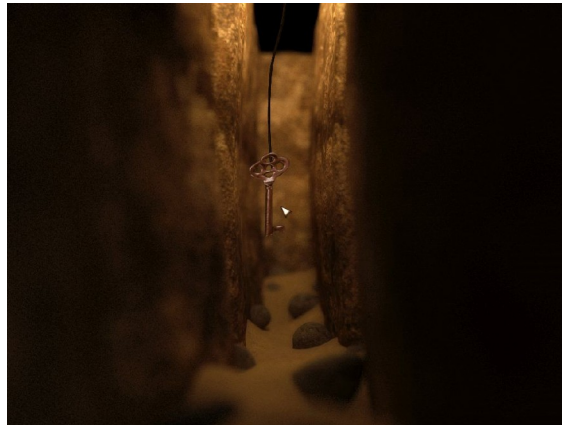


SOLUZIONE HOTEL

Nel gioco impersoni la Detective Newyorkense Bridget Brighstone, la quale deve indagare su alcuni misteri avvenuti all'Hotel Bellevue in Francia che nell'antichità era stato un castello medievale.

Dopo il filmato introduttivo sei davanti all'ingresso dell'Hotel. In inventario hai un cellulare, il Pc, una macchina fotografica, un documento relativo alla storia e ai proprietari dell'hotel e una valigia. Sei sul ponte che porta all'ingresso, a dx osserva la pila di scatoloni. Avanza fino al portone, osserva a sx sul muro la testa in pietra di un leone. In inventario fai doppio click sul cellulare per chiamare il tuo Capo Sam McCloud. Dopo la conversazione il portone si apre e un maggiordomo ti dà il benvenuto. Avanza e ti trovi nel cortile dell'hotel, osserva i due uomini che parlano, sono il maggiordomo e il Detective Matisse, parla con loro. Quando se ne andranno osserva gli attrezzi da giardinaggio accanto alla fontana. Davanti alla fontana, in terra, vedi luccicare qualcosa, è una chiave che per il momento non riesci a prendere. Avanza verso il portone, sul muretto a dx accanto alla colonna osserva e prendi il filo metallico. Torna alla fontana e usa il filo metallico in terra dove c'è la chiave per prenderla, agganciala e solleva.



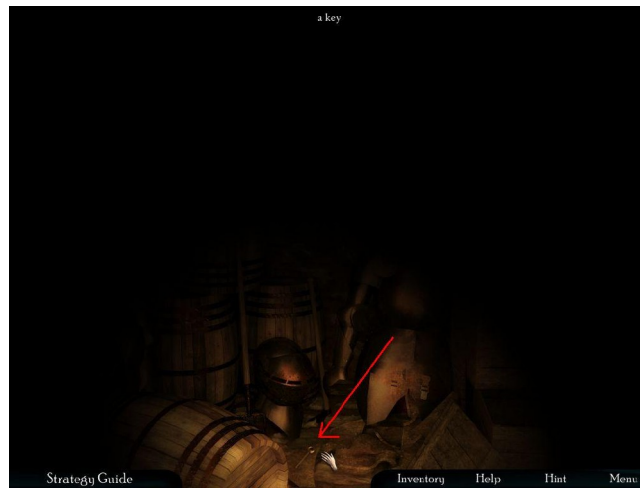
Avanza fino al portone e poi entra, vai alla reception e parla con l'uomo. In inventario ora hai una testa di leone di metallo. Osserva il fax sul bancone e poi osserva la bacheca con le chiavi delle stanze dietro al bancone, prendi la chiave della stanza 27. Sali le scale a sx della reception e usa la chiave sulla porta n°27. Vai all'armadio a sx del letto e usa la valigia per riporla, vai al tavolo in basso e usa il Pc vicino al telefono. Esci dalla stanza e vai verso il basso dello schermo, osserva la porta con i sigilli della polizia. Torna indietro e vai fino in fondo, segui il corridoio a dx e osserva la statua che c'è in fondo. Torna alla reception e vai in basso dello schermo. A sx parla con il Detective Matisse seduto accanto al camino. Sopra il camino prendi la scatola di fiammiferi. Torna indietro e poi esci dalla reception, accanto alla fontana prendi l'ascia. Vai ancora in basso e poi esci dall'hotel, avvicinarti alla pila di scatoloni e prendi la carta per il fax. Torna alla reception e usa la carta sul fax. I documenti che ne escono portano al Detective Matisse. Vai alle scale a dx della reception e sali. Osserva le porte chiuse dell'ufficio del proprietario e del ristorante poi entra nella porta aperta a dx che porta ai sotterranei. Osserva tutto e vai fino in fondo. Osserva in basso che è buio. A sx, sul muro, osserva la scatola con i fusibili, devi azionare le levette affinché le lucine diventino tutte verdi e si ripristini la corrente.



