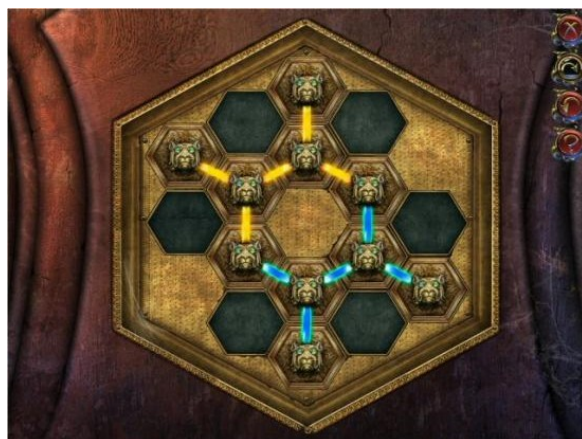


SOLUZIONE SHERLOCK HOLMES – IL MASTINO DI BASKERVILLE

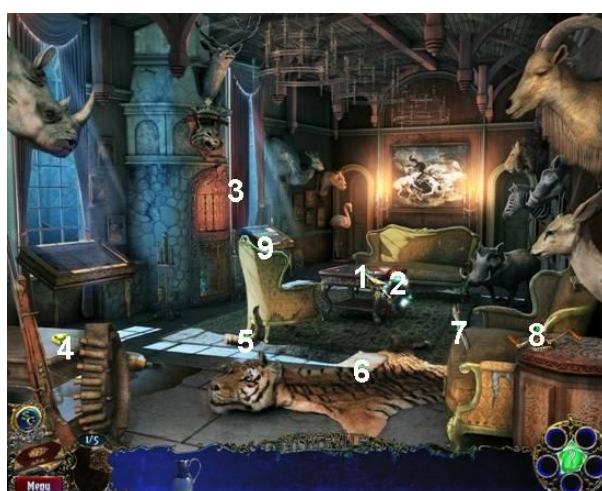
In alcuni momenti del gioco ci saranno delle immagini con dei numeri: serviranno per mostrare al meglio la posizione degli oggetti e saranno messe sempre DOPO la descrizione. Durante il gioco, verso l'inizio, riusciremo a comporre una mappa del luogo cosicché, se non ricordi dove si loca un posto, potrai usarla per muoverti più in fretta. Se non riesci a capire qualche passaggio di enigma non ti preoccupare perché dopo un minuto ci sarà il tasto “salta” sulla dx della schermata di gioco e questo vale anche nei momenti in cui dovrai trovare degli oggetti nascosti: lì ci sarà il tasto “aiuto” che sarà possibile usarlo dopo 30sec dal suo ultimo utilizzo.

Rodger Baskerville

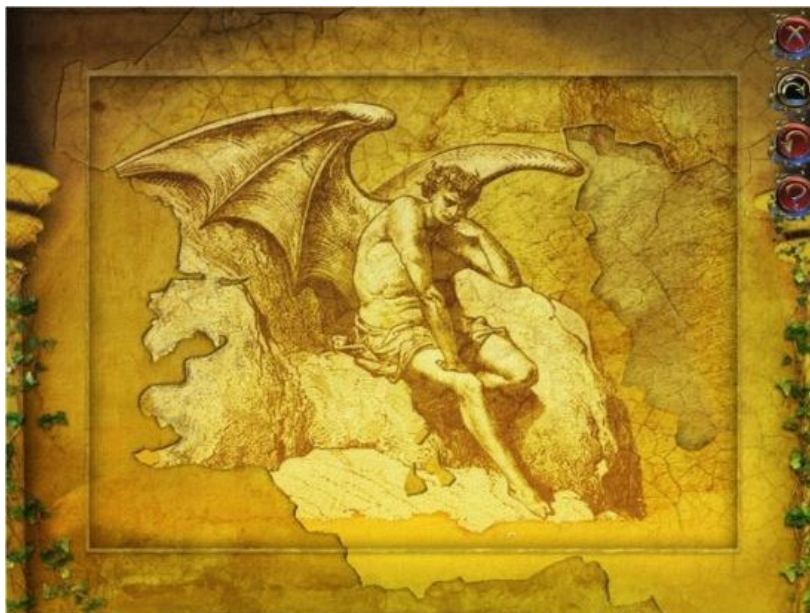
Ti trovi del salone di Baskerville. Prendi dal tavolino a sx la brocca d'acqua, osserva la porta a dx ma ti mancano dei pezzi, prendi alla dx delle scale il pezzo di stemma e alla sx la parte di serratura della porta di Roger. Ora puoi andare verso la porta ed eseguire l'enigma. È semplicissimo: basta unire i gialli con i gialli e i blu con i blu come da foto sotto.



Dalla stanza prendi il libro dei Baskerville sul tavolo (1), prendi, sempre dal tavolino, il nastro della tenda (2) da usare per legare la tenda rossa (3), l'occhio di cristallo giallo (4) su un tavolino a sx, un corno (5) vicino alla poltrona, il pezzo di carta (6) sul tappeto, il coltello (7) sulla poltrona a dx e a fianco un pezzo di balestra(8).



Fai clic sul mobile (9) sotto la finestra e trova tutti gli oggetti scritti nella finestra in basso. (Purtroppo di questi non posso mettere l'immagine perché ad ogni gioco gli elementi cambiano!) Ora clicca sulla grata del camino e usa l'oliatore nei tre punti arrugginiti. Usa poi la brocca sulla brace, prendi del carbone, clicca sulla leva ed entra nel giardino segreto. Prendi il secondo pezzo di stemma in basso a sx, usa il corno sul Minotauro e prendi l'occhio di cristallo e alla domanda "se vuoi tornare indietro" rispondi di no. Usa il coltello sull'edera in alto a dx per 2 volte e ricostruisci la figura cliccando sulle caselle che cambieranno immagine, come da foto sotto.



Prendi la chiave dove hai ricostruito l'immagine, usala sul drago in basso e prendi un altro pezzo di stemma. Prendi il panno dietro l'unicorno poi torna indietro. Usa il panno sul whiskey alla sx della tigre, clicca sulla testa del lupo sopra il camino e metti i due occhi di cristallo per poi riciclare sul lupo e andare nel passato.

Prendi dal tavolino a sinistra un pezzo di chiave (1), un pezzo di stemma (2), il giornale (3) e un frammento di schema (4).



