usa la polvere con il tubo di cartone. Usa la candela con l'accendino e poi la candela accesa sul tubo ti cartone per sigillare con la cera le due estremità. Hai creato un vero e proprio candelotto di dinamite, manca la miccia. Torna all'ingresso principale, a sx, dove c'è il lampione rotto. Usa il pacco di sigarette sul candelotto di dinamite. Metti il candelotto nella lampada rotta e poi scappa a dx per tornare all'ingresso che c'è dalla parte del giardino, entra e vai a dx dove hai visto i due uomini seduti nella stanza del castello. Ci sarà un boato e i due andranno a vedere che cosa è successo. Entra e vai a sx verso la stanza di Lady Victoria. Parla con la donna , la quale ti farà delle importanti rivelazioni poco prima di morire.

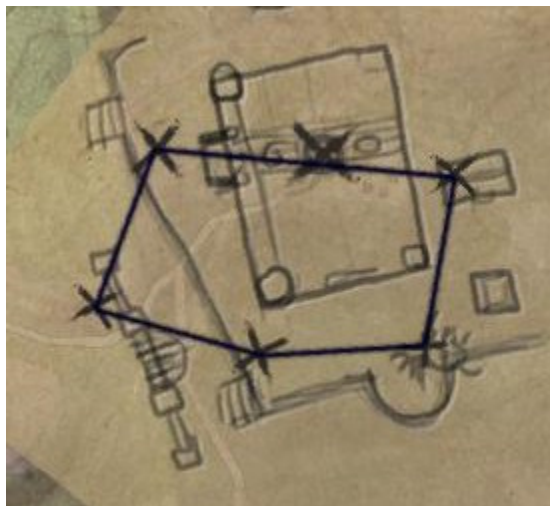
CAPITOLO 3

Dopo il funerale di lady Victoria e dopo aver parlato con Padre Frederick, la dottoressa Winterbottom e il commissario Spooner, torna al Castello, parla con gli operai che lo stanno ristrutturando e poi entra dal cancello piccolo. Ora il Castello è tuo, sei l'unico erede dei Gordon. Osserva il cestino del pranzo degli operai sull'impalcatura a dx e prendi gli stuzzicadenti. Vai a sx verso l'ingresso principale, osserva i due operai e poi parla con Steve. Entra nel castello. Osserva l'ingresso, pieno di impalcature e calcinacci. Vai a sx e entra nella biblioteca, osserva tutto. In inventario usa il biglietto da visita del Notaio sul telefono che c'è a dx. Dopo la telefonata esci dalla biblioteca e entra nella stanza da The, a dx. Osserva la scrivania e apri i cassetti, prendi i documenti bancari e una lettera del Vaticano. Osserva il muro dietro alla scrivania, soprattutto la macchia scura. Esci anche da questa stanza e sali le scale a dx . Entra nella porta a dx e osserva tutto. Esci e vai a sx, nella stanza di Victoria. Osserva il portagioie sul tavolo a dx e poi il quadro sopra il letto. Esci e torna in fondo alle scale. Entra nella porta a dx, quella che porta in cucina. Osserva la porta a sx , quella che va in cantina. Usa le chiavi del Castello che ti ha dato il Notaio sulla porta e poi entra. A sx osserva i barili in basso e sopra di essi prendi delle pinze per tubi e la bomboletta spray. A dx, appeso al muro , prendi il cavo di prolunga. Osserva le scale che portano di sotto. Esci dalla cantina e poi esci dalla porta in fondo, quella accanto alla carriola, vai al giardino a dx. Vai a dx verso la serra e poi entra. Prendi il tubo verde in terra a dx e anche il secchio bucato. A sx, appoggiato alla vetrata, prendi il bastone di legno. Unisci le pinze per tubi con il bastone di legno. Osserva e agisci sul tappeto che c'è in terra per spostarlo, agisci sulle mattonelle del pavimento per toglierle e scoprire una botola di legno, aprila e osserva dentro. Nel fondo vedi una valigetta. Usa la M di ferro sul bastone di legno e poi il tutto sulla valigetta

per agganciarla e tirarla fuori. In inventario osserva la valigetta e tirane fuori un diario. In inventario leggi. Esci dalla serra e vai a sx per tornare al castello. Entra nella porta della cucina. Vai a dx per andare nell'atrio del Castello e poi entra nella biblioteca, vai a dx e osserva il quadro con l'albero Genealogico della famiglia Gordon, usa di nuovo il biglietto da visita del Notaio sul telefono lì accanto per parlare con lui. Esci dalla biblioteca e vai a dx sulle scale. Entra nella porta a dx, osserva i quadri appoggiati in terra, osserva quello di Gordon e agisci sulla cornice a dx per toglierne un tassello, osserva i fori del tassello. Usa gli stuzzicadenti sullo spazio che hai creato sulla cornice e poi usa di nuovo il tassello sullo spazio della cornice per avere una chiave artigianale. Esci dalla stanza e vai di sotto. Entra nella stanza da The a dx delle scale. Osserva il cavallo di legno sul piedistallo e il piedistallo in cui è appoggiato. A dx osserva i fori e usaci il tassello di legno con gli stuzzicadenti. Agisci sull'angolo del piedistallo, quello sotto lo zoccolo sollevato del cavallo. Si apre uno scomparto pieno di banconote, prendile. Prendi anche la lettera che c'è lì dentro. In inventario leggila. Esci dalla stanza e osserva l'enorme globo di pietra al centro dell'atrio. In inventario usa la mappa sul globo, automaticamente pratichi un segno sulla mappa con la matita. Esci dall'uscita in basso dello schermo, osserva i due operai, Steve e Gregory. Osserva la lampada a dx e il teschio sopra l'entrata. Usa le banconote su Gregory e parla con lui. Vai a dx e osserva la facciata del Castello e poi il Menhir in basso a sx dello schermo. Usa la mappa sulla pietra, ora hai un secondo segno. Altre due pietre del genere le hai viste sul retro del castello, quindi vai a dx. Una è a sx accanto alla scala a pioli appoggiata al muro del Castello, l'altra è accanto al tronco dell'albero a dx, usa la mappa su tutte e due per avere altri due segni. Torna indietro e vai all'ingresso del Castello, ai cancelli. A sx del cancello grande c'è una quinta pietra, usa anche qui la mappa per avere un altro segno. Osserva la cassetta della posta a sx del cancello piccolo, leggi la lettera e l'articolo del giornale. Entra e vai a sx a parlare con Gregory. Appena l'uomo va via senti suonare il telefono nella biblioteca. Vai a rispondere, è la Dottoressa Winterbottom.

