

Black Mirror 2

Capitolo I

Biddeforde Maine - Photo Shop

Osserva la scatola elettrica sulla colonna, aprila e in alto clicca sul secondo fusibile da sx per svitarlo, prendi il fusibile. Esci dalla schermata e osserva la pedana di legno in basso, rimuovilo e sul ripiano in alto osserva la scatola di fusibili centrale e poi prendila. Osserva l'ultimo ripiano in basso e prendi il flacone per sviluppare le foto. Osserva tutto in giro per la cantina e poi in inventario clicca col dx sulla scatola di fusibili per averne uno in inventario, riapri la scatola di fusibili e metti il fusibile dell'inventario dove hai tolto l'altro, poi abbassa la leva gialla in basso a dx per avere la luce. Sali le scale e dopo che Fuller ti avrà parlato, sulla dx osserva e prendi il cartellone della pubblicità. In automatico lo porti fuori e parli con Angelina. Ora siete dentro e ricevi un foglio per ritirare un pacco alla posta e una busta per Biba. Appena fuori avanza in fondo verso il mare.

Ufficio postale

Entra nell'ufficio postale e parla con Rosie dietro il bancone ma ti dice di aspettare il turno, esci e parla con la ragazza a sx e poi clicca la macchina rossa per far scattare l'allarme, rientra alla posta MENTRE L'ALLARME STA ANCORA SUONANDO IN MODO CHE LA CLIENTE LO SENTA e poi parla con Rosie che ti darà il pacco. Parlaci ancora di tutto. Osserva tutto e poi esci, vai a dx per tornare verso il negozio di foto e prosegui, arrivi nella piazza dove c'è la stazione di polizia, vai a dx verso il locale di Biba e poi entra.

Locale di Biba

Parla con Biba dietro al bancone e le darai la busta, sul bancone c'è una cesta col pane, prendilo. Alla dx della cesta del pane prendi la bottiglia di aceto, esci ma verrai fermato dal medico. Appena fuori seleziona la mappa in inventario e ritorna al negozio di fotografia.

Photo Shop

Parli con Angelina e poi con Fuller che avrà il pacco. Vai a sx nel negozio e vedi due porte, vai in quella a sx e clicca sul telefono. Arriva Fuller e ti ritrovi a casa della mamma di Darren.

Casa mamma di Darren

Clicca il telefono per chiamare l'ambulanza, dopo il dialogo osserva e apri la borsetta sulla sedia a dx e avrai la tessera dell'assicurazione. Osserva il tavolino e prendi il contenitore di pillole, entra nella porta in fondo per il bagno, clicca il mobile in alto sopra il lavandino e prendi i medicinali che si uniranno alle pillole. Esci e vai nella camera da letto a sx, osserva la scrivania davanti e poi apri i cassetti del comodino a dx, in quello in basso trovi il libro degli indirizzi che ha una serratura. Osserva la pianta sul davanzale, spostala e trovi la chiave: prendila. In inventario usa la chiave col libro degli indirizzi per aprilo, cliccalo col dx per leggerlo. Esci dalla stanza e usa il telefono sul mobile e parli col dottore. Esci dalla casa e sei in ospedale.

Ospedale

Entra e dopo la scena alla reception sei nella stanza della mamma di Darren. Dopo il dialogo col medico prendi lo stetoscopio dal letto, apri i cassetti del comodino e prendi la bottiglia di lassativi. Esci dalla stanza e parla con la receptionist di tutto. Usa la mappa per la casa della mamma di Darren.

Casa mamma di Darren

Vai in camera da letto e osserva la scrivania risolvendo il puzzle tipico che purtroppo è random e non posso mettere la sequenza, ma è facile, solo pazienza. L'immagine finale deve essere questa:



Dalla scrivania prendi lo scrigno e gli assegni. Esci dalla casa e ti ritrovi davanti l'ospedale.

Ospedale

Entra e in inventario osserva col dx gli assegni trovando all'interno una lettera. Dai gli assegni alla receptionist e dalla mappa seleziona il photo shop.

Photo Shop

Prova ad entrare e poi usa lo stetoscopio sulla porta, vai nel cortile dietro passando tra la vetrata e la porta verde in fondo, sul cofano dell'auto prendi la corda, osserva il gabbiotto in fondo e prendi il filo da pesca. Osserva il secchio vicino alla porta e prendi il manico, in inventario unisci il filo col manico per ottenere un gancio, sotto la finestra a sx prendi la ciotola per il cane. Osserva la finestra semiaperta sopra la porta e poi usaci il gancio col filo, apri la porta e ascolta il dialogo. Entra nel negozio dalla porta principale, osserva la telecamera sul treppiede e poi vai a sx entrando nella prima porta a sx. Prendi una penna dal portapenne sulla scrivania ed esci dal negozio. Entra nel negozio a fianco del vicolo che porta sul retro.

Shop di Eddie

Entra e parla con Eddie di tutto. Osserva gli utensili appesi al bancone, cliccali di nuovo per acquistare una tagliafi. Osserva la radio in terra e quella sul bancone e poi parla con Eddie di tutto e avrai una moneta. Osserva il catalogo delle monete sul bancone per identificarla, esci e vai alla posta.

Ufficio postale

Entra e sulla dx osserva gli opuscoli dei viaggi per avere informazioni su Willow Creek. Parla con Rosie di tutto. Osserva il contenitore di note sul bancone e parla ancora con Rosie e appena si volta prendine uno. Esci e in

inventario unisci la penna col foglietto appena preso, rientra e parla del pacco, gli dai il biglietto ma manca una firma. Esci e dalla mappa seleziona l'ospedale.

Ospedale

Entra e avanza a sx per poi entrare nella porta in fondo per la stanza della mamma, osserva i fiori sul comodino e prendi la cartolina di auguri, in inventario usa la cartolina con la nota presa a Rosie. Vai alla reception e prendi le riviste dal tavolino. Dalla mappa seleziona la posta.

Ufficio Postale

Entra e parla con Rosie del pacco che appare, sarà spedito. Dalla mappa seleziona il photo shop.

Photo Shop

Entra e scendi in cantina, clicca la porta a dx e osserva la scena. Sei in strada e dalla mappa seleziona la posta.

Ufficio Postale

Entra e parla con Rosie, parla con la cliente nel negozio e poi esci. Vai a sx e dopo il barile raccogli la barra di metallo vicino alla ringhiera. Rientra e parla ancora con la cliente. Dalla mappa seleziona il photo shop.

Photo Shop

Vedi Fuller che si allontana. Vai nel cortile nel retro ed entra, avanza verso la cassaforte e osservalo, usaci lo stetoscopio e dovrai trovare la combinazione entro un certo tempo. Usa i tasti sx e dx per far ruotare in senso orario e antiorario. Posiziona il cursore sulla manopola graduata in qualsiasi posizione, la rotazione è imposta dai tasti sx e dx.