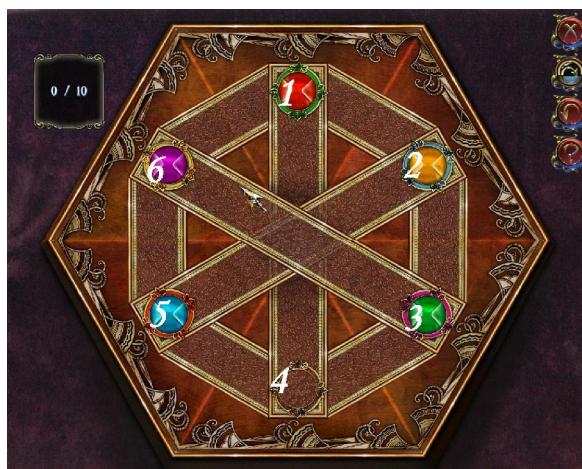
Ora clicca sul tavolino che è illuminato al centro della stanza e trova tutti gli elementi.

Usa il pezzo di balestra e la freccia con la balestra in primo piano, prendila e torna tramite il lupo al presente. Vai al giardino segreto, usa il panno sul cartello sporco in primo piano poi il pezzo di carta ed il carbone per copiare il simbolo. Riprendi il foglio. Usa la balestra sul licantropo appeso in alto e prendi l'ultimo pezzo di stemma caduto. Alla domanda che ti verrà posta rispondi di sì. Clicca sul

ritratto a sx che lampeggia, usa lo stemma che hai completato e prendi sempre dal quadro il medaglione della forza.

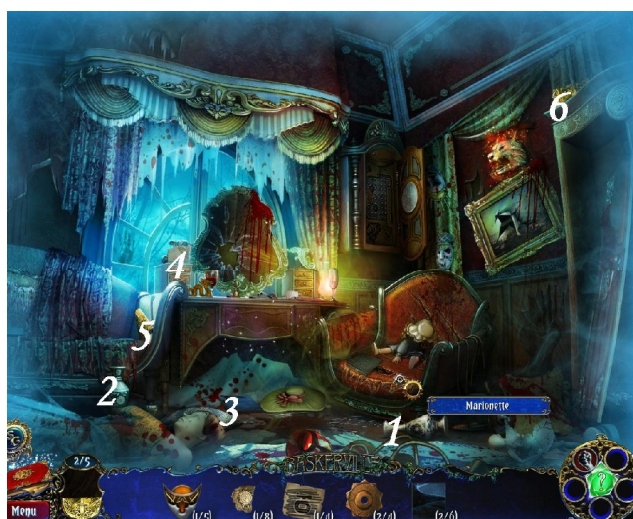
Luisa Baskerville

Usa il potere della forza (che hai sul pannello in basso a dx) sulla porta di Luisa con le travi poi però entra nella stanza di Rodger e torna nel passato. Usa il potere della forza sul vaso a sx e prendi un ingranaggio. Usa di nuovo la forza sul vaso in alto a dx e prendi un frammento di dipinto. Torna al presente ed entra nella stanza di Luisa. Prendi i pezzi di stemma: uno sul letto a dx e l'altro sulla poltrona a sx. Prendi il cappello in primo piano a dx e il frammento di dipinto sull'armadio in alto a dx. Metti il cappello sul manichino, prendi poi l'occhio di cristallo sulla collana del manichino. Usa la forza sulla statuetta a dx e prendi l'ingranaggio da terra. Clicca sulla piccola scatola dove c'era la statuetta e risolvi l'enigma come da foto sotto. (Devi praticamente portare le gemme colorate nella loro locazione di colore uguale.)



1 - 2 - 5 - 4 - 3 - 6 - 1 - 4

Dalla scatola prendi la piccola chiave e una zanna. Usa la chiave sull'armadio e trova gli oggetti. Usa il guanto sul manichino e prendi la zanna. Torna alla stanza di Rodger quando ti viene chiesto. Usa le zanne sulla tigre, prendi l'occhio di cristallo dalla bocca e quando ti viene chiesto di tornare nell'altra stanza di sì. Clicca sulla testa del lupo il alto a dx, metti gli occhi e torna al passato.