Sei nello studio della Dottoressa, parla con lei di tutto e poi esci. Incontrerai il poliziotto Zak, parla con lui. Vieni a sapere che al Castello è successo un incidente. Vai al castello e osserverai che il grosso teschio di pietra che era sopra la porta d'entrata è caduto uccidendo Gregory. Osserva tutto e parla con Zak. A dx, accanto alla lampada, prendi il detergente e la spazzola che Gregory stava utilizzando per pulire. A sx osserva Steve e parla con lui e poi prendi la tanica di benzina vuota accanto all'uomo. Entra al Castello e parla con l'Ispettore Spooner. Quando l'Ispettore se ne andrà, senti suonare il campanello al cancello. Vai lì e prendi la posta nella cassetta. Dalla mappa seleziona Hotel, entra e parla con Murray di tutto. Restituiscigli la chiave della stanza n° 2, ora non ti serve più. Dalla mappa seleziona Warmhill Church, entra in chiesa e parla con Padre Frederick all'altare. Esci dalla chiesa e osserva a dx i fiori freschi su una tomba. Vai sul retro della chiesa e parla con il becchino. Osserva il muro di cinta a dx, appoggiata ad esso c'è una porta rotta, prendi un pezzo di vetro. Torna indietro e dirigiti in basso, verso la strada per il bosco. Prima del ponticello, vai verso il sentiero in alto a sx, verso la baracca. Osserva i segni sul terreno e poi bussa alla porta, parla con Ralph. Torna indietro una volta e vai a dx oltre il ponticello e poi ancora a dx in basso. Quando sei all'incrocio vai a dx per il faro, vai a sx saltando la staccionata e dirigiti all'obitorio. Osserva l'auto e usa la tanica di benzina vuota sul serbatoio dell'auto per riempirla. Entra all'obitorio e dirigiti a sx per aprire la porta dove è rinchiuso Phil. L'uomo è disteso sul tavolo delle autopsie, morto. Esci dalla stanza e osserva il computer a sx sul tavolo, usa il dischetto del videogame su Pc e clicca sul video (compare un gioco dove devi sparare a degli aerei, muovendo le frecce dx e sx e usando la barra spaziatrice). Per ora lascia perdere e poi esci dall'obitorio. Dalla mappa seleziona Willow Creek. Osserva la bicicletta di Zak appoggiata al lampione

e prendi il kit per riparazioni, oltrepassa il ponte a sx e poi entra nella Stazione di Polizia, parla con Zak di tutto. Esci e vai al Cafè, parla con Denise e con la Dott.ssa Winterbottom. Esci dal Cafè e poi entra nella cabina telefonica, usa il biglietto di Madame Fortuna per parlare con la maga e poi il biglietto da visita del Dott. Jones. Esci dalla cabina e torna al Castello. Vai alla serra e entra. Usa il detergente e la spazzola sulla statua per pulirla e poi usa la mappa sulla statua per avere il sesto segno. In inventario usa la matita sulla mappa per tracciare delle linee sulle sei X. Esci dalla mappa.



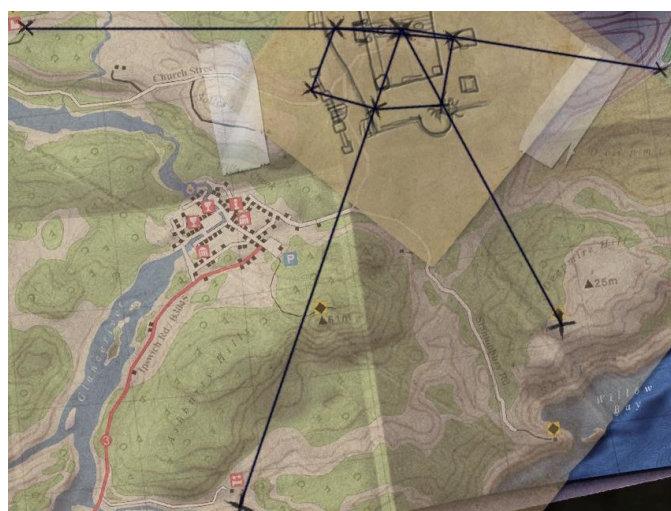
Dalla mappa seleziona Warmhill Church e vai a parlare con Padre Frederick. Torna all'Hotel, usa la bottiglia di plastica sulla fontana a sx e poi vai a dx, lungo il sentiero. Osserva Bobby che cerca qualcosa nell'acqua del fiume. Parla con lui e poi dagli la collana che hai in inventario. Osserva e prendi gli stivaloni impermeabili che sono appoggiati sulla panchina in basso a sx. Hanno un buco. Usa il kit per riparazioni sui pantaloni e poi clicca sui pantaloni in inventario per indossarli. Osserva l'acqua del fiume in più punti e i Menhir che emergono dall'acqua. Quando sei in acqua accanto alle pietre, usa il pezzo di vetro sul secchio con il buco, per osservare il fondo del fiume. Esci dall'acqua e torna verso l'hotel. Usa di nuovo la matita con la mappa e seleziona altre due righe.



Vai in basso verso Willow Creek e poi tutto a sx verso la strada per il bosco. All'incrocio con il sentiero vai al faro (a dx), vai in alto verso gli alberi per le rovine. Sulla mappa tira le terza linea.



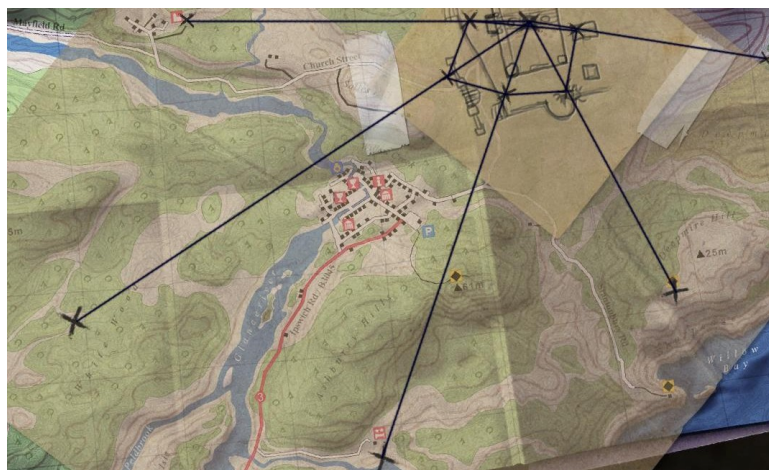
Torna indietro sulla strada principale e prendi lo sterrato che va a sx, osserva la tagliola per animali che c'è in terra e raccogli il ramo lì vicino a dx. Torna indietro e vai a dx verso il faro. Osserva il passaggio che c'è tra i due alberi a sx, alla fine della staccionata in legno, e dirigiti da quella parte. Arrivi in una radura. A dx, accanto a te, prendi il metal detector in terra. A dx osserva le ossa (di animali?). Sulla mappa tira un'altra linea.