Scendi le scale, a dx osserva le porte e il carrello elevatore, prendilo. A sx, sul tavolo prendi la chiave inglese. Avanza fino alla porta e usa la chiave che hai preso sul pavimento della fontana, entra. Appena dentro vedi una figura vestita di rosso che scompare all'improvviso. Avanza fino al tavolo e prendi i fogli bianchi che ci sono sopra, a sx osserva la botte centrale dove hai visto la figura sparire e usa l'ascia. Scopri una pietra sul pavimento con quattro grosse viti agli angoli. Usa la chiave inglese sulle viti e poi usa il carrello elevatore per spostare la lastra di pietra. Osserva il simbolo a forma di croce e fai una fotografia con la macchina fotografica che hai in inventario. Esci dalla schermata e vai a dx del tavolo, osserva le bottiglie di vino alla parete. Torna alla reception e poi sali la scalinata a sx per andare nella tua stanza. Usa la foto appena fatta sul Pc. In inventario usa i fogli di carta con i fiammiferi per far scattare l'allarme antincendio. Esci dalla stanza e vai in basso dello schermo, entra nella stanza con i sigilli della polizia. Avanza vicino al letto e sposta il cuscino, prendi la fotocamera digitale. Torna nella tua stanza e usa la macchina digitale sul Pc. Osserva la foto che ritrae due donne. Bussano alla porta, è il proprietario dell'Hotel, parla con lui.

Vai a letto e ora sembra che stai "vivendo" un sogno, esci dalla stanza e segui l'uomo fino alla statua.

E' mattina e sei nella tua stanza. Osserva il Pc e leggi la Mail relativa alla foto che hai scattato al simbolo in cantina. Dietro al Pc c'è un candelabro, prendi una candela. Esci dalla stanza e vai in fondo a dx, segui il corridoio fino alla statua e osservalo, soprattutto gli incavi degli occhi. Vai alla reception e osserva le due casse davanti al bancone. Esci dalla reception e osserva a sx la scala appoggiata alla colonna, prendila. Avanza e vai a sx, entra al ristorante e osserva tutto. Torna alla reception, sul bancone a sx osserva la scatola con le graffette e prendine una. Osserva di nuovo le casse in terra e usa la graffetta sul lucchetto di ognuna. Sulla cassa di dx usa la macchina fotografica per scattare una foto sulla tavola egiziana. Vai alle scale a dx e scendi in cantina, Avanza fino alle bottiglie appoggiate al muro e prendine una. Torna indietro e osserva la pietra in terra, quella con il simbolo. Usa la bottiglia di vino sul simbolo per dissolvere il materiale con il quale è fatto. Ora hai un'apertura sul pavimento, usa la scala e poi scendi. In inventario usa la candela con i fiammiferi per far luce e osserva l'ambiente. A sx, in alto, prendi il bauletto di legno. A dx, sempre in alto e appeso alla colonna di legno, prendi il martello. Osserva in basso a dx il vaso e usa il martello per romperlo, prendi la chiave che era dentro.



Esci e torna alla tua stanza. Usa la chiave che hai trovato sul bauletto per prenderne un cristallo blu all'interno. Esci dalla stanza e vai a dx in alto, fino alla statua. Usa il cristallo sull'occhio della statua. Torna indietro alla reception e parla con l'uomo dietro al bancone. Dopo il dialogo sali la scala a dx e poi entra nell'ufficio del proprietario dell'Hotel che ora è aperta. Parla con lui. Quando lui esce dall'ufficio ispeziona la stanza. Avvicinati alla scrivania e prendi il tagliacarte a dx. Vai a dx e poi entra nella porta. Osserva i due specchi a dx e i due a sx, ognuno di essi alla base ha un simbolo triangolare con al centro un incavo dove si può inserire qualcosa. Avvicinati alla scrivania e osserva tutto, usa il tagliacarte sui cassetti a dx per aprirli. Prendi le quattro piccole sfere bianche. Usale sui quattro incavi dei simboli alla base degli specchi. Adesso i simboli li puoi ruotare. Osserva la vetrata dietro alla scrivania. Ci sono quattro tende rosse, sopra ognuna osserva i triangoli e come sono posizionati. Devi ruotare i quattro simboli alla base degli specchi affinché assumino la stessa posizione dei quattro triangoli