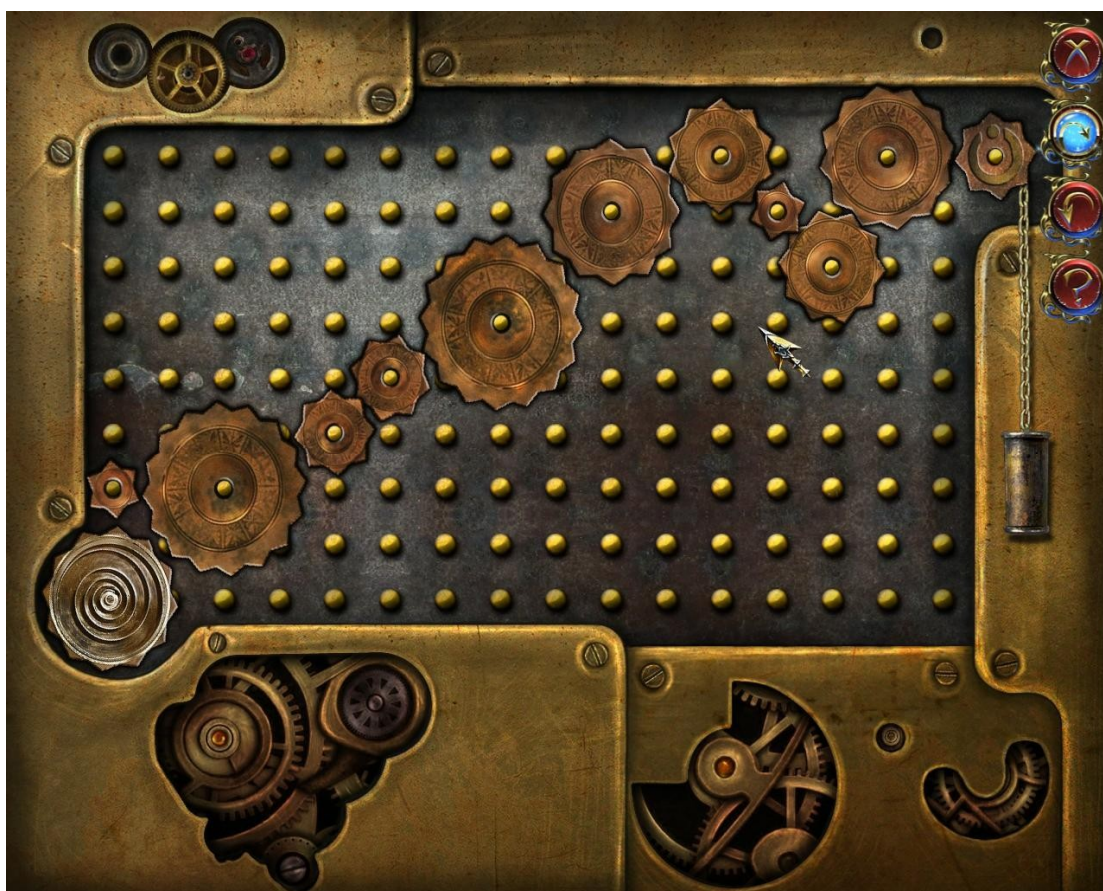


Usa la forza nei due vasi a terra (1 - 2) e prendi la seconda parte di chiave e l'ingranaggio. Prendi un frammento di dipinto (3), la parte della serratura della porta di James (4) e due pezzi di stemma (5- 6). Clicca sullo specchio rotto dove ci sono le lucette e cerca gli oggetti. Clicca sull'orologio, ma ti manca

un ingranaggio. Torna al presente e clicca sull'armadio per trovare le 15 candele nere indicate da foto sotto.



Torna nella stanza di Rodger, clicca sul mobile sotto la finestra e trova gli oggetti.
Torna alla stanza di Luisa, vai al passato e clicca sull'orologio poi posiziona gli ingranaggi nelle figure segnate. Risolvi l'enigma come da foto sotto.



Prendi una maniglia e torna al presente. Metti la maniglia sul cassetto sotto il vetro rotto e prendi l'ultimo pezzo di stemma. Torna all'ingresso e sul quadro che lampeggia usa lo stemma e prendi il medaglione della percezione.

James Baskerville

Usa l'abilità della percezione nell'angolo buio alla sx della scala e prendi la chiave della cucina. Vai in basso verso l'ingresso e usa l'abilità della percezione nell'angolo buio sotto la scala e prendi una parte della serratura della porta di James. Usa la chiave della cucina sulla porta in alto a dx.



Usa l'abilità della percezione nei punti 1 e 2 e prendi una parte di serratura di un armadietto e la parte della serratura della porta di James. Usa l'abilità della forza sulla pentola a sx (3) e prendi l'ultima parte della serratura della porta di James. Prendi i fiammiferi sul tavolo (4), la brocca (5), il pentolone sulle scale a dx (6), la candela nera nella nicchia vicino alle scale (7) e l'attizzatoio vicino al camino (8). Torna all'ingresso.

Clicca sulla porta di James a sx e inserisci i pezzi mancanti dall'inventario. Considerando la fila centrale in verticale: clicca sul primo pezzo in alto, su quello in basso e poi su quello centrale. Entra.



Usa la forza sui due teschi a dx (1 e 2) per prendere la chiave circolare e l'ultimo pezzo di serratura dell'armadietto. Usa la percezione nel punto 3 e prendi l'occhio di cristallo. Prendi il frammento di dipinto sul tappeto (4), prendi un pezzo della chiave del secondo piano a dx (5) e un pezzo di stemma

sul tappeto (6). Clicca sull'armadietto a sx ed inserisci le sue due parti dall'inventario. In questo enigma devi portare le tessere rosse a dx e quelle nere a sx, contando che possono saltare solo di una tessera. Guardando l'immagine sotto questa è la soluzione:



7, 5, 4, 6, 8, 9, 7, 5, 3, 2, 4, 6, 8, 10, 11, 9, 7, 5, 3, 1, 2, 4, 6, 8, 10, 9, 7, 5, 3, 4, 6, 8, 7, 5 e 6.

Prendi la candela nera e lo specchietto e ritorna nella stanza di Luisa. Clicca sullo specchio e usaci le candele nere, il piccolo specchio, la scatola dei fiammiferi e riclicca sullo specchio. Prendi i frammenti di quadro sull'armadio a sx e sulla poltrona a dx. Prendi il frammento dello schema sullo sgabello vicino all'armadio a sx e lo strano simbolo sul quadro vicino al manichino. Clicca sul quadro a sx e inserisci i vari pezzi che hai in inventario. Clicca su ogni pezzo per ruotarlo e ricostruire la seguente immagine:



Prendi da dietro il quadro la crociera della marionetta. Esci dallo specchio e vai nel passato. Usa la crociera della marionetta sulla bambola sulla poltrona e prendi l'occhio di cristallo. Quando ti viene chiesto vai nella stanza di James. Clicca sulla testa di lupo e usaci gli occhi di cristallo per entrare nel passato. Usa la forza sulla bottiglietta nell'armadio a sx per prendere la chiave circolare, il frammento

dello schema in basso a dx dentro un cassetto e il pezzo di stemma al centro della stanza. Guarda la scrivania che si è illuminata e trova i pezzi. Una volta trovati tutti gli oggetti otterrai l'ultimo pezzo di chiave circolare. Ritorna al presente. Clicca sul tappeto e poi sulla porta nascosta. Sul meccanismo usa le chiavi circolari dall'inventario. Qui devi portare la chiave rossa da sx verso l'estrema dx. Segui il seguente schema ricordando che le lettere A-B-C-D non sono i dischi ma le posizioni e che quindi rimangono fisse e ogni disco deve spostarsi solo di uno spazio:



A dx, B giù, B sx, B su, A dx, C giù, C sx, C su, D dx, D giù, D sx, D su, D a dx.

Ora puoi entrare nel laboratorio. Usa la forza sul polmone sotto vetro messo in alto sullo scaffale a dx e prendi un polmone; prendi la sega chirurgica a sx, la parte di fontana per terra a sx, il pezzo di stemma sull'ultimo scaffale in basso a dx e poi clicca sullo scaffale a dx per trovare gli oggetti e ottenere la testa di lupo.

Ritorna all'ingresso. Usa la sega chirurgica sulla porta del giardino d'inverno in alto a sx. e usala nuovamente sul rametto secco dietro la statua a sx per ottenere della legna. Usa la forza sulla gabbia appesa più a dx per prendere l'ultimo pezzo di fontana. Sulla dx prendi il frammento dello schema, la chiave del secondo piano, il pezzo di stemma e il frammento di bassorilievo.