Torna indietro e vai al Castello, all'ingresso principale. A sx del portone osserva e prendi il martello pneumatico (in automatico riempi il serbatoio di benzina con quella che hai in inventario). Vai all'Obitorio (strada del faro), osserva il cofano dell'auto parcheggiata e poi usa le chiavi di Phil sullo sportello dell'auto a dx e poi apri il cofano. Prendi la batteria dal motore. In inventario unisci la batteria la metal detector. Entra nell'obitorio e osserva a dx la radio a transistor, prendila. Unisci la radio al metal detector. Torna nel bosco dove c'è la tagliola per animali e usa il metal detector sulla tagliola, poi vai a sx. Osserva la grossa pietra in terra e i due Menhir accanto all'albero a sx. Osserva la fessura a sx in basso della grossa pietra in terra e usaci il ramo di legno.



Usciranno dei pipistrelli, questo ti fa capire che lì sotto c'è una grotta. Usa il martello pneumatico sulla pietra per praticare dei fori. Quando hai finito questa operazione è ormai buio. Sulla mappa tira un'altra linea.

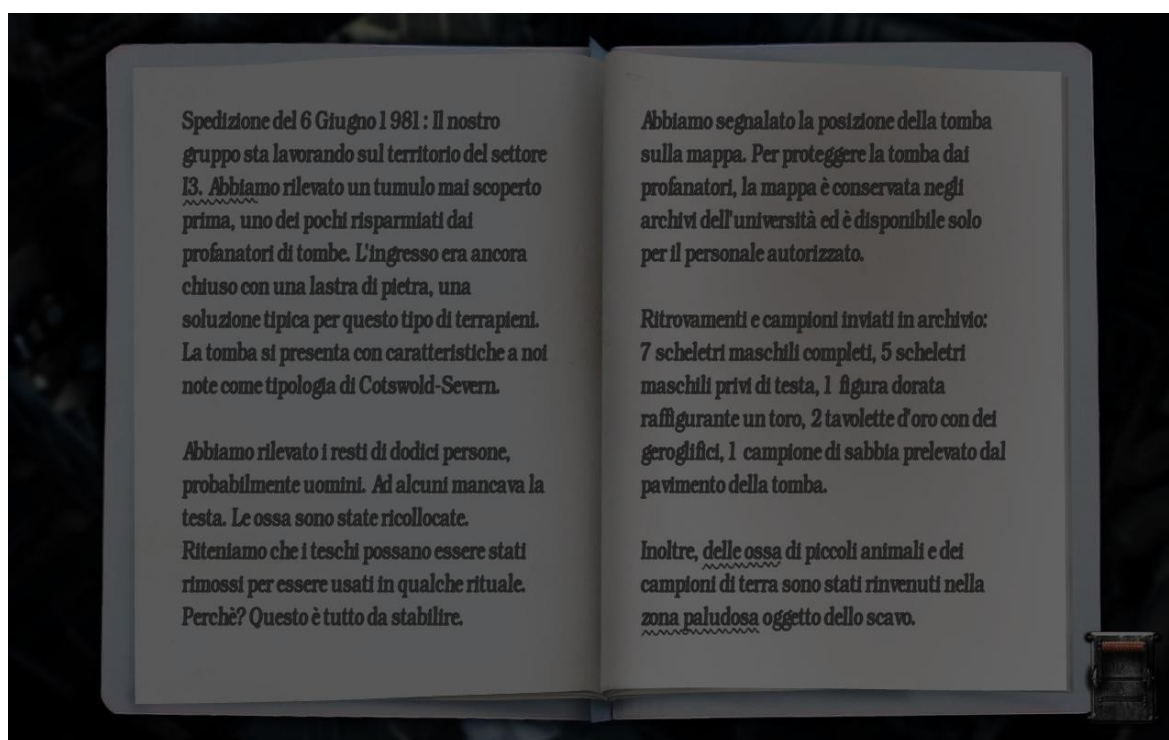


Usa la bottiglia con l'acqua e il ramo di legno sui buchi. Torna al cancello del Castello e vedi Bobby seduto lì in terra, parla con lui.

CAPITOLO 4

Sei di nuovo nello studio della Dottoressa Wintebottom. Dopo aver parlato con lei, esci e vai a dx per entrare nel Museo. Osserva tutto ciò che c'è da vedere e poi esci, vai a sx e oltrepassa il ponte. Entra nella Stazione di polizia e parla con Zak. Esci e poi entra nel Cafè, parla con Edward e con l'Ispettore Spooner seduto sul divano. Insieme vi recherete all'obitorio. Apri la porta con le chiavi di Phil. Entra nella stanza delle autopsie, il corpo di Phil non c'è più. Osserva le celle frigorifere accanto a quella dove eri rinchiuso tu. Esci dall'Obitorio e vai in basso dello schermo, verso la strada. Dopo aver scavalcato la staccionata, vai nel sentiero più in alto, tra i due alberi a sx. Arrivi alla radura, osserva la pila di pietre in terra e prendi il biglietto che c'è lì sotto. In inventario osservalo e leggilo. Vai al castello ed entra nell'atrio, dietro il globo di pietra osserva e prendi in terra il rotolo di tela impermeabile. Torna dove c'è la grossa pietra nel bosco, quella alla quale avevi praticato dei fori con il trapano. Osservalo, si è spaccata e ha creato un varco sul terreno. Scendi. A dx c'è un portale, ma è impossibile arrivarci per la presenza di una voragine sul terreno. Ti serve qualcosa che faccia da

“ponte” per attraversare il precipizio. Se ricordi, hai visto una scala a pioli appoggiata sul muro nel retro del castello. Vai a prenderla e, in automatico ti ritrovi nel sotterraneo con la scala che funge da ponte. Vai al portale e osservalo, osserva la lastra di pietra a sx e il supporto. Usa la Polaroid sulla lastra di pietra per scattare una foto. Osserva la fotografia in inventario. Vai a Warmhill Church, parla con Padre Frederick. Torna a Willow Creek e vai dalla dott.ssa Winterbottom, parla con lei. Usa la foto che hai scattato con la Polaroid sul libro di geroglifici che ti ha dato la Dottoressa. Esci e oltrepassa il ponte a sx. Entra alla Stazione di Polizia e parla con l’Ispettore Spooner, poi entra al Cafè e parla con Edward. Torna a parlare con Spooner e poi con Zak alla Stazione di Polizia. Zak ti accompagnerà alla casa della signora Valley. Osserva e prendi il foglio di carta in terra a sx del tappeto, osservalo in inventario per vedere che c’è qualche impronta di scrittura. A dx, in terra accanto al caminetto, prendi un pezzo di carbone e usalo sul foglio di carta, leggi quello che c’è scritto. Osserva e apri la libreria a sx di Zak, prendi un libro. In inventario osservalo e sottolinea con la matita delle frasi importanti, agisci sulla leva a dx per risolverlo in automatico..