(sx)orario 90 - (dx)antiorario 50 –(sx) orario 70 – (dx)antiorario 20 e poi il 20(dx) di nuovo antiorario e poi un clic in orario (sx). La cassaforte è aperta, prendi la pellicola. Vai a dx per il negozio e vai nella tenda a sx.

Sviluppo pellicola



-In terra vicino all'armadio prendi l'acqua distillata

-sul banco sotto la lampada prendi la bottiglia di fissaggio

-sul tavolo osserva i due contenitori e i due piani (a-b-c-d)

- versa in A lo sviluppatore per foto e Darren spegnerà la luce
- metti il rullino in B
- metti l'acqua distillata in C
- metti l'acqua distillata in A
- metti lo sviluppatore per foto in B
- usa la bottiglia di fissaggio in B
- Prendi B
- Metti la pellicola su D
- Clicca in inventario col destro sul pacchetto di carta fotografica per aprirlo e metti la carta in D
- Clicca D e dopo 5 secondi cliccalo di nuovo, avrai la foto.
- Metti la foto in A e aspetta che si veda e poi prendila.
- Metti la foto in C

Se la foto non è venuta bene, riprova dal punto di mettere la carta in D e devi prenderla nel momento che è più nitida e ne avrai una in inventario ma non ancora perfetta, riprova finchè non dirà che è perfetta. Suonano al negozio, è Biba che ti darà una busta. Dalla mappa seleziona la casa della mamma.

Casa mamma di Darren

Avanza verso la cucina e prendi il bollitore, usalo sul lavandino per riempirlo d'acqua, mettilo sul fornello, osserva il fornello e poi usalo per accenderlo. Usa la busta di Biba sul bollitore per leggerne il contenuto. Sotto il lavello osserva e apri lo sportello e prendi la ciotola. Dalla mappa seleziona il photo shop.

Photo Shop

Usa la busta sulla porta per metterla nella cassetta della posta. Dalla mappa seleziona l'hotel.

Wild Coast Hotel

Entra e parla di tutto col portiere. Sali le scale e parla con Angelina, gli darai le sue foto scattandone altre. Parla col portiere di tutto e avrai un bastone bianco, poi esci. Dopo le considerazioni dalla mappa seleziona il negozio di Eddie.

Negozio di Eddie

Dagli il bastone bianco e poi parla del proiettore di diapositive che avrai in cambio del bastone. Dalla mappa seleziona il locale di Biba.

Locale di Biba

Parla con Biba di tutto quello che hai in inventario, esci e clicca sulle luci appese per prenderne una rossa. Dalla mappa seleziona il photo shop.

Photo Shop

Vai nel cortile e sotto la finestra prendi la ciotola per il cane se non l'hai presa in precedenza. Dalla mappa seleziona l'ospedale.

Ospedale

Entra e vai nella stanza della mamma, parla col medico di tutto. Dalla mappa seleziona la posta.

Ufficio postale

Se non l'hai fatto prima, parla con la donna che osserva l'acqua e poi entra, parla con Rosie di tutto. (Se non ti fa parlare è perché hai già fatto tutto in precedenza). Dalla mappa seleziona la casa della mamma.

Casa mamma di Darren

Vai nel bagno per sviluppare le foto, filmato.

Capitolo II

Casa mamma di Darren

Hai un dialogo col capitano di polizia. Esci e sei alla stazione di polizia, costruisci l'identikit come vedi in figura e poi clicca per salvare l'immagine. Arriverà Angelina arrestata. Esci e dalla mappa seleziona il photo shop.

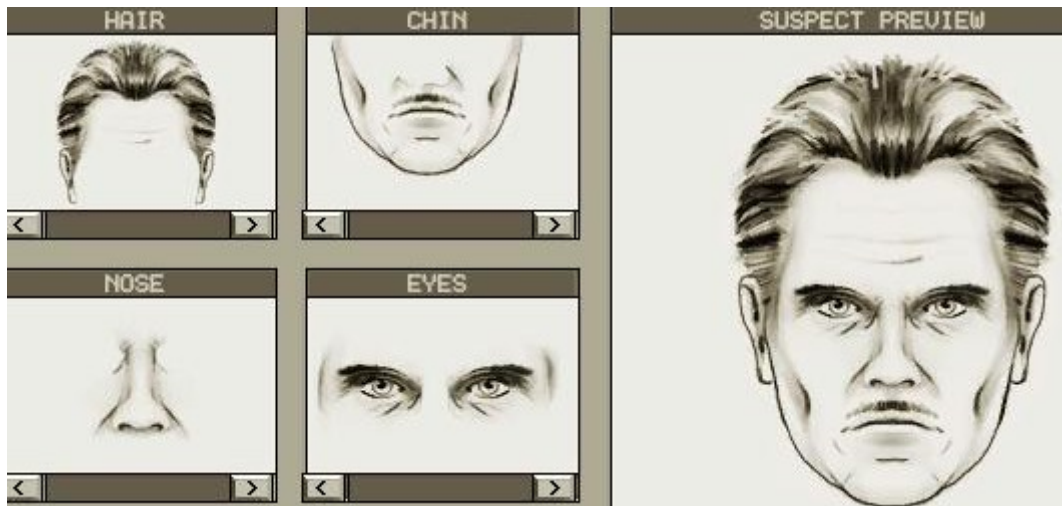


Photo Shop

Vai dietro nel cortile e usa la corda sulla griglia della finestra e sarà legata anche in basso, usa la barra di metallo sulla corda per togliere la griglia in basso e poi entra. Sali le scale e vai nella porta a sx per l'ufficio, osserva la mappa sul muro. C'è un biglietto: Arizona, Hawaii, E..., ?? e Europa. Esci a dx per il negozio e vai nella camera oscura dietro la tenda e osserva la sagoma disegnata in terra; visione.

Esci e vai in cantina, osserva in terra sotto il grande quadro il pannello e poi vedi 5 corde a sx del grande quadro, tirale una per volta iniziando dalla 1 e avrai:

corda 1 Hawaii - corda 2 Europa - corda 3 Cina - corda 4 Arizona - corda 5 Egitto

Ora tirale secondo questa sequenza: 4, 1, 5, 3, 2 – apparirà la porta che ha bisogno di un codice per essere aperta. Dalla mappa seleziona l'ospedale.

Ospedale

Entra e parla con la receptionist di tutto. Vai nella stanza della mamma, osserva il monitor e stacca la presa dal muro. Torna velocemente nella hall e sul bancone osserva la nota di spedizione sulla sx e prendila. Vai al distributore automatico, osservalo e poi usalo per avere una bottiglia di soda. Parla con la guardia nel gabbiotto a sx. Dalla mappa seleziona la posta.

Ufficio postale

Dietro al mobile prendi la scatola in terra e dalla mappa seleziona l'ospedale.

Ospedale

Parla con la guardia ma ti manca ancora il pass. Dalla mappa seleziona il locale di Biba.