Clicca sulla fontana e usaci le varie parti in inventario. Prendi i due semi che compaiono nella fontana e usa la brocca sull'acqua. Usa i semi e la brocca in inventario su due vasi a dx e clicca sulla palma. Trova gli oggetti per ottenere una siringa.

Ritorna nella stanza di James ed entra nel passato. Clicca sulla scrivania e trova le 15 bottiglie come in figura sotto per ottenere il liquido nella siringa:



Torna nel presente ed entra nel laboratorio. Usa la siringa sul Frankencan e prendi il cuore. Ritorna nella stanza di James, entra nel passato e usa il polmone e il cuore sul modello anatomico per ottenere una chiave che esce dalla bocca. Ritorna nel presente ed entra nel laboratorio. Usa la chiave appena ottenuta sul lucchetto a sx e prendi l'ultimo pezzo di stemma. Quando ti viene chiesto, ritorna nel salone e metti lo stemma sul quadro che lampeggia. Prendi dal quadro l'abilità velocità.

Lily Baskerville

Ritorna al giardino d'inverno, usa la velocità sui due vasi a dx per prendere il frammento di bassorilievo e la chiave della stanza di Lily. Vai alla stanza di Lily (vicino a quella di James) e usa la chiave per entrare.



Usa la forza sulla lampada (1) e prendi l'occhio di cristallo, i pezzi di stemma (2-3) e due tetravex (4-5). Torna al giardino d'inverno, clicca sulla palma e trova gli oggetti per ottenere poi l'ultimo frammento di bassorilievo. Torna nella stanza di Lily, osserva il bassorilievo distrutto di fronte ed inserisci i pezzi che hai in inventario poi clicca sui pezzi indicati nella foto sotto e verranno posizionati nel modo giusto in automatico.



Prendi infine l'occhio di cristallo. Clicca sulla testa del lupo in alto a dx sopra l'arco e metti gli occhi di cristallo. Vai nel passato.



Usa la percezione nel mappamondo rotto (1) e predi il fiore dentro e un altro sopra la scrivania, un frammento di schema (2), il tetravex (3) e il pezzo di stemma (4). Clicca sul vaso sulla finestra (5) e metti i due fiori che hai in inventario. Usa la velocità sulla crisalide (6), usa la forza sulla teca di vetro a sx (7) poi cliccaci sopra per trovare gli oggetti. Otterrai delle termiti. Torna al presente e usa le termiti sulla cassa a dx in basso poi usa la velocità sulla cassa e prendi il retino. Usa il retino sulla farfalla poco sopra e torna al passato. Usa il retino sulle due farfalle a dx e sull'ultima parte di chiave del secondo piano che si trova in alto a sx sulla ragnatela. Torna al presente, clicca sulla collezione di farfalle sul muro di fronte e metti le farfalle. In questo enigma basta trovare le coppie di farfalle e non ti puoi sbagliare perché nel caso facessi un errore non succedrebbe nulla e potresti continuare a cercare le coppie! Alla fine prendi il pezzo di stemma. Torna alla galleria con i quadri, clicca sulla porta grande in alto e usa le chiavi collezionate poi partendo da sx clicca sulla prima e ne andranno giù 3 poi clicca sull'ultima e avrai risolto l'enigma!!

Prendi il tetravex sotto la lampada a sx, prendi la cera alla sx della scala e la lente sul tavolino a dx. Vai in cucina, usa sul camino in questo ordine i seguenti oggetti: la legna, i fiammiferi, il pentolone, la cera e l'attizzatoio. Prendi il pezzo di stemma. Se ti viene chiesto di andare alla galleria di sì e sul quadro che lampeggia usa lo stemma e prendi il potere della materializzazione. Ti verrà chiesto di provare ad usare il nuovo potere: rispondi di sì.

Edward Baskerville

Guarda il quadro a dx e usa la materializzazione per prendere la chiave. Entra nella stanza di Henry usando la chiave appena presa. Prendi i due pezzi di stemma per terra a dx e per terra vicino al camino. Prendi il simbolo a forma di cuore alla sx della poltrona e un cubo sulla pianta a dx. Clicca sul comodino in fondo a sx e prendi i 15 scacchi come da immagine sotto:



Usa lo scacco sulla scacchiera al centro della stanza. Segui la numerazione delle frecce considerando che se si spostano il numero di appartenenza è sempre lo stesso. Il gioco è da concludere in 3 mani di seguito elencate:

1^a mano



1 – 2 – 5 – 6 – 4

2^a mano



5 - 2 - 9 - 6 - 9 - 2 - 6 - 5 - 2

• 3^a mano



6 - 4 - 3 - 2 - 1 - 8 - 6 - 7 - 4 - 1

Dopo aver effettuato le mosse corrette si alzerà lo specchio sul camino e potrai prendere l'ultimo simbolo. Esci dalla stanza e clicca sulla porta di Edward a sx per risolvere l'enigma. Inserisci i quattro simboli in inventario e inserisci la combinazione da sx verso dx: 5 - 1 - 2 - 4 - 3.

Usa la forza sul casco da palombaro in alto a sx e prendi la chiave della stanza di Elizabeth. Usa la percezione nell'area scura in alto a dx e prendi l'occhio di cristallo. Prendi il cubo sotto il veliero in alto, il pezzo di legno sulla mensola più in basso e a dx, sul tavolo, il pezzo di pentacolo. Clicca sullo scrigno in basso a sx e inserisci i cubi dall'inventario. Anche questo gioco deve essere fatto in 3 mani.

Lo scopo del gioco è far entrare i cubi nelle aree verdi. Ipotizzando che i cubi siano facce di dadi e che quindi 1 pallino equivale al numero 1 la prima mano sarà:

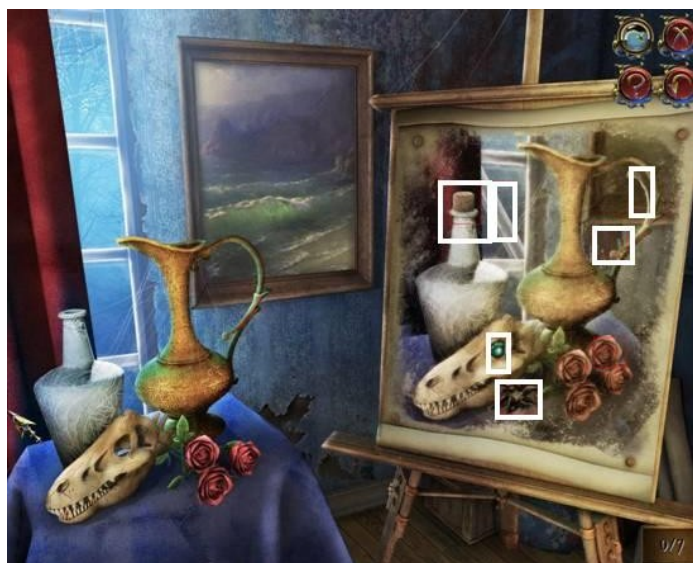
- **1^ mano:** 1 dx, 2 sotto poi sx, 3 sx poi due volte sotto;
- **2^ mano:** 1 dx, 2 sotto poi dx;
- **3^ mano:** 1 dx, 2 sotto poi sotto, 3 dx poi sopra poi sx, 4 dx poi sopra poi sx poi sx.

