

Black Mirror

Correte verso nord fino a entrare nel tunnel. Andate ancora a nord per uscire e guardare l'animazione. Interagite con l'uomo. Dopo l'animazione continuate a nord, premendo il tasto W dovrebbe seguirvi in automatico la direzione giusta. Nel caso non lo facesse, dovete andare prima nel sentiero a sinistra del tunnel da cui siete usciti. Poi prendere uno dei due archi e curvare a destra. Salite le scale e raggiungete la donna. Toccatela. Continuate sempre lungo il sentiero fino a raggiungere gli stone-age. Arrivate alla pietra centrale e prendete il foglietto. Guardate l'animazione. Esaminate il simbolo sulla destra, prendete la torcia sulla sinistra e guardate il filmato.

Capitolo 1

Dopo l'introduzione esaminate la scatola e mettete il bigliettino nell'inventario. Esaminate di nuovo la scatola e prendete il gioco rotto. Mettetelo nell'inventario. Guardate il filmato.

Parlate con la donna e date la risposta 1 e poi di nuovo 1. Consegnate i documenti e dite una menzogna. Seguite il maggiordomo. Esaminate il quadro in cima alle scale ed esaminate il nonno. Seguite ancora il maggiordomo fino alla vostra stanza e guardate l'animazione. Esaminate il fuoco e il quadro sopra al camino. Esaminate il disegno del maniero e la vostra camera. Andate a sinistra e aprite la valigia. Leggete il telegramma. Leggete il passaporto ed esaminate la fotografia sulla destra. Prendete i fiammiferi sotto il telegramma. Lasciate la valigia. Andate a sud ed esaminate la scatola sulla scrivania. Prendete i pezzi del dipinto e accendete la luce. Andate all'armadio vicino al camino ed esamine telo. Uscite dalla stanza. Appena usciti andate a est e prendete le parti del dipinto sul tavolino. Andate a sud, poi continuate davanti a voi, girate l'angolo e continuate fino a incontrare una grande porta aperta. Entrate e continuate ad ascoltare due volte. Andate a sinistra e seguite la strada fino allo scrittoio. Esaminatelo due volte. Andate a sinistra e poi a sud per scendere al piano di sotto. Raggiungete l'avvocato ed esaminate i fogli sulla scrivania. Poi parlate con l'avvocato di tutti gli argomenti. Andate a sud, poi a ovest e uscite. Andate un po' a sud ed entrate nella porta a ovest. Andate poi tutto a nord e guardate l'animazione. Parlate con l'uomo di tutti gli argomenti. Esaminate e raccogliete il machete da sopra il tavolo. Nell'angolo opposto del tavolo, aprite il cassetto e prendete il filo. Date un'occhiata attorno e uscite dalla stanza. Tornate