Locale di Biba

Entra e parla di tutto col medico e poi con Biba più volte per esaurire gli argomenti. Usa il caffè sul medico e dopo la scena osserva il camice del medico e prendi L'ID. Dalla mappa seleziona l'ospedale.

Ospedale

Parla con la guardia che ora ti farà passare per la camera mortuaria.

Camera Mortuaria

Guarda gli appunti sulla bacheca e quello in basso a sx di Fuller. Osserva i contenitori in basso e apri il n°448 che era indicato di Fuller nella nota sopra prendendole chiavi. Esci dalla schermata e su carrello prendi la siringa in basso. Nell'altra stanza osserva il cadavere di Fuller e poi esci. Dalla mappa seleziona il photo shop.

Photo Shop

Vai nel cortile dietro ed entra dal passaggio della grata, sali e vai in ufficio, osserva l'orologio a pendolo e in particolare l'esagono in basso a dx.



Usaci le chiavi e avrai del cartone, osservalo in inventario e avrai dei negativi. Entra nel negozio e usa i negativi sul ripiano illuminato sul bancone. Ora devi prenderli uno per volta col sx, e una volta presi, col dx li fai ruotare e poi posizzarli uno sopra l'altro per ottenere un numero. Di seguito la prima posizione esatta delle 4 lucidi.



Ora è sufficiente metterli uno sopra l'altro ben disposti per avere:



Scendi sotto e inserisci la combinazione 2-4-8-2 per aprire la porta, premendo il tasto invio (con la freccia) ma qualcosa non va, la porta non si apre. Dalla mappa seleziona l'ospedale.

Ospedale

Vai in camera della mamma e da sotto il letto prendi la bilancia, esci e parla con la guardia e poi esci dall'ospedale. In inventario unisci la siringa col lassativo e poi la siringa con la bottiglia di soda. Rientra e dai la soda alla guardia, appena si allontana entra nella camera mortuaria e usa la bilancia sul primo lettino per conoscerne il peso e poi su quello di Fuller per stabilire il suo peso e fare le differenze. Arriva la guardia e sei alla polizia. Dalla mappa seleziona il photo shop.

Photo Shop

Dal cortile scendi e avvicinarti alla porta, osserva la pedana vicino alla porta e ci sarà messo il peso di differenza, ora puoi usare 2-4-8-2 con enter per aprire la porta.

Stanza segreta

Prendi il pomello del letto quello in basso a sx, prova ad aprire l'armadietto rosso ma è chiuso, osserva la tenda ai piedi del letto, tirala e vedi una placca di metallo, usaci il pomello preso dal letto e sentirai uno scatto. Apri l'armadietto rosso e prendi le foto di Biba. Dalla mappa seleziona il locale di Biba.

Locale di Biba

Non entrare ma osserva il bidone della spazzatura a dx, troverai dei pezzi di carta che devi ricomporre. Abbastanza semplice da fare. In inventario cliccali col dx e li avrai su un piano. Anche qui agganciali col sx e ruotali col dx. Dalla mappa seleziona la stazione di polizia (seleziona l'ospedale, è di fianco).

Stazione di polizia

Entra e segui i dialoghi. Dalla mappa seleziona l'hotel.

Wild Coast Hotel

Entra e parla di tutto col portiere, in inventario clicca col dx il pane per ottenere delle briciole. Esci e mettile sulla veranda a sx, appena il portiere esce entra in albergo e dietro la scrivania sul pannello prendi la chiave della stanza di Angelina. Osserva la lampadina sul comodino e troverai un microfono. Osserva e togli la griglia di ventilazione in alto e troverai un trasmettitore radio. Esci dalla stanza e avrai un dialogo col portiere. Appena fuori seleziona dalla mappa lo shop di Eddie.

Shop di Eddie

Parla con Eddie e gli darai il proiettore, parla di tutto. Dall'inventario seleziona il locale di Biba.

Locale di Biba

Non entrare ma usa la tagliafilì sul cavo delle luci e in inventario usa ancora la tagliafilì col cavo per ottenere un cavo di rame avendone tolto la copertura. Dalla mappa seleziona la casa della mamma.

Casa mamma di Darren

Sul tavolino della tv prendi le cuffie, poi osserva il telescopio a sx e avrai una bussola. Dalla mappa seleziona il photo shop.

Photo Shop

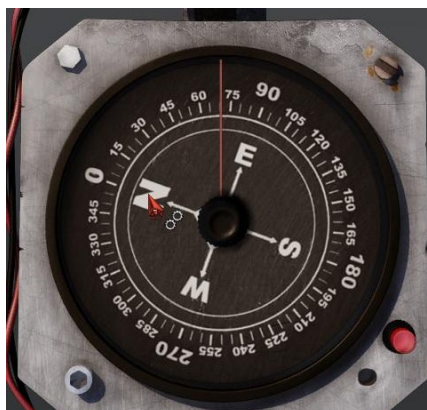
Vai nel cortile dietro e prendi la barra di ferro legata alla corda. Dalla mappa seleziona il negozio di Eddie.

Shop di Eddie

Parlaci e ti ritrovi fuori dall'hotel.

Wild Coast Hotel

Hai davanti la bussola, posizionala a 73 come vedi in figura e poi premi il pulsante rosso.



Dopo il dialogo con Eddie sei sulla barca.

Barca

Scendi sotto e guarda tutti i quadri, il portatile e le foto dietro il busto: prendile. Vicino al portatile osserva il fascicolo e lo avrai in inventario insieme a un foglio trasparente. Apri il cassetto della scrivania e prendi la chiave, usa il quadro sul muro, osservato in precedenza e apparirà una cassaforte, osservalo ma serve la combinazione. Vai verso il quadro El Dorado e usaci il foglio trasparente, posizionalo come vedi sotto (ruotandolo come hai fatto per i negativi). Se è giusto, Darren commenterà.



Ora vai alla cassaforte e devi muovere la manopola secondo le coordinate trovate:

Sud Ovest, Sud , Sud Est, Est, Nord Est , Nord ovest.

Basta posizionare la manopola in queste posizioni in sequenza e la cassaforte si aprirà. La prima posizione si sceglie col tasto sx e apparirà in alto, per passare alla prossima posizione si usa il tasto dx cliccando nella successiva casella, poi col sx nella successiva..e così via alternando i tasti.

Dalla cassaforte prendi un anello e un floppy disk. Inserisci il floppy nel notebook e osserva il divano a dx, osservalo di nuovo e osserva la chiusura in basso, usaci la chiave e troverai un generatore. Ritorna sopra e osserva il sedile a sx dove c'è il cuscino, ritorna sotto al generatore e cliccalo per togliere il tappo e metterlo in moto ma non v'è. Ritorna sopra e prendi la benzina dal sedile che hai visto prima, scendi e versa la benzina nel generatore, cliccalo per accenderlo, ora c'è corrente. Osserva il notebook. Filmato. **ORA HAI POCO TEMPO E SEGUI LE ISTRUZIONI!!!!!! USA L'ASTA DELLA VELA A SX PER LIBERARTI DI REGINALD!!** Filmato.