Uno specchio a dx si è aperto, osserva quello che c'è dentro e prendi il sacchetto a dx. In inventario fai doppio click sul sacchetto per vedere le sfere colorate che ci sono dentro. Torna indietro all'ufficio e poi esci a sx. Parla con il Detective Matisse. Dopo il breve filmato sei al ristorante dell'hotel, parla

ancora con Matisse. Vai nella tua stanza e leggi la mail al Pc , quella relativa alla foto che hai fatto alle tavole egizie. Ricevi una telefonata dal tuo Capo.

E' il mattino seguente, esci dalla stanza e vai alla reception e parla con l'uomo dietro al bancone. Sali le scale a dx e poi entra nella porta aperta a sx. Sei sulla terrazza dell'hotel, sul tavolo a sx prendi la bottiglia con il detergente e sul tavolo a dx i fazzoletti di carta. Avanza e vai a parlare con la Signora Greenleaf, la moglie del proprietario dell'Hotel. Esci e vai fuori dell'hotel, nel cortile. Vai a dx della fontana. Osserva la signora Greenleaf che parla con un uomo e segui tutto il dialogo, poi entra nella biblioteca. Sul tavolo a dx prendi la torcia elettrica e sul tavolo a sx osserva il libro aperto che parla di astronomia. Osserva la poltrona viola, soprattutto il pomello che c'è sullo schienale, è una sfera con delle sezioni che si possono girare, ma per ora lascia così. Vai agli scaffali piedi di libri e precisamente nel secondo partendo da dx, quello che ha i libri sull'astrologia. Prendi dagli scaffali e in mezzo a i libri 8 frammenti di carta. Fai doppio click in inventario su uno di questi frammenti per averli tutti in primo piano. Ora devi ricomporre i frammenti e posizionarli nello spazio rettangolare per creare una mappa del sistema solare (cliccando sui frammenti si possono anche ruotare).



Ora osserva di nuovo il pomello sulla poltrona e muovi le sezioni in questa sequenza