Prendi l'occhio e clicca sulla testa di lupo per inserirlo con l'altro che hai in inventario ed entra nel passato. Usa la percezione nell'area scura in basso al centro e prendi il pezzo di stemma. Prendi il pezzo di stemma a dx, il frammento dello schema vicino al casco da palombaro e in alto il pezzo di legno. Prendi ancora la parte di chiave della porta di Charles sulla parete a dx. Ritorna al presente ed esci dalla stanza.

Entra nella prima porta a sx con la chiave che hai in inventario. Usa la materializzazione sul disegno di pentacolo appeso allo scaffale a dx per prendere il secondo pezzo di pentacolo. Clicca sulla statua a dx e trova gli oggetti per ottenere la spugna. Prendi il pezzo di legno in basso a sx, il pennello nel portapennelli e poco più a dx l'ultimo pezzo di stemma. Quando ti viene chiesto ritorna alla galleria dei quadri per inserire lo stemma nel quadro che lampeggia. Da questo otterrai il potere della telecinesi.

Elizabeth Baskerville

Usa il potere della telecinesi sulle due maschere che accostano la libreria e prendi il pezzo di stemma e l'occhio di cristallo. Usa di nuovo il potere sul camino e prendi il Tetravex. Torna nella stanza di Elizabeth, usa la materializzazione sul quadro raffigurante il mare (dietro il cavalletto da pittore), usaci la spugna poi usa quest'ultima sul dipinto danneggiato rosso. Ora clicca sulla spugna a sx e pulisci il quadro. Adesso dovrai trovare 7 differenze tra il quadro e la "realtà" come da foto sotto.



Otterrai l'occhio di cristallo che dovrai usare insieme all'altro sulla testa del lupo. Vai al passato, usa la percezione nella zona scura sopra il mobile a dx e prendi il pezzo di stemma. Usa la materializzazione sul quadro al centro della stanza e prendi il terzo pezzo di stemma e poi prendi il quarto a sx. Prendi il frammento dello schema sul quadro al centro e la tavolozza appoggiata al mobile a dx. Torna al presente e clicca sul mobile che lampeggia per trovare i 15 tubetti indicati da foto sotto.



Otterrai dei colori. Clicca sul quadro incompleto sulla sx, usaci la tavolozza, il pennello ed i colori. Devi colorare il disegno usando il pennello sui colori per cambiarli, in modo che i colori siano alternati. Foto sotto.



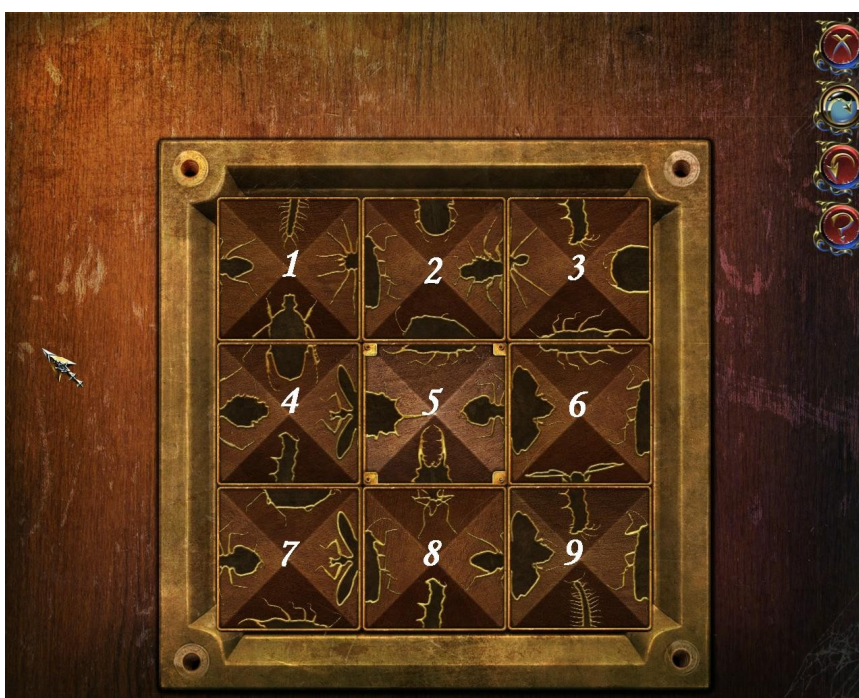
Una volta finito prendi a sx l'ultimo pezzo di stemma.

Charles Baskerville

Quando ti viene chiesto torna nella galleria, clicca sul quadro che lampeggia, inserisci lo stemma e prendi la seconda parte di chiave della stanza di Charles. Torna alla stanza di Edward, vai al passato, clicca sulle corde a sx e uniscici i pezzi di legno. Per questo enigma non ci sono soluzioni, devi semplicemente mettere le corde in modo che nessuna tocchi con l'altra. Se farai giusto, le corde passeranno da rosse a bianche. Clicca sull'ancora a sx e trova gli oggetti per ottenere l'ultimo pezzo di pentacolo. Torna al presente, torna alla stanza di Henry, clicca sul pentacolo in alto sulla libreria a forma di stella, mettilci le tre parti che hai in inventario e prendi il tetravex. Clicca sul tamburo e trova gli elementi della lista.