Parla con Zak e poi esci. Torna alla radura (dove hai trovato il messaggio sotto la pila di pietre e vai a dx. Arrivi davanti all'ingresso di una grotta. Prendi i rami di legno in terra a sx e poi entra dentro. Osserva tutto quanto. Torna a Willow Creek e vai dalla Dott.ssa Winterbottom, parla con lei di tutto. Vai al Cafè e parla di nuovo con Edward, chiedigli una confezione di caffè. Esci e poi entra nel negozio di Abaya, a sx del Cafè. Parla con la donna e acquista una confezione di antiacido (magnesia). Vai al Castello ed entra in cucina, prendi la pentola vicino alla carriola, in automatico la riempi di acqua. Esci dalla porta del retro e vai alla serra, entra e prendi la piantina di valeriana a sx. Torna alla radura e poi a dx per entrare nella grotta. A sx, in terra, prendi le pietre. Usa i rami di legno sulle pietre che hai posizionato al centro della grotta. Esci e usa il rotolo di telo impermeabile sull'ingresso, entra di nuovo nella grotta. Usa l'accendino sui rami per accendere un fuoco e poi usa la pentola sul fuoco. Sulla pentola usa la confezione di caffè e l'antiacido poi usa sul fuoco la pianta di valeriana. Agisci sulla pentola per berne l'infuso. Avrai delle allucinazioni. A sx osserva il muro e prendi la sfera nera. Recati nella parte di bosco dove c'è l'ingresso per il portale (a sx sulla mappa), usa la sfera nera sul supporto accanto al portale e poi oltrepassalo. Sei nella stanza nella quale c'erano delle pedane di pietra e che

se si saliva in quella sbagliata , scendevano delle lame (black mirror 2). Osserva il corpo di Louis in terra. Osserva tutto nella stanza e poi osserva di nuovo il corpo di Louis e prendi dalla sua giacca una lettera di Angelina. Leggila. Al centro della stanza ci sono delle pietre sul pavimento, osservale più volte. Vedi che sotto c'è qualcosa, un'apertura. Usa la Polaroid per scattare una foto sull'apertura. Osserva la fotografia in inventario. Si vede un a mano di qualcuno che è stato schiacciato sotto i massi e che stringe una sfera nera. Devi prenderla per aprire il portale. Agisci sul corpo di Louis per staccargli un braccio (che schifo!). Usa il braccio sull'apertura per spostare la sfera e poi dalla parte dx sull'apertura, prendila. Usa la sfera sul supporto accanto al portale. Entra, sei in un'altra stanza. Osserva tutto. Osserva e prendi il libro sul leggio al centro della stanza. Sei di nuovo fuori. Filmato.

CAPITOLO 5

Sei nella tua stanza da letto, al Castello. Osserva la finestra a sx e prendi la corda delle tende, sul tavolo prendi il biglietto con il messaggio, poi osserva il libro di Mordred. In terra prendi un pezzo di vetro e procurati una ferita sulle mani per far cadere del sangue sul libro. Filmato

Parla con Valentina Antolini, la religiosa che si prendeva cura di Lady Victoria. Insieme vi recherete a Warmhill Church, parla con Padre Frederick. Esci dalla Chiesa e torna al Castello. Davanti al cancello c'è Edward, parla con lui. Entra al Castello e sali le scale a dx, entra nella tua stanza in alto, prendi il libro di Mordred sul tavolo, in inventario osservalo e osserva anche il libro dei Guardiani. Torna all'atrio del Castello e poi entra in biblioteca, osserva l'albero Genealogico a dx . Recati ancora a Warmhill Church, entra dalla porta laterale a dx e vai a parlare con Padre Frederick. Il sacerdote userà un esorcismo per liberarti dallo spirito di Mordred.

CAPITOLO 6

In questo momento impersoni Valentina Antolini, sei nella biblioteca del castello. In inventario hai dei documenti della famiglia Gordon, una Bibbia, dei fiammiferi, un registratore con la registrazione dell'esorcismo fatto a Adrian, un pugnale e una corda. Osserva tutto ciò che c'è da vedere in biblioteca e poi usa il telefono per fare una telefonata (al Vaticano?Sua Grazia?....). Esci dalla biblioteca, sali le scale a dx e poi entra nella porta a dx. Osserva ciò che c'è da vedere e poi esci, entra nella stanza di Lady Victoria, a sx. Osserva a sx la macchina che controllava il battito cardiaco di Victoria e prendi la siringa con l'adrenalina. A dx osserva il tavolo e prendi la scatola porta- gioielli. In inventario osservala.

Esci e torna nell'atrio in basso. Entra in cucina e poi nella porta a sx, scendi le scale.

È buio, (osserva gli hotspot, ad ognuno di essi, Valentina accende un fiammifero per vedere meglio), appena a dx osserva i barili, poco più a dx, in terra, osserva il pavimento bagnato. Poco più sopra del pavimento bagnato osserva l'angolo buio e poco a dx, sulla parete osserva la leva della corrente. Osserva il pozzo e un po' più a dx la pompa dell'acqua. Esci da questa stanza, torna in cucina e poi nell'atrio. Vai di nuovo in biblioteca e usa i fiammiferi sull'albero genealogico a dx. Poi vai a sx e osserva le tre colonne tra le due librerie. Usa i fiammiferi sulle colonne e poi osserva lo scomparto che si è aperto sulla colonna centrale. All'interno c'è un meccanismo dove si può introdurre qualcosa, una sorta di chiave. Esci e sali al piano superiore dalle scale a dx. Parla con Adrian di tutto. Dagli la scatola porta-gioielli. Adrian la romperà e dentro prendi l'oggetto cilindrico, osservalo in inventario, gli manca una pietra preziosa. Da questo momento puoi prendere il controllo sia di Adrian che di

Valentina, cliccando sull'immagine dell'uno o dell'altra in alto dello schermo a sx. L'oggetto che hai trovato all'interno del porta-gioielli è l'impugnatura di una spada, circondata da rubini, uno è mancante. Dallo ad Adrian.