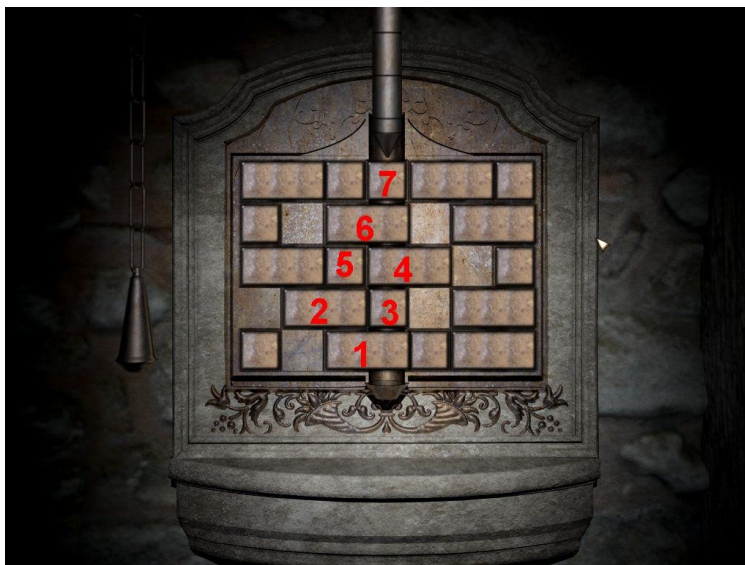
1 = due volta a dx

2 = una volta a dx

3 = due volte a dx

4 = una volta a dx

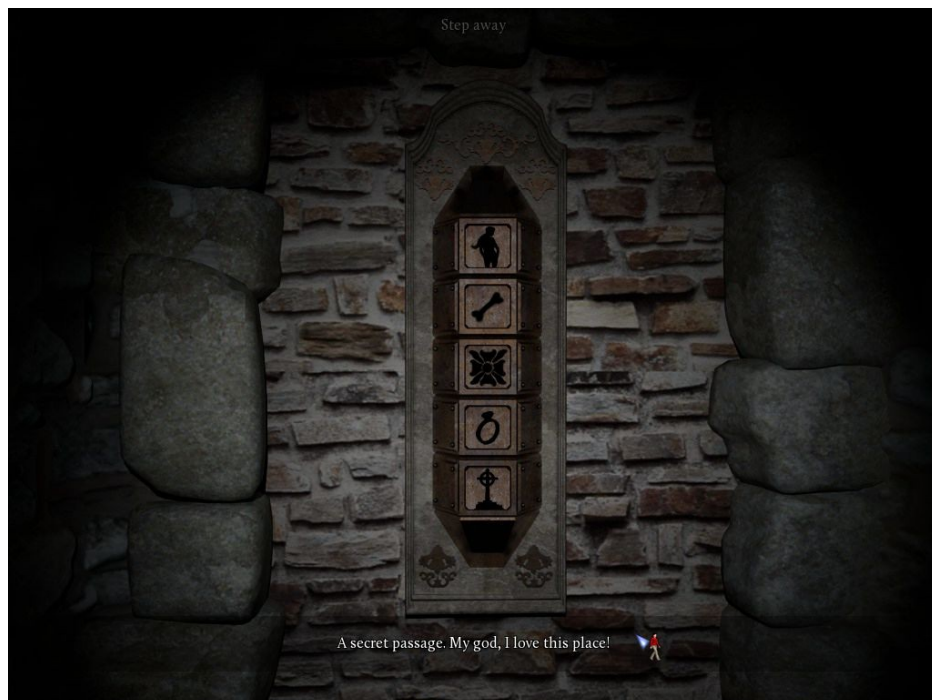
Ora in inventario hai un altro cristallo blu. Esci dalla biblioteca e torna alla reception, sali le scale a sx e vai in fondo a dx, segui il corridoio fino alla statua. Usa il cristallo sull' altro occhio della statua. Entra nel passaggio segreto che si è aperto. In basso a dx osserva lo scudo, c'è inciso qualcosa, ma non riesci a leggere, è troppo sporco. In inventario unisci il detergente con i fazzoletti di carta e poi usa i fazzoletti con lo scudo. Osservalo e leggi bene quello che c'è scritto perché ti servirà poi. Accanto allo scudo prendi la mazza chiodata. A sx prendi l'asse di legno. Osserva davanti a te, non puoi avanzare perché il pavimento di legno è rotto, usa l'asse di legno sul pavimento rotto per creare un ponte e poi avanza. In basso a sx prendi l'asta metallica e osserva il muro a sx. In automatico avrai l'asta metallica infilata in un congegno composto da mattoni. I mattoni li puoi spostare verso l'alto, il basso, a dx e a sx. Devi liberare lo spazio affinché l'asta metallica riesca ad infilarsi fino in basso.



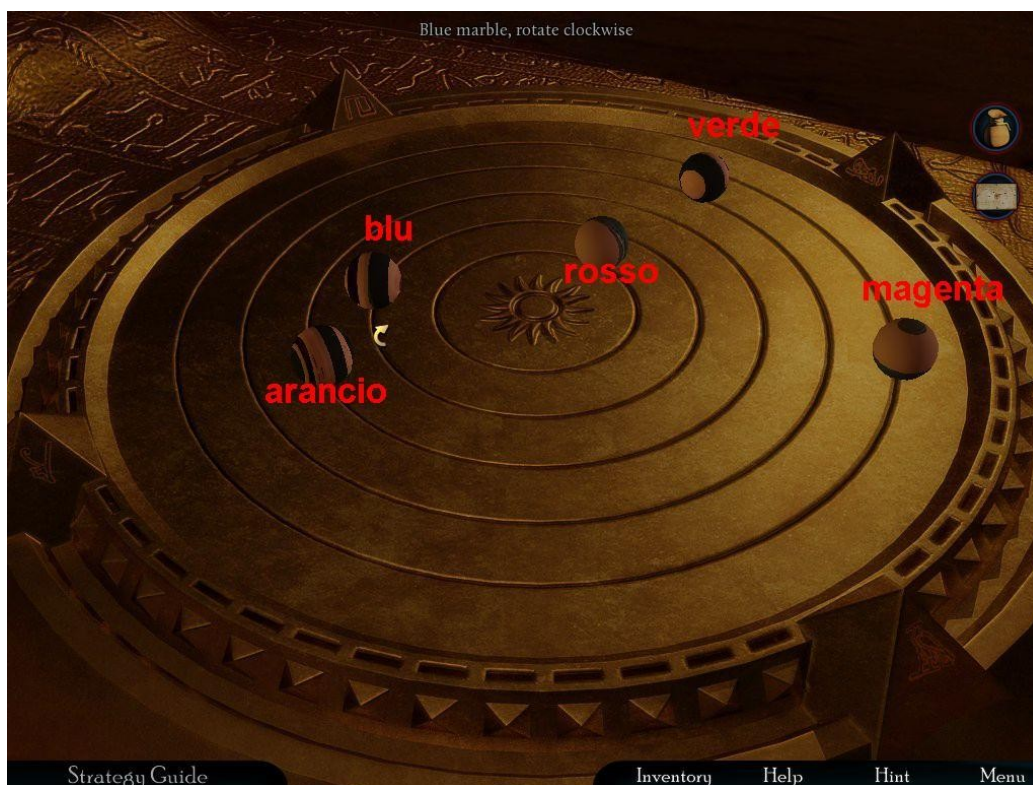
- 1 sposta a sx
- 2 sposta a sx
- 3 sposta a dx
- 4 sposta a dx
- 5 sposta in basso
- 6 sposta a sx
- 7 sposta in basso e poi a dx