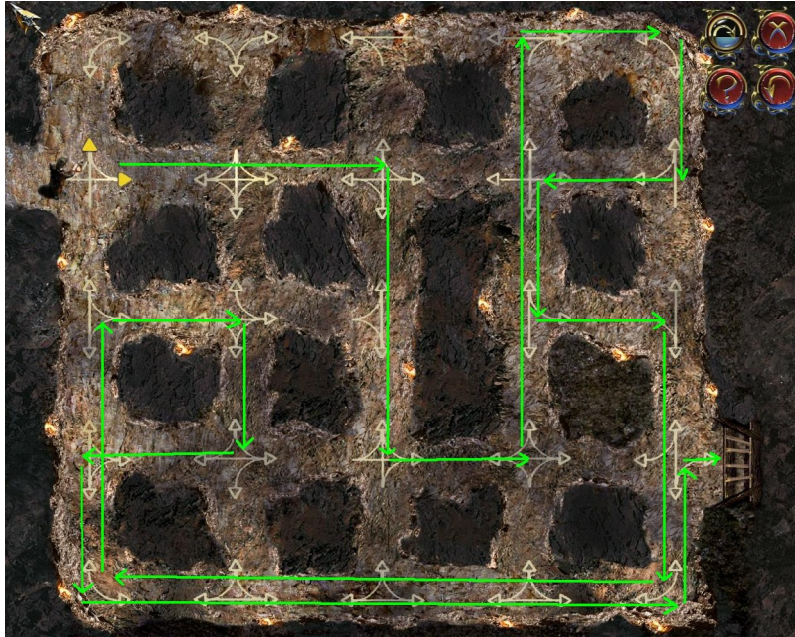
Torna indietro, clicca sulla porta di Charles, metti le due parti che hai in inventario e risolvi l'enigma: purtroppo non ci sono soluzioni a questo enigma, ma se non riuscite a farlo potete comunque saltarlo con la freccia a dx "salta" e andare avanti con il gioco. Usa la percezione sotto il letto nella parte scura per ottenere in tetravex, usa la forza sul pianeta più grande a dx e prendi l'occhio di cristallo. Usa la

materializzazione sul dipinto con la raffigurazione del sole alla dx della libreria e prenderai marte, prendi a sx l'altro pezzo di scala, il pezzo di stemma al centro della stanza per terra poi usa i due pezzi di scala sulla scala rotta in alto a sx. Prendi saturno a sx e la chiave sullo scaffale a sx in basso. Usa la percezione sotto il telescopio, prendi l'occhio di cristallo e alla domanda se vuoi tornare giù rispondi di sì per mettere gli occhi al lupo. Usa la chiave sul lucchetto della libreria poi cliccaci sopra per trovare gli oggetti e ottenere un pezzo di telescopio. Vai nel passato, usa la percezione a sx sotto le scale per prendere un pezzo di stemma, prendine un altro al centro e a dx poi un'ampolla in basso al centro. Usa la materializzazione sul disegno in basso a dx per prendere un altro pezzo di telescopio poi clicca a dx dove lampeggia per cercare degli oggetti ed ottenere un altro pezzo di telescopio. Torna al presente e sali. Usa tutti gli oggetti appena trovati (più la lente che abbiamo trovato qualche capitolo fa) sul telescopio: ci saranno quattro parti dove inserirli, non ti puoi sbagliare perché se non metterai l'oggetto nella parte corrispondente il gioco in automatico non te lo farà inserire, quindi andrai poi per esclusione. Clicca sulla lente del telescopio, usa prima la percezione poi la materializzazione per ottenere la costellazione del cane poi torna nella stanza di Charles. Usa il cane sul quadro alla sx della libreria, prendi il tetravex, vai alla stanza di Elizabeth e torna al passato. Usa la materializzazione sul sangue sul dipinto a dx e poi l'ampolla sul quadro per 5 volte. Torna alla stanza di Lily e poi alla porta del giardino per risolvere un altro enigma. Metti gli ingranaggi e utilizza la seguente combinazione guardando l'immagine sotto: 1 – 6 – 7 – 2 – 8 – 1 – 4 – 9 – 3 – 4.

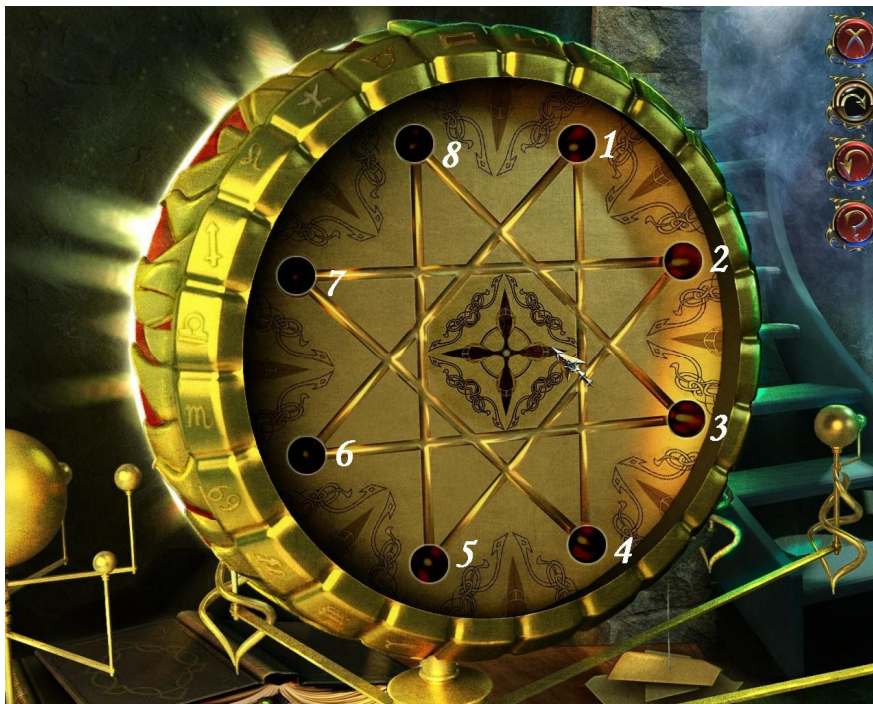


Prendi la pietra a dx e una torcia poco più in alto. Usa la torcia sul braciere in alto a dx e poi usala sui rami secchi in alto al centro. Usa la velocità sui rami incendiati e prendi la pietra. Guarda la struttura di pietra a dx e trova gli oggetti per ottenere l'ultima pietra. Clicca sulla meridiana al centro e inserisci le pietre dall'inventario. Le pietre si illumineranno in sequenza. Dovrai riciclare le pietre nella giusta sequenza che ti verrà mostrata. Il gioco si compone di 5 fasi. Ultimate le 5 sequenze si aprirà un cancello nel giardino.