Adrian, preso il controllo di Adrian, entra nella tua stanza da letto, apri l'armadio a sx della porta e prendi il cero e le tenaglie. Scendi e vai in biblioteca (consiglio di prendere il controllo di Valentina e far scendere in biblioteca anche lei). Sempre con il controllo di Adrian, usa l'impugnatura della spada sul meccanismo delle colonne, ma naturalmente non funziona. Esci dalla biblioteca e vai in cucina e poi entra nella porta a sx. A dx delle scale, osserva il secchio con dentro il sale, prendine un po'. Usa l'accendino sul cero per accenderlo e poi scendi le scale. A dx, accanto alle botti, osserva il cavo rosso che penzola dall'alto, osserva la lampada sul pavimento. Avanza verso dx e sul pavimento bagnato usaci il sale. Vai ancora a dx, verso la pompa dell'acqua osserva ogni suo componente. Torna a sx e sali le scale. Accanto al secchio dove hai preso il sale osserva la presa della corrente. Usaci il cavo con la prolunga. L'altra parte di cavo che ora giace a terra, prendila e usala sulle scale che scendono. Scendi di nuovo di sotto. Osserva il cavo che hai appena fatto scendere, in basso a sx, prendilo e usalo con la lampada che c'è sul pavimento lì accanto. Bene, ora nell'ambiente c'è un po' più di luce. Osserva il cavo rosso che penzola davanti a te, quello accanto ai barili, prendilo e usalo sul pavimento bagnato. Vai a dx e osserva la pompa dell'acqua, apri lo sportello superiore. A dx osserva e prendi il cavo accanto ai barili e usalo sulla pompa dell'acqua. Osserva il cavo che fuoriesce dalla pompa in basso e sul davanti, prendilo e usalo sulla grata(osservalo) in basso del pozzo. Vai a sx, all'angolo buio, agisci sulla leva che c'è sul muro a dx. Torna alla pompa dell'acqua, osserva la lucina rossa che si è accesa, quindi c'è corrente. Esci e torna di sopra, alla biblioteca, parla con Valentina di tutto.

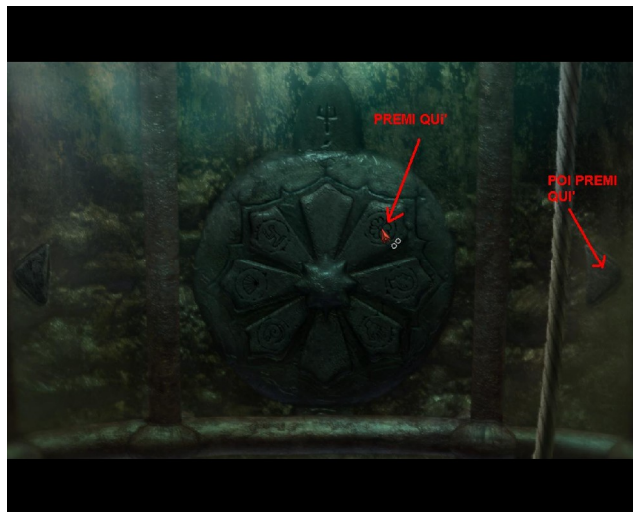
Dalla mappa seleziona Willow Creeck, entra alla Stazione di Polizia e parla con l'Ispettore Spooner di tutto. Zak ti consegnerà il braccialetto di Angelina. Esci e vai alla capanna di Ralph nel bosco, entra ma non c'è nessuno. Torna indietro e vai a dx, oltre il ponticello, poi in basso a dx. Sentirai una voce che canta tra i rovi, è quella di Ralph. Torna al Castello, al cancello osserva la cassetta della posta e prendi gli occhiali da sole. Entra nel cancello piccolo e torna in Biblioteca. Mostra il braccialetto a Valentina e poi parla con lei. Usa le tenaglie sul braccialetto per staccare un rubino e poi usa la pietra sull'impugnatura della spada per completarla. Usa l'impugnatura sul meccanismo tra le colonne, si aprirà un ingresso segreto, entra. Osserva il luogo e poi esci (Valentina ti ha seguito e rimane nel luogo appena scoperto). Torna alla biblioteca e poi alla cucina, entra a sx e scendi le scale. Vai alla pompa dell'acqua, osserva se c'è corrente (la lucina rossa deve essere accesa, se è spenta agisci sulla leva che c'è sul muro nell'angolo buio). Usa la corda che hai in inventario sul muro del pozzo, agisci sul muro del pozzo per parlare con Valentina. Osserva la catena che scende nel pozzo e poi usala sulla pompa dell'acqua. Premi il pulsante rosso della pompa. Torna in biblioteca e entra nel passaggio segreto. SALVA IL GIOCO.

Osserva la gabbia la centro della stanza. E' appesa al soffitto con una pesante catena e poggia su di un bacino di acqua. Osserva i simboli sulle colonne, parla con Valentina. Apri la gabbia e poi entra.

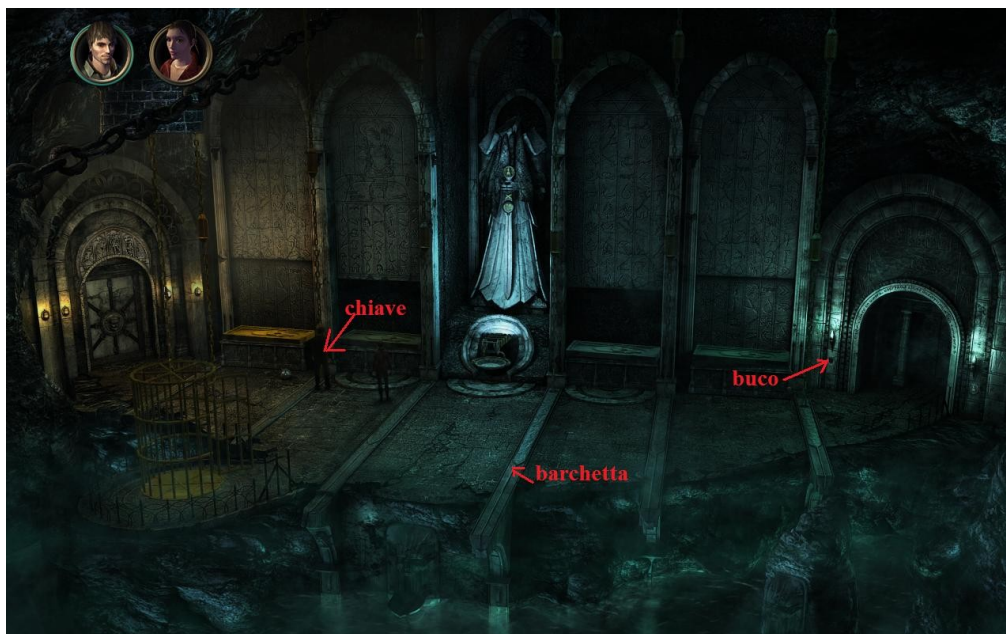
Valentina Esci a sx, vai in cucina e poi entra nella porta a sx per scendere le scale, vai alla pompa dell'acqua.