Se sbagli, a sx c'è una catenella che tirandola riassetta l'enigma.

Ora si è aperto un ingresso sulle scale davanti a te, avanza una volta e vedi il passaggio bloccato da assi di legno. Usa la mazza chiodata sulle assi per tre volte. In alto, al centro e in basso. Avanza una volta. Davanti a te un'altra porta chiusa e un altro enigma da risolvere. Ci sono quattro tasselli con diverse immagini. Cliccando su ogni tassello, l'immagine cambia. Qui devi fare riferimento a quello che c'era scritto sullo scudo all'ingresso, soprattutto ad alcune figure e oggetti e in ordine cronologico.



Entra nella stanza e avanza. Al centro vedi una cassa di legno chiusa con delle catene. A sx , appeso alla colonna, prendi il gancio. A dx, ai piedi della colonna prendi il saldatore. Usa il saldatore sulle catene e poi il gancio sul coperchio della cassa. Osserva il sarcofago all'interno della cassa e la piattaforma circolare che ha sul davanti. La piattaforma rappresenta una specie di sistema solare, usa il sacchetto con le sfere colorate che hai in inventario sulla piattaforma. Osserva la mappa che hai in inventario, quella del sistema solare, i pianeti hanno un colore e una posizione. Le sfere che hai messo hanno gli stessi colori dei pianeti, devi posizionarle come nella mappa



Aperto il sarcofago, fai una foto alla mummia. Torna nella tua stanza e usa la foto appena fatta sul Pc. Vai alla reception e parla con l'uomo al bancone. Ricevi una mail sul tuo pc, vai nella stanza e leggila. Girati e vedi una figura di una donna "evanescente" di nome Veronica. Torna alla reception e parla

con l'uomo al bancone. Esci dalla schermata e vai a sx a parlare con il Detective Matisse accanto al camino. Esci dall'hotel e dirigiti verso il ponte.

A dx, in terra, prendi il secchio, avanza e poi entra nella casa abbandonata di fronte al pozzo. A sx prendi la scala a pioli e nel mobile in fondo alla stanza prendi una parte di stetoscopio. Sali le scale di legno a dx, prendi dal mobile a sx un'altra parte di stetoscopio e dalla credenza a dx l'ultimo pezzo dello strumento. In inventario unisci i tre pezzi. Scendi le scale e poi esci. Entra nella casa abbandonata a sx del pozzo. Sul tavolo a sx prendi la corda. A dx del camino apri la botola sul pavimento e poi scendi. Osserva la cassaforte a dx e poi usa lo stetoscopio sulla cassaforte. Ora devi muovere la manopola a dx e a sx ogni volta che senti lo scatto:

Muovi

4 volte a dx - 7 volte a sx - 6 volte a dx - 2 volte a sx - 6 volte a dx - 5 volte a sx