Entra ed usa la forza sul ceppo di legno a dx per prendere una placca di metallo. Usa la percezione nel buco dell'albero a sx per prendere un'altra placca. Guarda i rami più alti dell'albero a sx e trova gli oggetti per ottenere una pala. Usa la pala sulla terra smossa al centro in basso per ottenere un tesoro. Ritorna al giardino e riguarda la struttura in pietra a dx per trovare gli oggetti ed ottenere l'ultimo pezzo di placca. Attraversa di nuovo il cancello e usa le tre placche dall'inventario sul tesoro disseppellito. Prendi la mappa della miniera ed usala sull'ingresso in alto a sx. Segui il percorso come da immagine.



Prendi il piccone vicino nel carrello ribaltato e usala sulla lampada in alto a sx. Torna indietro cliccando in alto al centro e guarda la parte alta dell'albero a sx per trovare gli oggetti e ottenere l'olio per la lampada. Torna nella miniera e usa l'olio e la torcia sulla lampada in alto a sx. Guarda sotto la lanterna e trova gli oggetti per ottenere una lucertola. Usa la lucertola sul pipistrello in alto a dx per ottenere l'ultimo pezzo di stemma. Quando ti viene chiesto ritorna nella sala dei quadri e inserisci lo stemma nel quadro illuminato. Da quest'ultimo prendi l'ultimo pezzo di mappa. Ti verrà chiesto di andare nella stanza di Harry : dì sì! Clicca sul quadro in fondo ed inserisci i pezzi che hai in inventario. Usa la materializzazione sul disegno lampeggiante raffigurante il pianeta di Venere e prendi il pianeta. Torna alla stanza di Charles, clicca sul sistema solare a sx e usaci i pianeti. Lo scopo dell'enigma è di illuminare tutte le luci. Ci possono essere parecchie soluzioni, dipende da dove vuoi cominciare; io propongo la mia.



1 - 6 - 8 - 3 - 4 - 1 - 5 - 8 - 2 - 5 - 7 - 4 - 2 - 7 - 2

Prendi il meteorite e alla domanda che ti verrà posta rispondi di sì. Clicca sulle pietre del rituale, usa il meteorite e l'ampolla con il sangue nel centro poi usa ogni abilità sulle corrispondenti pietre (non ti puoi sbagliare perché hanno lo stesso disegno).

Goditi il filmato finale!!

Collector's Edition - livelli aggiuntivi.

Vai a sx verso la dependance, prendi la pala appoggiata al casolare, un pezzo di stemma in basso a dx, un bullone sul tetto a sx e l'annaffiatoio a dx poi clicca a dx dov'è illuminato e cerca gli oggetti in lista per ottenere un sacco di cemento. Vai a prendere l'acqua con l'annaffiatoio nella fontana della schermata precedente poi torna indietro ed usalo nell'abbeveratoio insieme al cemento. Usa la pala sulla sabbia a dx ed usa quest'ultima nell'abbeveratoio. Usaci infine la pala e prendi il cemento. Usa il cemento sull'entrata danneggiata a sx poi la velocità ed entra. Prendi a dx l'asse del cavallo a dondolo, il raschietto in basso a sx, la corda appesa in alto a dx, usa la percezione sulla zona buia vicino alla cassa a sx e prendi la maniglia. Usa il raschietto sulla zona ricoperta di muschio in alto a sx e prendi il bullone. Usa la corda con l'incudine al centro dello schermo poi la forza sulla corda e prendi il secondo pezzo di stemma e la chiave della stanza di Mary. Metti la maniglia sulla morsa a sx, usaci la forza e prendi il bullone. Esci ed usa la chiave sulla casa. Prendi da terra il francobollo, la biglia sotto la scaletta, il libro rosso a sx, usa la materializzazione sull'immagine raffigurante un bullone per prenderlo. Prendi il rosario sulla scaletta poi torna alla dependance. Usa i 4 bulloni sulla cassa a sx e in questo enigma devi ruotare i bulloni in modo da riprodurre la figura in basso. Non c'è una soluzione in particolare, ma come al solito se ti blocchi potrai saltare l'enigma. Prendi il libro e l'occhio di cristallo. Esci e guarda la parte illuminata a dx per cercare gli oggetti ed ottenere un libro. Entra nella stanza di Mary, clicca sulla libreria vicino la porta a sx ed inserisci i 3 libri. Quello che devi fare è spostare i libri per formare l'immagine come da foto sotto per ottenere poi l'occhio di cristallo.



Clicca sul lupo in fondo a dx e usaci gli occhi. Vai nel passato, prendi la biglia al centro della stanza, il francobollo vicino, la testa di elefante sulla sedia ribaltata, usa la percezione nella zona buia della libreria e prendi un pezzo di stemma. Usa la forza sulla testa di statua al centro e prendi una parte di ritratto di donna poi prendi un pezzo di stemma a dx. Usa la forza sul teschio a terra per prendere un'altra parte di ritratto di donna poi clicca sulla parte che lampeggia per trovare gli oggetti ed ottenere un tagliacarte. Torna al presente e guarda la zona illuminata per cercare gli oggetti ed ottenere un francobollo. Torna al passato, guarda il libro di francobolli per terra usaci i francobolli che hai in inventario: dovrai sistamarli nel posto giusto in un numero limitato di mosse mettendoli come da immagine che verrà riportata a dx. Prendi una parte di ritratto di donna, torna al presente, usa il tagliacarte sui caratteri orientali appesi di fronte e prendi l'ultimo pezzo di stemma che dovrai

collocarlo del ritratto in basso di Mary che lampeggia. Dal quadro prendi la chiave di Oliver ed usala sulla porta a sx. prendi il pezzo di stemma sul letto, l'occhio di cristallo vicino l'orsacchiotto, la parte di ritratto di donna e la biglia sempre sul letto. Usa la testa di elefante sull'elefante sul comodino e prendi la chiave. Usa la materializzazione sul disegno sopra il letto e prendi il soldatino. Prendi un soldatino a dx vicino al veliero ed il pezzo di stemma. Torna nella stanza di Mary e vai nel passato. Clicca sulla parte lampeggiante e trova gli oggetti per ottenere l'ultimo pezzo di ritratto. Torna al presente e clicca sul ritratto incompiuto sul muro: usa i pezzi che hai in inventario, ma comunque ti mancheranno sue oggetti. Torna alla stanza dei giochi ed usa la chiave sul baule a dx e da lì prendi il soldatino e il frammento di disegno. Clicca sulla mensola dei soldatini ed inserisci quelli che hai in inventario. Devi metterli nell'ordine come da foto.