Adrian Agisci sulla corda che penzola all'interno della gabbia per avvisare Valentina che cali giù la gabbia nell'acqua. Prendi fiato. Osserva davanti a te un meccanismo circolare con dei disegni in ogni pulsante. Sulla parte superiore del meccanismo un'altra immagine. A dx e a sx delle frecce per girare

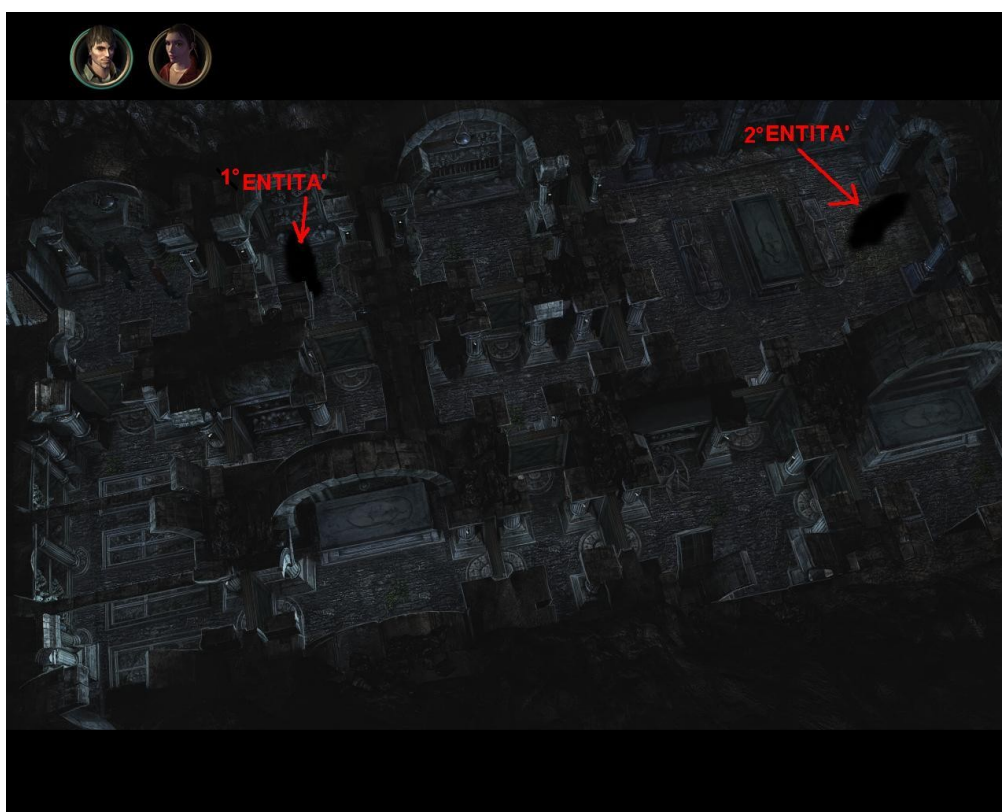
la gabbia. Devi premere il pulsante che corrisponda alla giusta immagine, e poi, ogni volta premi il pulsante che ti fa girare a dx.



Sei in un nuovo ambiente, dopo che si è aperto il pavimento del bacino facendo uscire l'acqua e facendo cadere la gabbia. Valentina ti raggiungerà calandosi dalla catena. Osserva e agisci sul disco al centro della stanza (dove c'è la statua con la spada). Si attiverà un meccanismo con delle catene. Osserva i quattro sarcofagi a dx e a sx della statua. Agisci su di essi per spostare i coperchi e prendere in ognuno degli oggetti (da sx a dx: una punta di lancia, uno scudo, un pesce. Nell'ultimo sarcofago non c'è niente.). Osserva l'elmo sul pavimento davanti al primo sarcofago e la spada davanti al secondo. Osserva le pareti davanti a te, con i geroglifici. Sulla colonna a dx della statua prendi la chiave dorata e sul pavimento in basso prendi la piccola barca. Vai a dx dove c'è l'ingresso ad arco. Sulla sx dell'arco osserva il buco e prendi il foglietto con un disegno.



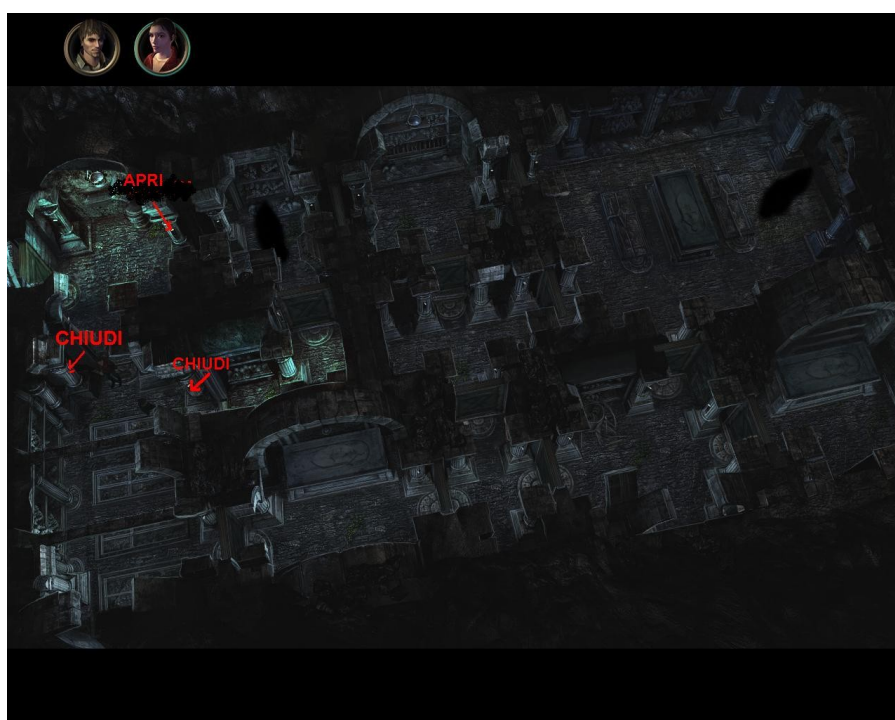
Entra nell'arco. Vi trovate in una specie di labirinto con delle stanze e delle porte da aprire e chiudere. In due di queste stanze ci sono due entità malvagie rappresentate da del fumo nero (se apri o chiudi una porta sbagliata, l'entità si impossesserà di te, uccidendoti).



Adrian , Innanzitutto chiudi la porta dalla quale siete appena entrati premendo il pulsante alla colonna e apri quella che porta verso il basso, poi apri quella a dx, entra.