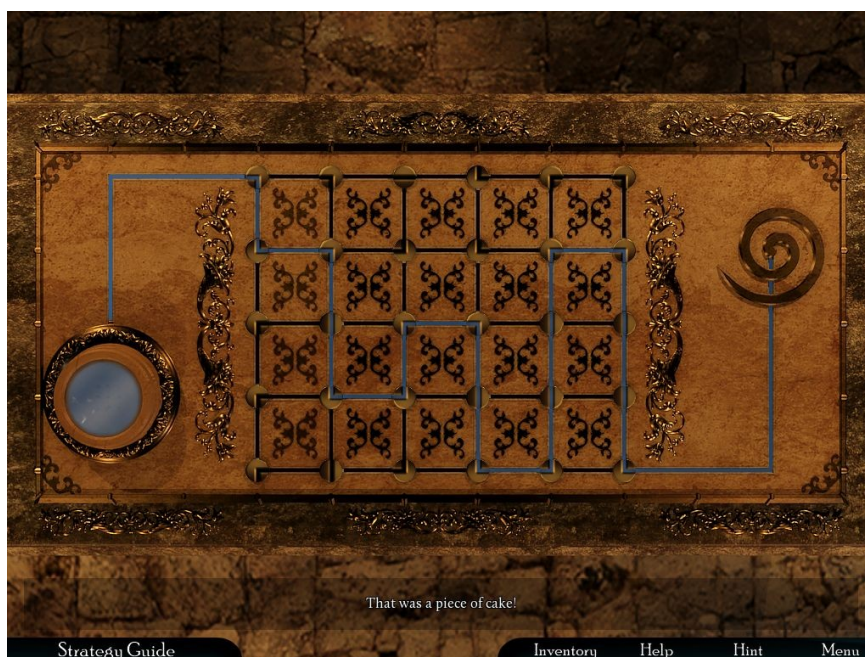
Prendi la bussola dentro alla cassaforte. Esci dalla casa, in inventario unisci la corda con il secchio e poi usa tutto sul pozzo per prendere l'acqua. Vai a sx e avanza. A sx in terra prendi la pietra bianca con un simbolo. Parla con Theresa di tutto. Avanza ancora una volta, sei all'interno di un Cimitero. Osserva la chiesa davanti a te. In basso a sx, prendi un'altra pietra con un simbolo. Vai al sentiero di sx, in basso a sx prendi ancora una pietra con un simbolo. Torna indietro e poi costeggia il muro della chiesa a sx. In basso a dx, accanto alla lapide, prendi ancora una pietra con un simbolo. Osserva il muro della chiesa a sx, soprattutto il buco che c'è in alto. Usa la scala e poi entra nel buco per entrare. Sul pavimento a dx prendi l'ultima pietra col simbolo e poi osserva l'altare al centro. Usa i fiammiferi sulle candele a sx e a dx. Sul ripiano si illuminano cinque cerchi con dei simboli al centro. Sono gli stessi simboli che hai sulle cinque pietre. Ora devi mettere le rispettive pietre sui simboli corrispondenti, al centro metti la testa di leone che hai in inventario.



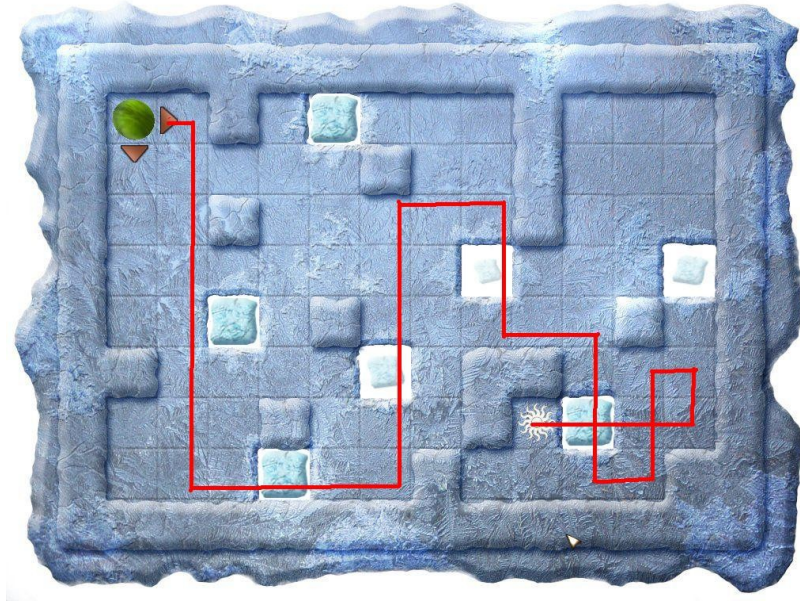
Si creerà un fascio luminoso che puoi ruotare con una freccia; ruotalo per illuminare il pavimento in basso ed evidenziare un altro simbolo.