Sei al locale di Biba, esci e vai a sx per l'ospedale.

Ospedale

Entra e vai in camera della mamma. Filmato.

Capitolo III

Hotel

Entra e parla col portiere Murray. Entra nella porta in fondo e in automatico nella tua stanza. Appena fuori vai verso il tavolo a vetro tondo e prendi il giornale, osserva il portacenere e prendi i fiammiferi. Osserva l'orologio sopra la libreria e ritorna nella hall, osserva il tavolo dove c'è il piatto e prendi il coltello, prendi anche la bottiglia e ritorna all'orologio, usaci il coltello per avere le batterie. Ritorna nella hall e parla con Murray di tutto. Esci fuori e vai verso il mucchio di foglie a sx, posizionaci il giornale e poi usaci i fiammiferi. Rientra nell'hotel e parla con Murray del fuoco, appena si allontana prendi la chiave di Angelina dal pannello. Vai nella porta in fondo ed entra nella stanza di Angelina, osserva il mobile sotto la tv e prendi il sonnifero. Osserva il quadro di Angelina sul muro a sx, cliccalo di nuovo per avere dei fogli. Sul tavolo osserva i fogli, i limoni e il bicchiere d'acqua, versa nell'acqua l'alcool della bottiglia, clicca il letto per due volte per avere un filo che devi mettere nel bicchiere, usa i fiammiferi sul filo nel bicchiere e poi usa i fogli sempre sul bicchiere per leggerli in inventario. Ritorna nella hall, prendi una cartolina dall'espositore e poi esci. Segui la strada per Willow Creek.

Willow Creek

Parla di tutto con Valley e poi entra nel museo.

Museo

Parla con Bobby di tutto. Osserva la vetrina rotta a sx e sul bancone gli opuscoli e l'apparato per le miscele delle bolle. Parla di nuovo con Bobby di tutto e poi vai a dx, guarda il libro nella vetrina (**è importante, assicurati che dopo averlo letto vengano scritte delle note**), guarda il grande armadio dietro la vetrina e dai un'occhiata a tutto in giro. Parla con i turisti su Willow Creek e poi supera la tenda rossa davanti. Osserva tutto e specialmente la finestra con l'allarme. Esci dal museo e attraversa il ponte, vai verso i baracconi della fiera e parla con Tom di tutto e avrai il peperoncino. Ritorna al museo.

Museo

Parla con Bob che ti darà un bastoncino in cambio del peperoncino. Parla con Bobby del miscelatore e poi prendilo. Vai a dx verso l'armadio marrone, cliccalo e Darren verserà del sapone nel miscelatore di bolle. Esci dal museo e vai a metà del ponte, vai sul piccolo molo sull'acqua e tira su il secchio. Usa il miscelatore sul secchio e ritorna al museo.

Museo

Dai il miscelatore a Bobby e poi prendi la chiave dalla sua giacca, usa sulla vetrina dove c'è il libro (sulla serratura in alto dopo aver evidenziato la vetrina). Dalla mappa ritorna all'Hotel.

Hotel

Dialogo con Valley e poi Murray. Ritorna nella hall e metti il sonnifero nella tazza da the sopra il bancone. Esci e vai a Willow Creek.

Willow Creek

Entra nel pub e parla con i turisti, parla con Tom e continua a offrire birra finchè non ti da un pezzo di ferro. Vai all'hotel.

Hotel

Entra e osserva i box chiusi dietro il bancone, usaci il pezzo di ferro e avrai l'enigma della serratura. Prima devi agire sul ferro piegandolo come vedi sotto e poi infilarlo.

Forma iniziale: inizia a dare questa prima forma.

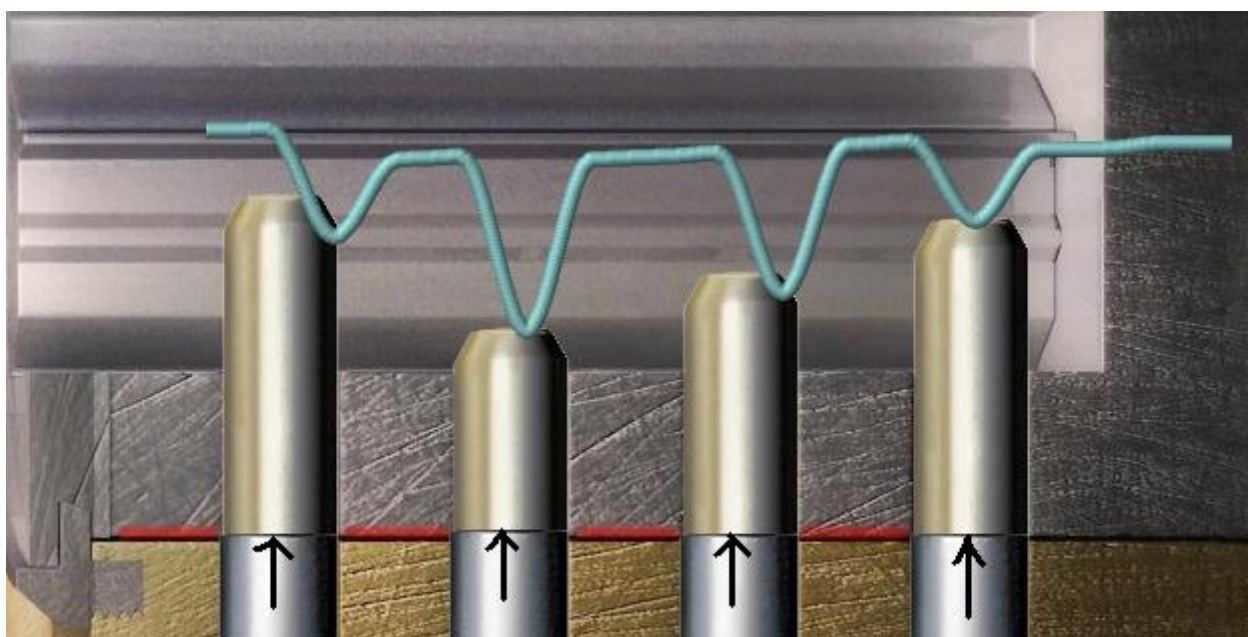


Fallo entrare nella serratura e vedi se combina con il primo tassello.



Poi fai tutte le altre pieghe alla stessa altezza in modo che combinino con gli altri tasselli.

Una volta che le pieghe combinano con i tasselli, devi solo regolarle in altezza in modo che il filo indicato dalle frecce combini con la linea rossa.



Una volta aperto, prendi dal box la lettera che devi leggere. Vai nella porta in fondo e osserva di nuovo i libri nello scaffale, strapperai una pagina. Vai nella camera di Angelina.