Valentina Apri la porta a dx , entra nella stanza in basso e chiudi la porta a dx e poi quella da dove sei appena entrata.



Adrian Apri la porta che da verso l'entità n°1, questa uscirà verso sx. Entra nella stanza dove c'era l'entità e chiudi la porta a sx. Osserva la nicchia davanti a te e prendi la ciotola. Apri di nuovo la porta a sx (apri 2). Torna indietro nella stanza appena lasciata e chiudi la porta (chiudi 2).



Valentina Apri la porta a dx

Adrian Esci dalla porta che ha appena aperto Valentina, vai verso il basso e apri la porta a dx (apri 2)

Valentina Raggiungi Adrian nella stanza

Adrian Sposta il coperchio del sarcofago davanti a te, prendi la corona. Apri la porta a dx (apri 3)



Entra nella stanza, poi apri la stanza in alto e poi ancora quella verso l'alto (apri 2). Apri quella sx (apri 3) e apri quella a dx (apri 4).

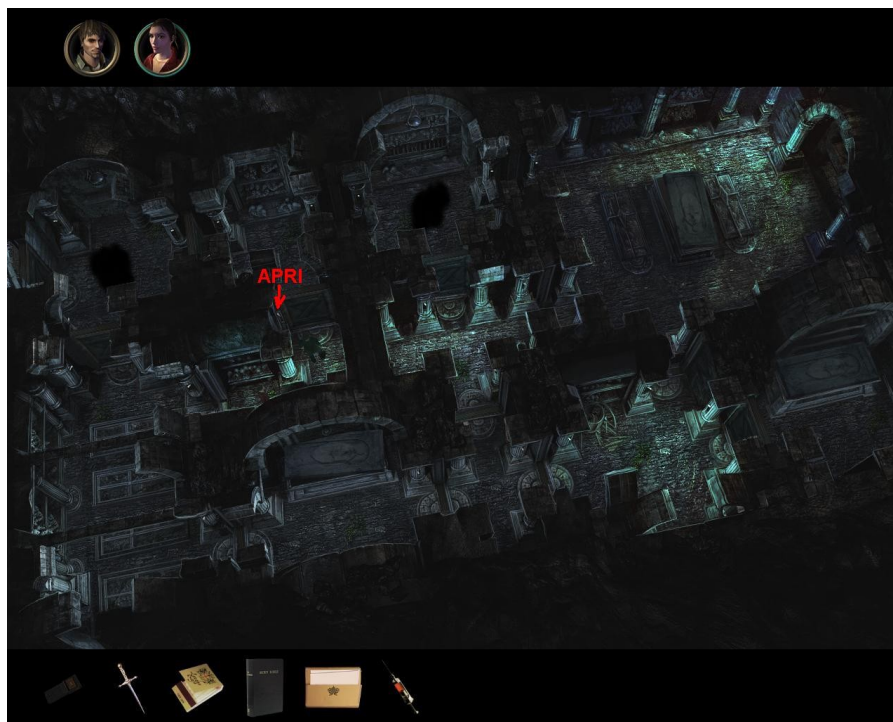


Torna indietro e chiudi la porta da dove sei uscito e apri quella dx . Torna ancora indietro e apri quella a dx (apri 2). Torna ancora indietro, vai a dx , entra e apri la porta in alto (apri 3). L'entità n° 2 entra a sx. Entra nella stanza dove c'era l'entità.



Valentina Raggiungi Adrian.

Adrian Agisci sul sarcofago al centro della stanza per aprirlo, prendi il ramo. Torna indietro fino ad aprire questa porta