nel salone, superate la scala ed entrate nella porta. Entrate nella porta a est. Esaminate la foto sul camino a nord, poi andate a sud-est ed esaminate Lady Margaret e ascoltatela. Esaminate il grammofono dietro la donna. Uscite dalla stanza e andate a nord. Entrate nella sala da pranzo. Raggiungete la finestra a nord e prendete i pezzi di fotografia. Esaminate anche la finestra di sinistra. Girate nella stanza e scendete la scala. Andate al caminetto e prendete dalla cenere gli orecchini. Raccoglieteli tenendo premuto il tasto 1 fin quando l'indicatore non avrà completato il giro. Sul tavolino raccogliete i frammenti della foto. Andatevene. Prendete la scala centrale ed entrate nella porta davanti a voi. Vi troverete nel salone d'entrata. Salite la scala principale. Esaminate nuovamente il quadro del nonno, esaminate l'urna rossa in basso a sinistra e la targhetta del quadro. Andate a sinistra e salite la scala in fondo. Esaminate la porta, bussate e provate ad aprirla ma niente. Scendete e continuate a sinistra fino a trovare la stanza aperta. Entrate e andate allo scrittoio. Usatevi il coltello tenendo premuto il tasto 2 fin quando l'indicatore non avrà fatto il giro completo. Esaminate lo scrittoio, prendete i frammenti di foto sui fogli a sinistra, sulla destra aprite i due cassetti in alto. Dopo aver letto la nota nel primo cassetto, esaminate la parte sinistra dello scrittoio, vedrete i simboli che avrete visto nella nota, quindi riproducete la sequenza 3618. Aprite lo sportello e prendete la chiave. Esaminate il cassetto in basso a destra e sbloccatelo. Senza cambiare visuale guardate il lato destro dello scrittoio e premete la testa del serpente. Esaminate la fiancata sinistra dello scrittoio sempre senza cambiare visuale. Nella punta della coda del serpente raffigurato vedrete un pulsante bianco e uno nero, dovrete premerli nell'ordine delle spire colorate rappresentate sul serpente, a partire dalla testa ad arrivare alla coda, quindi nero-bianco-nero-bianco-nero-bianco-bianco-bianco-nero-nero-bianco-bianco-nero-nero-bianco-nero. Leggete la nota, esaminate la chiave e tornate indietro. Guardate l'animazione. Proseguite a sinistra, girate l'angolo e proseguite ancora a sinistra, di nuovo girate l'angolo e andate ancora a sinistra in direzione della scala. Prendete il corridoio a destra. Quasi in fondo al corridoio prendete i frammenti della foto. Tornate al corridoio principale, andate a destra ed esaminate la porta chiusa. Provate ad aprirla, a scassarla e a guardate il buco della serratura. Vedrete nel dettaglio le due maniglie. Nell'inventario esaminate la chiave principale che avete preso nello scrittoio. Cliccate sui dentini più in alto e ruotateli due volte, in modo che la chiave prenda la forma della serratura. Chiudete l'inventario e usate la chiave. Guardate l'animazione. Entrati nella stanza ed esaminate il disordine a nord. Andate a sinistra e, sulla scrivania, esaminate la specie di orologio. Esaminate la scrivania. In alto esaminate il timbro. Nel

posacenere prendete i frammenti della foto. In basso a sinistra aprite il secondo cassetto e leggete i documenti che avete trovato. Sempre in basso a sinistra aprite il cassetto più in basso. Esaminate il ripiano per vedere che ha uno scomparto segreto e prendere la nota. Esaminatela, ruotatela e guardate anche il dietro. Tornate alla specie di orologio sugli scaffali a destra. Spostate la visuale al bordo sinistro ed esaminate i simboli dall'alto al basso. Riproduceteli sulla ruota ricordando i numeri della nota che avete appena trovato, come da figura:



Guardate l'animazione. Esaminate la parte davanti a voi del modellino e usatevi il pezzo che avete nell'inventario. Guardate il filmato.

Capitolo 2

Il giorno dopo parlate con la cameriera e chiedetele cosa ha visto vostro padre, poi ditele che avete parlato nel sonno e ringraziatela. Cliccate diverse volte al centro dell'obiettivo e procedete col dialogo da solo. Uscite dalla camera e guardate l'animazione. Parlate col maggiordomo cercando di essere amichevole. Mangiate tutte le pietanze e finite la colazione usando il tovagliolo sulla destra. Parlate col maggiordomo di tutti gli argomenti. Scendete la scala a sinistra, avvicinatevi a Lady Margaret e parlatele di tutti gli argomenti. Uscite dall'altra porta, quella che dà sull'entrata principale, ed entrate nella porta a sinistra, quella della libreria. Andate alla scrivania dell'avvocato ed esaminate la lettera. Uscite, andate a sinistra, entrate nella porta e poi entrate nella porta a nord. Parlate con la cameriera parlatele degli