Camera di Angelina

Osserva il letto per tante volte fino a spostarlo e poi osserva il coperchio di metallo. Vedi un anello centrale con dei numeri e 4 anelli laterali con delle teste di animali. Rileggi la lettera in inventario e vedrai dei numeri: 62-7-1-25, guarda il foglio strappato dal libro e vedi a quale animale appartiene quel numero. Ritorna al coperchio in terra e disponi come vedi sotto.



Per prima cosa posiziona gli animali come vedi e poi ruota i numeri fino a sentire uno scatto con l'apertura del pannello.

Prova a entrare nel passaggio ma è troppo buio (osservalo più volte) ritorna nella hall, dopo il dialogo dei clienti, osserva e prendi il souvenir nella scatola sul bancone a dx. In inventario combinala con le batterie e poi entra nel passaggio nella stanza di Angelina.

Fogne

Salva il gioco.

Avanza e vai nel tunnel a sx

arrivi dove vedi una scala con i gradini in ferro alla dx, se ci sali è chiuso.

da questa posizione vai a dx e prendi la sbarra di ferro sopra la scala a dx

vai a sx per ritornare dove eri prima, avanza in fondo a sx e poi a dx, arrivi a un cancello, usaci la sbarra **MA NON PASSARE!!!!!!!!!!!!** Devi trovare qualcosa per lasciare su la grata.

Torna indietro a sx, avanza a sx e vai in fondo verso il passaggio ostruito, prendi il pezzo di legno appoggiato al muro, indietro e poi a dx per tornare alla grata sollevata, usaci il pezzo di legno e poi

avanza. Avanza in fondo a sx e poi due volte a dx. Osserva il tubo a sx e prendi il pezzo di stoffa e poi entra nel tubo. Lo schermo è nero, muovi il cursore a sx finchè non vedi molte di ??

Devi cliccarle tutte e sono 7 – una porta di metallo, tubo flessibile, uno straccio che devi prendere, un secchio di olio, un tubo di metallo che devi prendere, il souvenir che avevi e per ultimo in alto a dx sul tubo da cui sei entrato. In inventario usa il vecchio straccio sulla zona del secchio di olio e sempre lo straccio sul tubo metallico in inventario, usaci i fiammiferi per avere una torcia accesa. Osserva la porta di metallo, rimuovi la barra di ferro sulla dx della porta sotto i tubi, osserva il pannello con le luci e osserva i cavi in basso, clicca i cavi e poi il pannello, entra nel passaggio ora aperto. Filmato.

Cella

Dalla panca a dx prendi il cacciavite, dallo scaffale prendi la catena e l'accendigas, sul tavolo prendi la vaschetta di alluminio. Osserva le sbarre quelle più a sx e più scure, usaci il coltello per avere della ruggine. Usa l'accendigas sul fornello sul tavolo, in inventario usa il coltello sul contenitore di alluminio, metti la ruggine sulla chiusura della grata (è di colore blu), metti il bastoncino che si incendia sul fornello e usalo sulla chiusura della cella, ora puoi entrare. Clicca gli armadietti ma prima Darren accenderà la luce, in quello centrale c'è Reginald morto, osservalo e avrai un pezzo di carta. Osserva di nuovo Reginald e avrai del nastro adesivo. Apri l'anta a dx e prendi un cavo, apri l'anta a sx e prendi la dinamite, sulla dx osserva e prendi il grande tubo giallo. Sullo scaffale prendi la scatola contenente del magnesio e in terra prendi il gommone. Avanza a sx e osserva il mucchio di rottami alla dx della porta, clicca di nuovo e si evidenzierà un detonatore, osservalo. Clicca sulla grande porta e poi sul portellone rotondo, ruota la manopola per aprilo e scendi. Osserva il portellone, cliccalo ancora ma è bloccato, posizionaci la dinamite e poi metti il cavo sulla dinamite (attenzione!! Se lo posizioni direttamente sulla dinamite, Darren non farà nulla perché l'inventario copre la dinamite, posiziona il cavo nel punto vuoto in alto sempre in direzione della dinamite in cui appare sempre la descrizione). Sali e collega il cavo al detonatore, clicca il detonatore più volte finchè non senti l'esplosione. Scendi ma il portellone è sempre chiuso, osserva ai piedi della scala e prendi dei guanti e un cacciavite. Ritorna sopra e dagli armadietti prendi ancora della dinamite e del cavo. Ripeti l'operazione di prima mettendo però la dinamite sulla trave in alto a sx e stavolta il portellone salterà. Scendi ma non passi nell'altro portellone perché la trave ostruisce il passaggio. In inventario usa la catena col gommone e il tutto sulla trave, clicca il gommone e ora puoi entrare. Appena sotto osserva la grata in alto a dx e poi i cavi arancioni in alto a dx, risali e sali ancora al livello iniziale, osserva le 3 leve sulla dx e tira quella di sx. Avanza a dx e vai nella prima stanza che era buia e in terra prendi l'altro tubo giallo, in inventario uniscilo con l'altro tubo giallo e collegalo al tubo in basso al grande serbatoio di sx (dove cadono le gocce), torna nella stanza e scendi nel portellone, inserisci il tubo nel portellone che hai rotto con la trave e poi scendi. In inventario unisci il nastro adesivo coi guanti e usa i guanti sui cavi arancioni in alto. Sali fino al piano superiore e vai a dx dove hai collegato il tubo giallo, gira la manopola e scendi i due portelloni, usa la chiave inglese sulla grata. Vai alla grande porta a dx e osservalo, osserva i pulsanti alla sx della porta e poi premili. Prima di entrare prendi la catena a dx e poi entra, osserva il compressore e usaci la chiave per prendere il volano, ritorna indietro e osserva tutto in giro. Sulla grata a sx usaci la catena e poi metti il volano al vagone, cliccalo per spingerlo e usa la catena sul vagone, sposta le assi che hai appena rotto e clicca le pietre, prendi il pezzo di legno a sx e usalo sulla carriola. Entra nel passaggio appena aperto. Osserva gli standardi e poi esci dal portone in legno: sarai narcotizzato.

Capitolo IV

Legato nella stanza

Sei legato su una sedia a rotelle, vai verso la bottiglia verde in terra vicino alla finestra, cliccala per spostarla, cliccala ancora per sapere che è Kerosene. Osserva i pezzi di vetro in terra sotto la finestra e prendine uno che usi sulla bottiglia, sulla sx in terra sotto la candela prendi lo straccio e usalo sulla bottiglia. Osserva il pavimento sotto la scrivania e prendi un pezzo di legno, prendi un altro pezzo di vetro e usalo sulla bottiglia che si incendia, usaci il pezzo di legno che devi poi usare sulle corde in inventario. Osserva l'involucro legato in terra vicino alla porta, osserva la trave in alto e poi sotto la candela appesa alla parete osserva il pannello, dallo scompartimento segreto prendi l'auto giocattolo. Osserva tutta la corda vicino alla sedia e prendine 2 pezzi e avrai in inventario una arrotolata e una sciolta, usa quella arrotolata con l'involucro in terra e ora cliccala di nuovo in inventario e usala sulla trave in alto. Clicca la corda che pende appena lanciata e osserva lo scaffale alla dx della porta e prendi un porta parrucche. Vai a dx e osserva il manichino, prendilo e poi osserva e prendi il telo appeso, troverai l'albero genealogico della famiglia Gordon. Osservalo ed esci dalla porta, filmato. Sei di nuovo nella stanza, metti il manichino sulla sedia, e sul manichino la testa e la tela bianca. Metti l'automobile sulla porta e osserva la scena. Esci dalla porta.