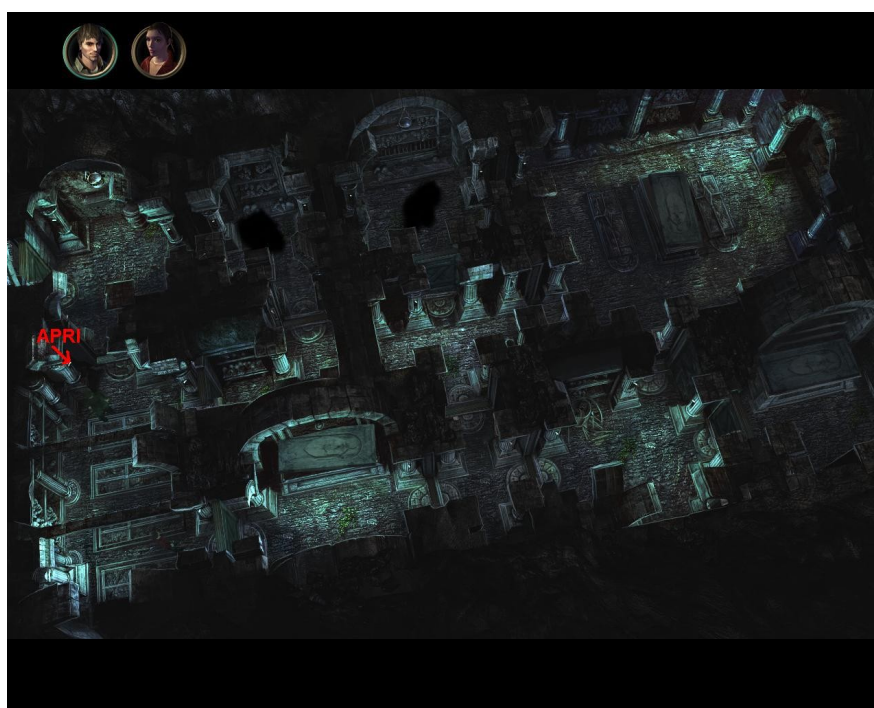
Torna indietro e chiudi questa a dx



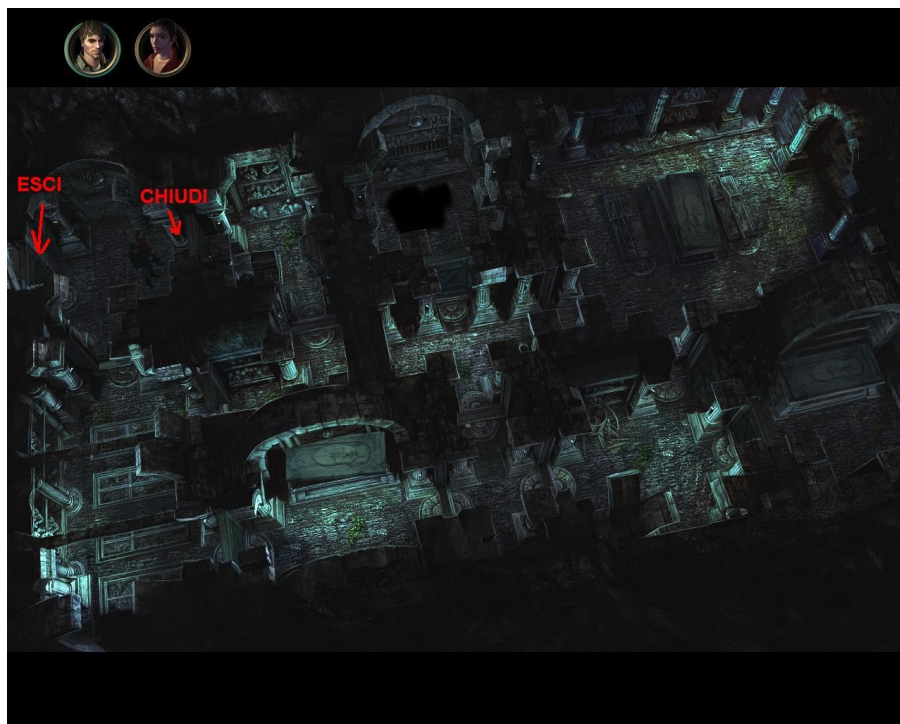
Valentina Chiudi la porta in basso a dx



Adrian Apri la porta in alto a sx , l'entità n° 1 entrerà a dx in alto



Entra nella stanza a sx in alto con Valentina. Chiudi la porta a dx, l'entità raggiungerà l'altra entità a dx



Esci a sx dopo aver aperto la porta. Vai dove c'è la statua con la spada e osserva il piatto alla base di essa. In automatico depositerai intorno al piatto tutti gli oggetti che hai fin'ora trovato. Metti dentro al piatto la punta della lancia, il bastone, la ciotola e il pesce. Osserva la capsula a sx del primo sarcofago e prendi la chiave dorata. In inventario hai due chiavi dorate, usane una sulla porta a sx. Osserva la capsula a dx del primo sarcofago e prendi alcune chiavi dorate. Usale tutte sulla porta a sx per aprirla e poi entra. Percorri il ponte e poi entra a sx. Osserva il sarcofago a dx, sposta il coperchio e prendi il pezzo di spada. Osserva il sarcofago a sx e sposta il coperchio. Osserva l'altare davanti a te. Premi i pulsanti con le immagini in questo ordine



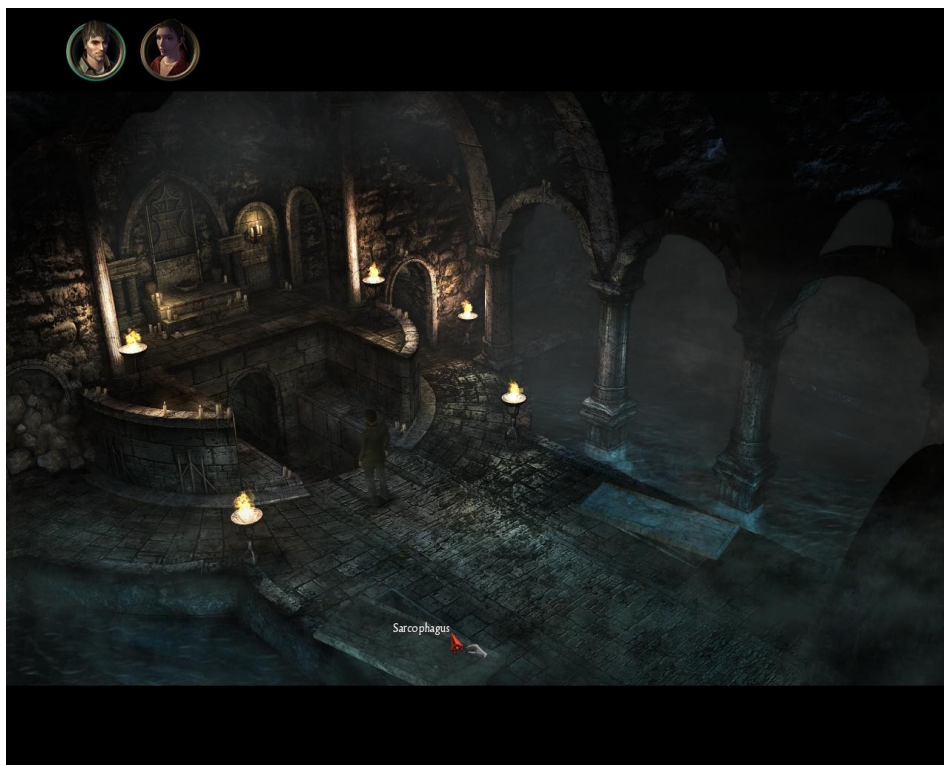
Entra nel passaggio segreto in basso che si è aperto. Dopo la visione di Adrian bambino, parla con Valentina. Osserva tutto in questa stanza, soprattutto le vecchie spade a dx. Parla di nuovo con

Valentina e fatti dare il pugnale. Usalo sulla porta di pietra a dx per aprirla e poi entra (in automatico renderai il pugnale a Valentina).

Seguirà un dialogo con Valentina. Sei davanti ad un enorme specchio nero (Black Mirror), osservalo più volte. Osserva l'altare davanti allo specchio.

Scendi le scale a sx in basso.

Valentina Osserva tutto nella stanza dello specchio e in quella dove c'è il libro e il tavolo alchemico. Torna indietro fino alla stanza con i due sarcofagi in terra, osserva quello di sx e prendi il controllo di Adrian.



Adrian Parla con Valentina e agisci sul sarcofago in basso a sx e usaci la Polaroid per fotografare lo scheletro di Mordred, osserva la foto in inventario. Agisci di nuovo sul sarcofago per prendere le ossa. Torna nel passaggio segreto a sx.

Valentina Sei nella sala da the, osserva la macchia nera sul muro sopra il tavolo, usa il pugnale per togliere la carta e prendi la spada rotta.

Adrian Entra a dx , nella porta di pietra , deponi le ossa di Mordred sull'altare davanti a Black Mirror. Devi ricostruire lo scheletro di Mordred servendoti della fotografia.



Valentina Clicca a sx per uscire e sarai da Adrian.

Adrian Parla con Valentina.

Valentina Vai al tavolo alchemico a sx e prendi la pozione, Torna nella porta a dx , quella di pietra.

Adrian è steso sull'altare accanto allo scheletro di Mordred. Usa la spada rotta sul Adrian e usa la pozione su Adrian. Filmato

Usa la fiala di adrenalina su Adrian. Breve filmato finale.

Dopo l'ultimo titolo di coda osserva il dialogo tra Valentina e Adrian.

Soluzione di Loretta