orecchini e poi di tutti gli argomenti. Raggiungete la porta della cantina ed entrate. Seguite la cameriera. Seguite la luce e prendete la candela. Esaminate la ragnatela. Tornate leggermente a nord, poi a est ed esaminate la stanza a nord. Andate a ovest e prendete l'alcool dallo scaffale. Tornate dalla cameriera, guardate le ragnatele e bruciatele. Guardate l'animazione. Parlate col ragazzo. Guardate l'animazione. Uscite dalla cucina. Andate a destra della scala e usate il telefono. Entrate nella porta accanto a voi e poi entrate subito a destra. Andate al camino e prendete la fotografia. Esaminate le persone, poi ruotate la ed esaminate la traccia di sangue. Cliccate ripetutamente il tasto sinistro del mouse fin quando vedrete l'indicatore fare un giro completo. Guardate l'animazione. Uscite dalla stanza, andate a nord e poi scendete la scala a ovest. Parlate con Lady Margaret del nuovo argomento. Tornate in cucina e uscite dalla porta a vetri. Prendete il sentiero a destra, quello verso l'automobile, e raccogliete i frammenti della foto. Andate poi all'edificio malconcio. Parlate col giardiniere di tutti gli argomenti. Prendete il sentiero a nord. Raggiungete la tomba davanti all'albero. Raggiungete la porta della cappella e provate ad aprirla. Tornate dal giardiniere. Esaminate la scatola degli attrezzi e parlate con l'uomo di tutti gli argomenti. Chiedetegli in prestito la taglia bulloni e dategli che vi serve per pulire le tombe. Tornate alla tomba a nord, davanti all'albero e pulitela. Tenete premuto il tasto sinistro del mouse fin quando l'indicatore non avrà fatto un giro completo. Otterrete un nuovo pezzo del modellino. Esaminate la tomba. Raggiungete la porta della cappella ed apritela. Premete ripetutamente il mouse fin quando l'indicatore avrà completato il giro. Andate a est ed esaminate l'urna. Andate a est ed attraversate sulla passerella. Leggete il leggio di sinistra, poi quello a nord-est. Quello a nord, quello a nord-ovest e infine quello a destra. Tornate tutto a sud e toccate la bolla in basso a destra. Tenete premuto il tasto 1. Andate alla porta e toccate la pianta tenendo sempre premuto il tasto 1. Tornate a destra e toccate il pesce tenendo premuto il tasto 1. Guardate l'animazione, poi esaminate la donna. Non avvicinatevi troppo a lei. Arrampicatevi a sinistra ed esaminate nuovamente la donna. Andate a nord e arrampicatevi di nuovo. Avvicinatevi all'uomo ed esaminatelo ma senza avvicinarvi troppo. Se vedete che l'immagine inizia a diventare nera allontanatevi immediatamente. Guardate l'animazione e parlate con la donna. Guardate l'animazione e continuate a parlare con la dottoressa. Guardate il filmato.