Si apre un varco sul pavimento e una scala che scende. Scendi giù e osserva il sarcofago davanti a te. Osserva il disegno con le scanalature. Devi mettere dell'acqua a sx e far arrivare il liquido a dx attraverso le scanalature che potrai aggiustare cliccandoci sopra.



Entra nel sarcofago, ed è come se vivessi in un'altra dimensione: sei in una radura. Parla con King Arthur di tutto. Torna indietro, esci dalla chiesa, vai a dx e poi al sentiero di sx. Parla con Veronica e ti ritrovi in un luogo simile all'Olimpo, parla con Cleopatra, lei ti darà un occhio pietrificato di serpente. Vai a dx e parla con il fantasma di una bambina. Prova a passare il ponte a dx, ma la bambina te lo impedisce. Torna indietro e parla ancora con Cleopatra. Vai a sx e torna ancora indietro e vai alla chiesa, entra e poi scendi al sarcofago, entra e parla ancora con King Arthur. Torna da Veronica e parla con lei e dille che sei pronto. Vai da Cleopatra e parla con lei e poi con la bambina al ponte. Hai un enigma da risolvere. Devi portare l'occhio pietrificato di serpente nella casella con il sole, facendo attenzione ai passaggi con le pietre che spariscono e creano un abisso, perché l'occhio potrebbe precipitare e devi ricominciare l'enigma. Hai determinate direzioni in cui andare segnalate da frecce, segui questa direzione:

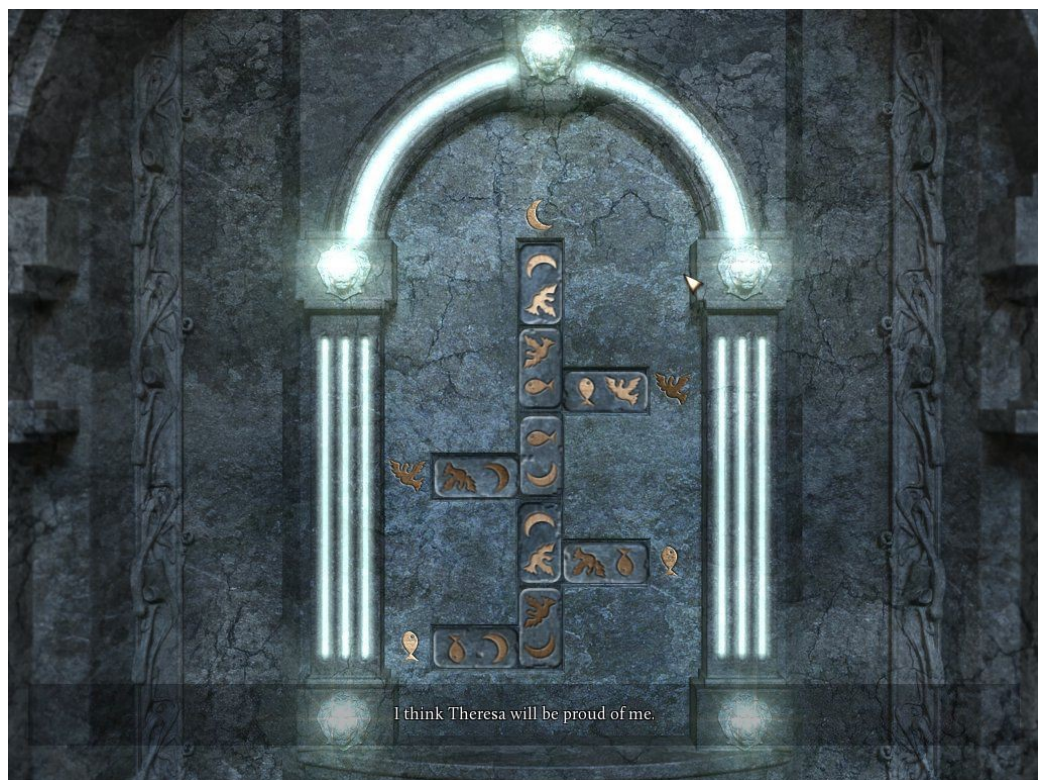


Parla ancora con la bambina, ora puoi attraversare il ponte. Parla con Marco Antonio, vai a sx e osserva il Labirinto. Torna indietro e parla con la bambina e poi con Cleopatra. Esci, torna alla chiesa e poi dentro il sarcofago. Vai a parlare con King Arthur, ora puoi prendere la sua spada Excalibur.