Piano inferiore

Sul tavolo prendi la carta e dal pavimento recupera l'automobile. Osserva due il camino e prendi del carbone, osserva tutto e specialmente il pianoforte e il baule, quest'ultimo sarà in primo piano, osserva il lucchetto che lo chiude, osserva la decorazione sul coperchio e usaci la carta e in automatico il carbone per avere un calco. Osserva il calco e sembrano delle note, vai al pianoforte e usaci la carta col calco delle note.



Premi in questo ordine: 1-3-3-2-5-3-2-3

Osserva il baule su cui ora vedi il lucchetto a combinazione, la sequenza è data dalla serie di note suonate 3 volte, 2 volte e 5 volte: **325** è la combinazione del lucchetto sul baule. Dopo averla inserita senti degli scatti, apri il baule e riavrai gli oggetti in inventario, esci dalla porta in fondo a sx.

Giardino superiore

Vai a sx e parla di tutto col ragazzo Van Helsing, scendi le scale e avanza a sx per il giardino. Prendi il tubo verde dell'acqua per vedere se funziona. Avanza a sx e vai in fondo nell'arco per il retro.

Dietro il giardino

Prima di avanzare osserva il gancio alla sx della porta e poi vai a sx, avanza a sx e alla sx della cripta in terra prendi la puleggia con catena. Entra nella cripta.

Cripta

Da terra in fondo prendi l'imbracatura e poi osserva i sarcofagi, le statue e l'apertura sul tetto. Esci e ritorna indietro al Giardino superiore.

Giardino superiore

Parla col ragazzo di tutto, ti sposti e guarda nel punto in cui eri, trovi un accetta. Osserva di nuovo lo stesso punto ma leggermente più in alto e ritorna dietro al giardino.

Dietro il giardino

Usa l'accetta con il gancio sul muro per prenderlo e vai verso la cripta senza entrare.

Cripta

Usa l'accetta sugli alberi alla dx della statua, usa la corda sugli alberi, cliccali e li metterai sul sarcofago. Usaci la puleggia e poi metti l'imbracatura sul sarcofago, clicca due volte la puleggia ed entri nel sarcofago.

Sarcofago

Osserva il poster a sx finché non lo vedi in primo piano con scritto: ABBA0

In terra prendi il tubo e poi osserva la cassaforte, cliccala di nuovo e inserisci ABBA0, si aprirà e osservalo. Osserva e prendi la cartella sullo scaffale che devi leggere e poi usa il tubo con la bombola di gas, ritorna alla cripta. Parli col ragazzo. Ritorna al **giardino superiore** e osserva la scena. Avanza per il dietro giardino.

Dietro il giardino

In inventario usa il tubo verde con l'accetta per dividerlo e poi usaci il pezzo di tubo che devi unire al tubo verde. Su rubinetto usa il tubo verde e poi vai alla palude, usaci il tubo verde e poi ritorna al rubinetto per aprirlo, ritorna a dx per la casa e osserva la scena parlando di tutto con Tom.

Hotel

Leggi la lettera di Angelina, esci e vai a Willow Creek e da qui al museo.

Museo

Vai alla vetrina col libro ma c'è un turista davanti, parlaci ma non si muove, clicca due volte l'armadio dietro e andrà via e ne approfitti per dormire. Osserva la vetrina e usa la chiave sulla serratura per aprirla, sfoglia la pagina dal lato in basso a sx del foglio e leggi. Esci dalla schermata e osserva il cestino dei rifiuti a sx e prendi il chewing gum con la carta. Vai a dx e prendi il pannello di legno dalla macchina per cucire, vai nell'altra stanza e osserva la macchina per tritare, usaci il pannello di legno, clicca di nuovo il macchinario per salire, osserva la finestra e usaci il chewing gum. Apri la finestra ed esci.

Sala dell'assemblea

Vai a sx e clicca l'ascensore per nasconderti. Osserva la scena.

Sarai scoperto e fuggi, da dove sei entra a dx, chiudi la grande porta e usaci la barra di ferro per bloccarla. Vai verso la porta a dx che porta ai serbatoi ma è chiusa, ritorna indietro alle 3 leve, abbassa prima quella di dx e poi quella centrale, vai a dx che la porta ora è aperta. Appena entri agisci sul pannello a sx per chiudere la porta, prendi la sbarra di ferro in basso, prendi il tubo giallo a dx e in inventario combinalo con la sbarra di ferro e usa il tutto sul tubo a dx dal quale sei entrato all'inizio.

Fogne

Salva il gioco

Sei davanti al tubo e al cancello e segui questo percorso:

indietro a sx per il tunnel – sinistra – sinistra – in basso a sx e togli il legno dalla grata – sx per il tunnel – in basso a dx – in basso a sx - in basso e poi sali a sx in alto per la stanza. Dialogo.

Faro

Osserva la costruzione e poi l'erba sulla dx un paio di volte. Filmato.

Capitolo V

Faro

Osserva l'entrata del faro, dopo la scena osserva l'albero e poi la pietra tombale. Ti svegli alle rovine.

Rovine

In automatico vai a sx e parli con Ralph, poi parlaci di tutto. Avanza a dx e osserva la scacchiera e la porta tonda. Alla base del pilastro della scacchiera osserva l'erba e prendi la Regina degli scacchi. Osserva le pietre alla dx della porta e prendi il pedone. Torna indietro e parla di nuovo con Ralph di tutto e poi vai nell'arco per il faro.

Faro

Osserva la scala nella torre del faro e prendi il Re, osserva l'albero al centro e prendi il pezzo di carta. Sulla porta del faro prendi il coltello e ritorna alle rovine.

Rovine

Osserva il cespuglio al centro e usaci il coltello e avrai un pezzo di ramo sul quale devi usarci il coltello per fare un flauto. Usa il flauto su Ralph e avrai il Cavallo. Vai a dx alla scacchiera e leggi il foglio di carta in inventario che spiega la disposizione dei pezzi degli scacchi.

Quando posizioni nel posto giusto senti un click!

Il Re a nord e il pedone a Sud

A questo punto basta provare uno per volta la Regina e il Cavallo nelle due posizioni.