Capitolo 3

Guardate il filmato e parlate con la dottoressa di tutti gli argomenti. Parlate nuovamente con la dottoressa. Provate ad aprire la cantina. Uscite in giardino passando dalla porta a vetri a sinistra. Guardate l'animazione. Prendete il sentiero a nord-est e guardate l'animazione. Avvicinatevi alla dottoressa. Esaminate la rosa tenendo premuto il tasto 1 fin quando l'indicatore non avrà completato il giro. Esaminate le pietre. Tornate alla serra e parlate col giardiniere di tutti gli argomenti. Entrate nella serra. Parlate col giardiniere, poi esaminate la ghirlanda di spine che vi ha indicato l'uomo. Toccatala di nuovo tenendo premuto il tasto 1. Andate vicino al giardiniere e toccate le rose tenendo premuto il tasto 1. Guardate l'animazione. Avvicinatevi alle due figure luminose per leggere l'incisione ma state attenti ad allontanarvi subito o morirete. A est rispetto alle due figure guardate i due punti luminosi per vedere dove sono state scagliate le cesoie. Fate sempre attenzione ad allontanarvi velocemente prima di essere ammazzati. Una volta guardati tutti e tre i punti luminosi guardate il filmato. Tenete l'indicatore al centro dell'obiettivo abbastanza a lungo per far completare il giro. Parlate col giardiniere di tutti gli argomenti. Guardate il vetro a est ed esaminate l'aiuola, dove avevate visto le cesoie, tenendo premuto il tasto 1 fin quando l'indicatore non avrà fatto tutto il giro. Uscite dalla serra e parlate con la dottoressa. Tornate in cucina e usate il montacarichi. Parlate con la dottoressa. Datele le varie risposte e convincetela che si può fidare di voi. Guardate l'animazione. Avvicinatevi al bancone centrale, esaminate e prendete il coltello da burro. Tornate al montacarichi e usatelo. Guardate l'animazione. Andate tutto a nord, poi a ovest e poi di nuovo tutto a nord. Esaminate la cameriera e guardate l'animazione. Avvicinatevi velocemente alle figure blu ed esaminatele, ma allontanatevi in fretta prima di morire. Dovrete esaminare la cameriera, i suoi vestiti e il pendente che sta cadendo. Esaminate la bacinella piena di sangue. Tenete premuto il tasto sinistro del mouse finché l'indicatore non avrà fatto un giro completo. Seguite la dottoressa e tornate in cucina. Andate al salone principale, prendete la porta a est della scala principale ed entrate a est. Parlate col maggiordomo. Concordate a non avvicinarvi. Parlate nuovamente col maggiordomo e chiedetegli chi è Clara. Lasciate la stanza e parlate con la dottoressa. Andate alla libreria, raggiungete la scala a chiocciola e, accanto ad essa, esaminate i beni della mamma di Eddie. Esaminate la fotografia e le due lettere. Tornate nella stanza dove c'era il maggiordomo. Mostrategli il pendente. Parlate con Eddie degli argomenti 3, 1, 2. Guardate il filmato. Parlate con la

dottorressa e ditele Ricordi e pendente. Salite al piano di sopra. Andate a sinistra fino in fondo, salite la scala e guardate l'animazione. Sulla sinistra, per terra, prendete i pezzi di fotografia. Andate vicino a Eddie, esaminate le bambole e parlate col ragazzo. Esaminate la croce che vi è stata indicata. Andate a nord verso le tavole di legno ed esaminatele. Andate a sud, poi a ovest ed aprite le assi di legno. Gattionate in avanti fin quando il pavimento non comincerà a cedere. Premete ripetutamente e velocemente il tasto sinistro del mouse fino a far fare un giro completo all'indicatore. Proseguite ancora a nord e guardate l'animazione. Sulla destra esaminate il crocifisso. Avvicinatevi al letto e rompete le catene che legano i piedi di Rosemary. Premete ripetutamente il tasto sinistro del mouse per farlo. Parlate con la vecchia. Tenete il cursore al centro dell'obiettivo il tempo che l'indicatore faccia il giro completo e guardate l'animazione. Andate a ovest e guardate il filmato. Andate a sud-ovest e scendete di sotto. Andate a est e scendete. Cliccate il tasto sinistro del mouse per lasciare la corda. Scendete ancora. Spingete la trave e attraversatela. Premete ripetutamente il mouse per far fare all'indicatore un giro completo. Seguite il sentiero a ovest e guardate l'animazione. Sulla scrivania di legno esaminate la balestra. Sul bancone prendete i pezzi di osso. Usate la balestra per sparare. Guardate il filmato.