Torna da Marco Antonio e poi al Labirinto. Segui il percorso per raggiungere l'anello:



Porta l'anello a Marco Antonio, parla con lui e poi con Cleopatra. Torna indietro e parla con Theresa all'ingresso del cimitero. Torna indietro fino al pozzo e poi usa la corda sul pozzo per scendere all'interno. Osserva la porta davanti a te. Devi posizionare le figure con un domino. Ogni figura deve combaciare con una uguale.



Esci da pozzo, parla con il Detective Matisse e poi con Veronica.

Sei di nuovo davanti all'ingresso dell'Hotel, avanza fino al portone, usa la corda che hai in inventario sul lampione a sx e poi calati dal ponte. Vai a dx e prendi la sega in terra, usala sulla grata metallica circolare che c'è sul muro, entra. Osserva la figura davanti a te. Devi avvicinare i sei triangoli che ci sono sui tre lati del triangolo più grande, agendo sulle tre manopole:



2 = gira tre volte

3 = gira due volte

1 = gira quattro volte

2 = gira tre volte

3 = gira sette volte

2 = gira quattro volte

3 = gira quattro volte

2 = gira due volte

3 = gira due volte

2 = gira una volta

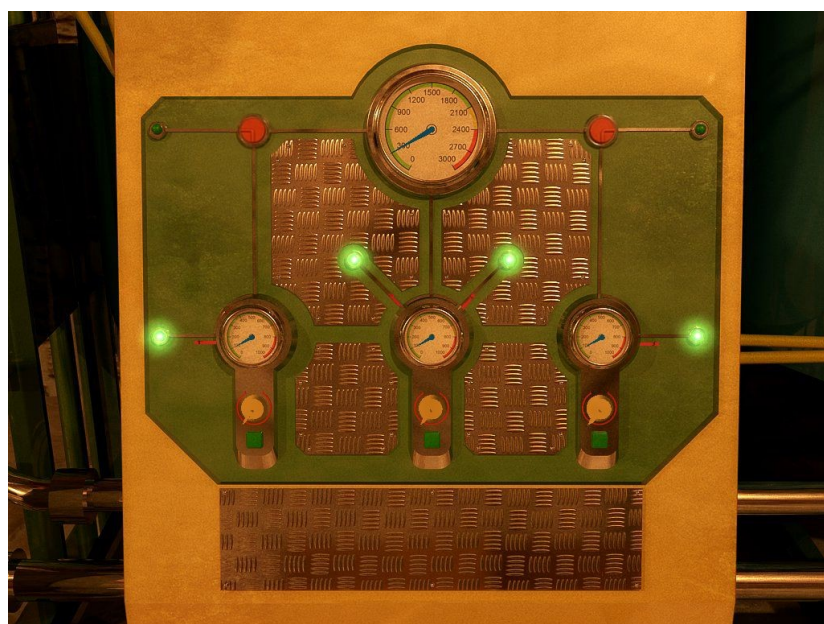
3 = gira una volta

Tira l'anello al centro e poi entra.

Osserva l'interruttore a dx dell'ascensore. Per farlo scendere posiziona le levette e poi premi il pulsante.



Sali in ascensore, parla con Veronica. Vai a sx e poi esci dalla porta, vai alla reception e poi verso il basso dello schermo. Esci in cortile e poi vai a dx della fontana per entrare in Biblioteca. Agisci sulla libreria (la terza da dx), per aprire un passaggio segreto, entra. Vai a sx fino in fondo, osserva la scena che si presenta. Torna indietro, prendi la torcia sul muro di fronte alle scale e poi esci. Torna alla reception e sali le scale a sx, vai dx fino in fondo seguendo il corridoio fino alla statua, entra nel passaggio e poi avanza verso dx. Osserva a dx la centralina della caldaia, osserva i pulsanti e le levette



Li devi portare in questa posizione:



Torna alla Biblioteca, assisti al dialogo della Signore Greenleaf con l'uomo.

Osserva la mummia che uccide l'uomo. Usa la torcia che hai in inventario sulla torcia accesa a sx accanto al Portale e poi usa la torcia sulla mummia. Prendi il calice sul tavolo, parla con la Signora Greenleaf e poi getta il calice nel Portale a sx.

Assisti al finale.

Soluzione di Loretta