Regina a Ovest e Cavallo a Est

La porta si aprirà. Entra e osserva lo zaino sulle rocce, cliccalo di nuovo per prendere il diario di Angelina che devi leggere e in cui troverai una foglio sempre da leggere. Osserva di nuovo lo zaino e poi la lampada a olio, osserva la pietra in verticale, la porta e il sacco a pelo verde a dx. Esci e ti trovi a Black Mirror.

Black Mirror

Osserva tutto e specialmente il cespuglio a dx per prendere un ramo. Usa il ramo sul cancelletto e poi entra. Filmato e poi parla di tutto con Bates. Parla di tutto con Victoria e Eleanor, vai a dx e sarai in cucina.

Cucina

Parla con Sally di tutto e dalla porta in fondo prendi gli stivali, vai al mobile a dx con il cassetto e dal piano sopra prendi il cucchiaino. Esci dalla porta dove c'erano gli stivali per andare nelle scuderie.

Scuderie

Parla con Louis sotto la macchina di tutto. Alla sx della porta osserva la cassetta degli attrezzi e prendi il martello, osserva e prendi la scala. Ritorna in casa.

Hall

Avvicinati a Eleanor e dalla cesta in terra prendi il filo. Vai in cucina e parla con Sally di tutto, rientra nella Hall e parla con le signore più volte di tutto. Esci dalla schermata e sali le scale, osserva tutto e poi entra nel bagno. Osserva tutto e che i rubinetti funzionano. Scendi e vai nella porta a sx per la libreria.

Libreria

Osserva l'albero genealogico a dx e poi osserva il alto alla dx dello stemma che un nome è stato cancellato, esci dalla schermata, osserva tutto e poi esci.

Hall

Prova a parlare con le signore ma se hai esaurito prima gli argomenti, Darren dirà di no. Osserva il mappamondo e poi avvicinati, clicca l'iscrizione e poi osserva la barriera intorno, esci dalla schermata e vai in cucina. Esci dalla porta per le scuderie.

Scuderie

In inventario usa il filo sul cucchiaino e poi metti la scala sul pozzo, clicca il nido sull'arco del pozzo ma ti sarà impedito, usa il cucchiaino sulle scale dietro per far scappare l'uccello: ora puoi cliccare sul nido e avrai un pezzo del mosaico. Osserva in terra alla sx di Darren e poi usaci gli stivali sul fango (devi trovare il punto giusto) e poi parla con Louis di tutto. Rientra in casa e sei in cucina, osserva la teiera sulla stufa e prova a prenderla ma ti sarà impedito, prendi vai al piano di sopra al bagno e usa gli stivali sul pavimento poi ritorna in cucina.

Cucina

Parla con Sally e poi prendi la teiera. Vai in libreria.

Libreria

Metti la teiera sul carrello, osserva il telefono per fare una chiamata. Scendi, esci fuori dall'entrata principale, vai a dx per il cancello e torna a Willow Creek.

Willow Creek

Dopo il filmato vai verso il pub, prova a entrare ma è chiuso, usa il manico del secchio sulla porta esattamente come nell'enigma della serratura nell'hotel. Prendi il the sul tavolo, osserva tutto, esci e sei a Black Mirror.

Black Mirror

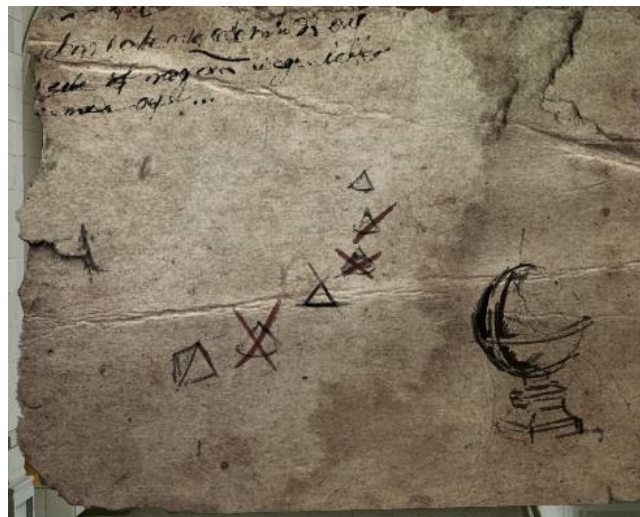
Vai alla libreria.

Libreria

Usa il the sul carrello, vai in cucina e parla con Sally poi sali sopra e vai nel bagno.

Bagno

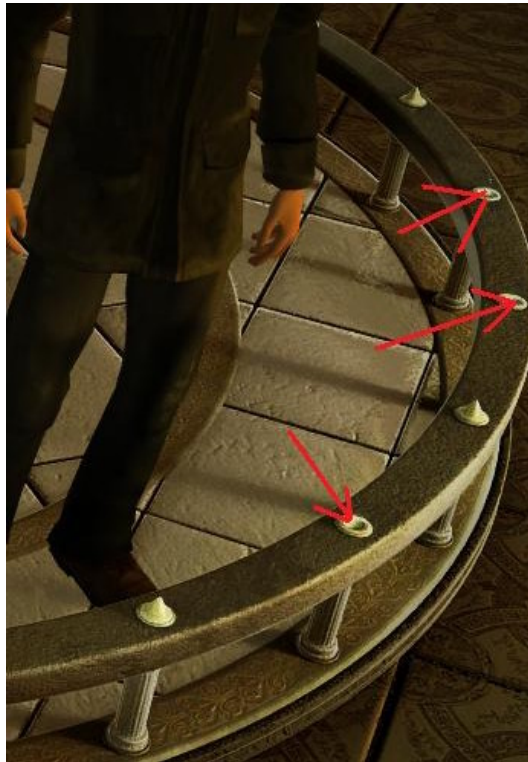
Osserva lo specchio e poi le piastrelle sulla parete di fronte, usaci il martello e avrai una pagina di un diario con dei simboli.



Scendi nella hall.

Hall

Vai al mappamondo, osserva la barriera intorno, Darren toglierà la prima piramide, clicca dove l'ha tolta per rimetterla, poi clicca la seconda, la quarta e quinta piramide.



Darren commenterà se fatto giusto. Clicca l'iscrizione centrale e avrai il secondo pezzo del mosaico.

Filmato.

Sali sopra e clicca la stanza di Bates, parlaci di tutto. Dopo il dialogo entra nel bagno.

Bagno

Prendi lo straccio per lavare in terra e usalo sulla vasca, apri i rubinetti della vasca e poi esci e vai nella camera di Bates.

Stanza di Bates

Parla del bagno con Bates e poi scendi in cucina.

Cucina

Parla con Sally di tutto e ritorna sopra nella stanza di Bates.

Stanza di Bates

Osserva la spalliera del letto e dalla crepa prendi la chiave. Osserva i cassetti a dx e quelli in fondo, usaci la chiave per aprirli: trovi dei documenti che devi leggere trovando un foglio di memorie che devi leggere, trovi anche una foto. Osserva il quadro a dx, le bombole e lo scrigno sul mobile che vuole una combinazione. Osserva il busto e i libri e poi esci dalla stanza. Nel corridoio osserva il quadro, scendi e vai alla libreria.