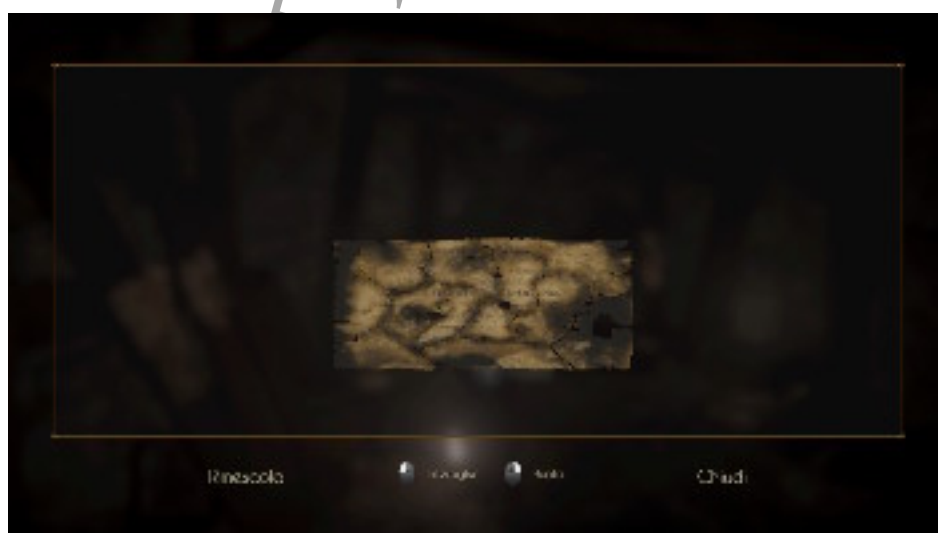
Capitolo 4

Parlate con la dottorressa di tutti gli argomenti. Esaminate il simbolo sulla parete. Andate a ovest, vicino al cervo, esaminate il tavolo ed esaminate il libro. Esaminate la scrivania dal lato in cui c'era la balestra. Nel cassetto in basso a sinistra prendete il pezzo della chiave principale. Nell'angolo in alto a destra prendete i frammenti della foto. Esaminate la chiave principale e, in particolare, la punta. Esaminate il cassetto centrale e usatevi la chiave. Ruotate le parti della chiave come da figura:



Prendete i fogli dal cassetto. Esaminate poi il tavolo alle vostre spalle. Esaminate i vari oggetti e prendete la mappa appesa al muro. Per terra, vicino all'angolo destro del tavolo prendete altri frammenti di foto. Andate alla passerella di legno ed esaminate il baratro. Tornate al tavolo di legno, cliccate sull'alcool e versatelo nella bottiglia. Mettete il foglietto di sinistra nella bottiglia. Usate la bottiglia con la candela e guardate l'animazione. Attraversate la passerella e tornate all'altra ala del castello. Parlate col maggiordomo di tutti gli argomenti. Andate in biblioteca, andate vicino alla scala e parlate con Rory di tutti gli argomenti. Salite al piano di sopra, andate in soffitta e parlate con Rosemary. Spostate il mouse al centro dell'obiettivo abbastanza a lungo per far in modo che l'indicatore faccia il giro completo. Tornate in biblioteca e parlate con Rory di tutti gli argomenti. Uscite in giardino e prendete il sentiero a nord-ovest. Raggiungete la barca accanto al molo. A destra della barca, per terra, prendete i frammenti della foto. Spingete la barca. Parlate con la dottoressa. Andate alla serra e, sulla destra, esaminate e usate l'automobile. Guardate il filmato.

Parlate con Rory di tutti gli argomenti. Esaminate il disegno rosso sulla parete e tornate a parlarne con Rory. Entrate nel tunnel e, una volta usciti, raccogliete da terra i frammenti di foto a nord-ovest. Esaminate il disegno rosso sulla roccia. Andate a nord e passate sotto i due archi. Andate avanti superando la scala ma senza salirla. Ad un certo punto troverete una porta di legno. Provate ad aprirla e usate l'asse di legno accanto ad essa. Premete ripetutamente il mouse fin quando l'indicatore non avrà completato il giro. Ripetete l'operazione. Guardate l'animazione. Esaminate i fogli attaccati alle colonne. Esaminate le tre colonne di legno e i due altarini laterali. Esaminate le altre pagine sulla sinistra. Una volta accucciati ricomponete l'immagine come da figura:



Premete su Chiudi e guardate l'animazione. Avvicinatevi alla porta di uscita e, quando si allontana, esaminate il biglietto in mano all'uomo. Andate a sud-ovest e, da terra, raccogliete i frammenti della foto. Andate a nord-est, oltrepassate la scala, passate sotto agli archi e andate ancora a nord-est. Tornate verso l'inizio, nel piazzale vedrete partire un'altra animazione. Avvicinatevi all'uomo da destra e, sempre stando attenti a non essere beccati, esaminate l'oggetto che tiene in mano. Guardate l'animazione. Salite la scala e seguite il sentiero fino allo stone-age. Avvicinatevi all'uomo vicino all'altare ed esaminate il rito. Guardate l'animazione, tenete il mouse al centro dell'obiettivo in modo che l'indicatore faccia un giro completo e rispondete con la risposta 1, poi date nuovamente la risposta 1 e finite il dialogo. Guardate il filmato, combattete due volte contro il maggiordomo premendo ripetutamente e velocemente il tasto sinistro del mouse fin quando l'indicatore non avrà fatto il giro completo. Parlate con Rory di tutti gli argomenti. Guardate il filmato.

Capitolo 5

Parlate con Lady Margaret di tutti gli argomenti. Parlate con la dottoressa. Esaminate la scritta sul camino e il camino stesso per trovare una porta segreta. Uscite dalla porta a ovest ed esaminate il simbolo rosso sul muro. Esaminate il piccolo mappamondo sulla scrivania e parlate con Lady Margaret di tutti gli argomenti. Guardate il filmato. Andate allo studio del padre e, sulla scrivania, esaminate l'altro piccolo mappamondo. Andate al salone principale ed esaminate il grande mappamondo. Esaminate la serratura a sinistra e usate la chiave principale, aggiungete la parte finale e ruotatela come da disegno:



Ruotate le due parti come da figura:



Otterrete una tavoletta contenente il codice per aprire il caminetto. Salite nuovamente allo studio del padre, esaminate il modellino e aprite lo sportellino davanti alla torre principale. Usate la chiave principale e ruotatela come da figura:



Guardate l'animazione. Avvicinatevi al bambino ed esaminate premendo il tasto 1. Esaminate il modellino sempre premendo il tasto 1 e sempre stando attenti ad allontanarvi in tempo qualora lo schermo inizi a diventare nero. Vedrete un pulsante nascosto. Tenete il mouse al centro dell'obiettivo finché l'indicatore non avrà fatto il giro completo. Parlate con la dottoressa. Esaminate nuovamente il modellino e interagite. Andate al piano di sotto ed entrate nella prima porta a sinistra della scala. Esaminate il passaggio segreto nel camino e premete i pulsanti nel seguente ordine:



Entrate nel camino e guardate la breve animazione. Seguite le istruzioni della dottoressa, qualora stiate perdendo l'equilibrio dovrete tenere il mouse al centro dell'obiettivo finché l'indicatore non avrà fatto il giro completo. Circa a metà guardate l'animazione. Riprendete l'equilibrio al solito modo, poi seguite il bambino a ovest. Continuate a seguire il bambino. Guardate di nuovo l'animazione. Salite la scala davanti a voi e spingete il cerchio di pietra. Scendete la scala e andate a est. Andate a destra e di nuovo a destra. Guardate l'animazione del bimbo che vi darà la candela e vedrete una runa. Entrate nella stanza a destra, poi in quella a nord-est, quella vicino all'altra runa. Sempre seguendo le rune, tornate indietro da dove siete appena entrati, poi andate a nord, vi sembrerà un bug perché vedrete una stanza uguale alla precedente ma in realtà è una nuova. Andate a est e prendete l'oggetto sul tavolo. Guardate l'animazione. Scendete la scala e questa volta andate a ovest. Andate avanti ed esaminate sulla destra dove c'è il tavolino. Vedrete che sul tavolino riflesso c'è una statuetta. Se uscite e rientrate dal tunnel noterete che la stanza

ruota. Dovrete uscire e rientrare nel tunnel fin quando vi troverete il tavolino abbastanza vicino a voi da poter prendere la statua. Cliccate ripetutamente il mouse fin quando l'indicatore non avrà fatto il giro completo. Guardate il filmato. Per tre volte cliccate velocemente il mouse fin quando l'indicatore non avrà fatto il giro completo. Rispondete sempre 1. Premete di nuovo per tre volte velocemente il mouse fin quando l'indicatore non avrà fatto il giro completo e guardate il filmato finale.

Soluzione di Electranovembre