Prendi l'occhio di cristallo. Usa gli occhi di cristallo sul lupo e torna nel passato.

Prendi il frammento di disegno sulla sx, usa la percezione poco più in alto nell'angolo oscuro per prendere un pezzo di stemma. Dal letto prendi l'acqua santa. Usa la percezione in basso a dx per prendere un frammento di disegno. Usa la forza sul cavallo a dondolo sulla dx per prendere l'asse. Clicca sul punto illuminato per trovare gli oggetti ed ottenere una scarpa. Alla domanda che ti verrà posta rispondi affermativamente. Ti ritroverai nella miniera.

Al centro dello schermo troverai delle impronte su cui usare la scarpa. Clicca sul punto illuminato a sx per trovare gli oggetti ed ottenere una bibbia. Vai a sx verso il baratro. Prendi un pezzo di cerchio di metallo a sx, l'ultima biglia in basso a dx, in alto della pittura e una pennello. Sul vortice usa il rosario, l'acqua santa e la Bibbia. Prendi il pezzo di stemma in fondo.

Torna nella stanza di Oliver. Metti i due assi di cavallo sul cavallo a dondolo per prendere un frammento di disegno. Torna nel passato, guarda in basso a dx il vassoio delle biglie e usaci quelle che hai in inventario. Per risolvere questo enigma dovrai lasciare un'unica biglia sul tavolo da gioco. L'enigma è composto da tre manche. Una volta finito, prendi il frammento di disegno. Torna al

presente, guarda il quadro a sx inserendo i 5 frammenti che hai in inventario e forma la seguente immagine.



Prendi il pezzo di stemma dove hai ricostruito il disegno e alla domanda che ti verrà posta rispondi di sì. Usa lo stemma sul quadro per terra che lampeggia e da esso prendi il grosso cerchio di metallo. Ti verrà chiesto se vorrai andare nel baratro: rispondi di sì. Usa il cerchio di metallo sul buco rotondo e usaci la forza. Prendi il segmento di tubatura sulla sx del tavolo. Guarda a dx per trovare gli oggetti ed ottenere l'occhio di cristallo. Usa la percezione nella zona buia a sx e prendi l'occhio di cristallo. Guarda la testa di lupo e usaci gli occhi di cristallo per andare nel passato. Prendi il repellente sulla dx. Usa la telecinesi sulla sx delle fauci e poi clicca sulla scrivania per trovare gli oggetti ed ottenere un sacchetto d'erbe. Usa il sacchetto d'erbe nel mortaio a sx e prendi la polvere colorata. Torna al presente e usa il repellente sugli insetti a sx e prendi la pietra dell'alchimista e il segmento di tubatura. Metti il peso sulla bilanci alla sx delle fauci e poco più a dx prendi l'ultimo pezzo di cerchio di metallo. Osserva la zona a dx per cercare gli oggetti ed ottenere una pietra dell'alchimista. Torna nel passato e, nel baule in basso a dx, inserisci i due pezzi di cerchio di metallo per ricomporre l'immagine come da foto.



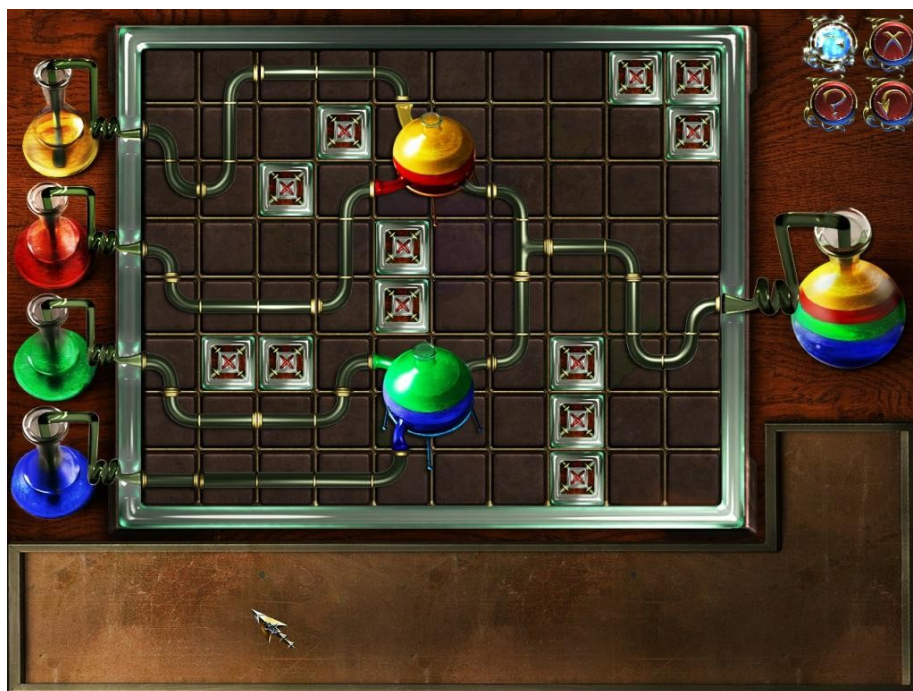
Prendi il segmento di tubatura e torna al presente. Torna nella stanza di Mary e, sul ritratto incompiuto sulla parete, aggiungi il pennello e i colori per ridipingere il quadro come nella foto sotto. Nella tavolozza non hai tutti i colori e quindi per fare il viola dovrai unire il rosso con il blu, per fare l'arancione dovrai unire il giallo con il rosso e per fare il verde dovrai unire il giallo con il blu.



Prendi il ritratto della moglie di Hugo. Torna nel nascondiglio segreto di Hugo e usa la materializzazione sui simboli alchemici sotto la testa di lupo per prendere l'ultima pietra. Torna nel passato e guarda l'incavo chiuso a sx. Usaci le tre pietre e combinali come da immagine sotto



Prendi dalla nicchia l'ultimo segmento di tubatura. Torna al presente, guarda l'alambicco e inserisci i quattro tubi e la polvere colorata. Ricostruisci la tubature nel seguente modo



E prendi dal tavolo la pozione. Alla dx della testa del lupo usa il ritratto che hai in inventario. Usa la telecinesi sul peso e poi la pozione su Hugo.

Soluzione di Star