Libreria

Parla con Victoria e Eleanor di tutto. Vai a dx all'albero genealogico e clicca sul nome indicato dalla freccia e nominato da Victoria e saprai il nome Rose.



Vai all'esterno e vai al cancello.

Cancello

Osserva le 3 ninfe e avrai i numeri: 20,19,1 e 18 visto sul quadro nel corridoio.

Osserva la cassetta postale, trovi una lettera, leggila in inventario. Ritorna alla libreria.

Libreria/cucina/hall/ corridoio sopra

Parla con Victoria di tutto e saprai di un coltello, vai in cucina e parla con Sally. Ritorna in libreria e parla con Victoria. Vai sopra nel corridoio. Usa il telefono e poi scendi nella hall. Parla con Bates e ritorna sopra al corridoio e usa il telefono. Scendi e vai in cucina per parlare con Sally e avrai dei cereali. Sali e vai nella stanza di Bates.

Stanza di Bates

Osserva lo scrigno sul mobile e avrai un enigma, gli ingredienti li hai: rosa, stella, coltello e crocevia , clicca i pulsanti per posizionare i simboli. Una volta inseriti clicca di nuovo per attivare la sequenza. Avrai una chiave e un medaglione.



Scendi nella hall e vai alla porta all'estrema sx, usaci la chiave, filmato.

Stanza dello specchio

Osserva tutto e specialmente in terra vicino al quadro coperto a dx dove trovi un tassello in legno. Esci, torna al cancello e vai a Willow Creek per trovarti alle rovine.

Rovine

Parla con Ralph e avrai un pannello in inventario al quale devi unirci il tassello per avere il pannello in primo piano. Devi muovere i tasselli in modo da posizionarli come vedi sotto e poi premere dove indicato dalla freccia.

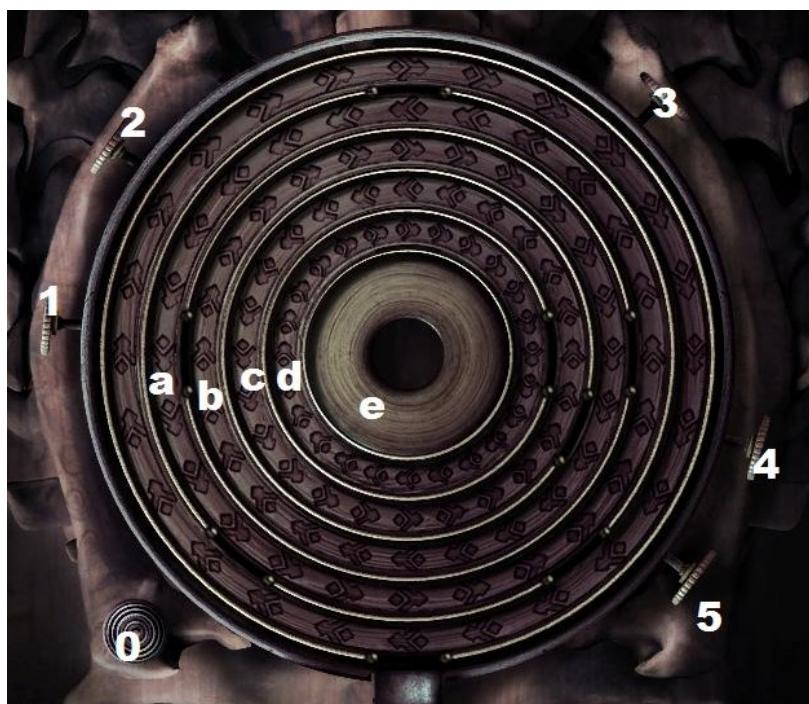


Troverai una palla di metallo. Ritorna a Black Mirror e poi nella stanza a sx nella hall.

Stanza dello specchio

Usa la palla sullo specchio e clicca lo specchio finchè non viene un enigma. Non è difficile, segui le istruzioni di seguito e dopo poche volte ci riuscirai.

Il pulsante 0 mette la palla in gioco. Le rotelle 1-2-3-4-5 fanno muovere i dischi concentrici relativi, posizionando le aperture in un certo modo. Appena lanci la pallina premi 1 e si posizionerà nel primo disco A, premi 2 per farla andare nel disco B, premi 3 per farla andare nel disco C e così via fino al 5 e quindi in E. Devi essere abbastanza veloce nel premere le rotelle perché altrimenti la pallina scorre in altre posizioni, comunque anche in altre posizioni puoi sempre premere il pulsante relativo alla posizione successiva.



Entra nel passaggio.

Stanza segreta

Apri il cassetto dal mobile e prendi il terzo pezzo del mosaico. Clicca la scatola musicale che hai messo sul mobile.

Capitolo VI

Quando ti svegli parla di tutto con la dama. Vai in cucina e poi alla scuderia.

Scuderia

Parla con Louis di tutto, ritorna in casa e vai sopra nel bagno.

Bagno

Osserva il cadavere di Sally finchè Darren non vede che indica qualcosa. Esci dalla schermata e chiudi la finestra, apri i rubinetti della vasca, osserva di nuovo Sally e vedi una B sulle piastrelle. Prova a uscire dal

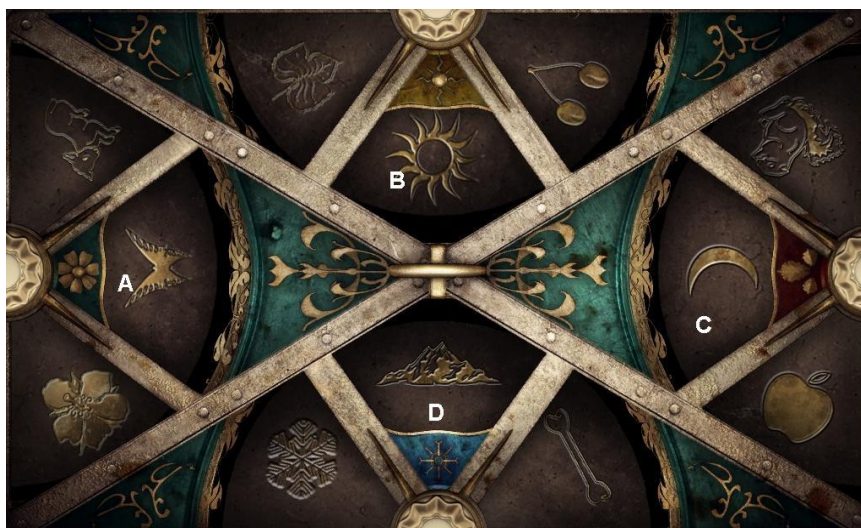
bagno ma c'è un incendio, poi apri il cassetto sotto lo specchio e prendi l'asciugamano, usalo sulla vasca e poi esci nel corridoio. Esci a dx. Filmato.

Rovine

Parla con Angelina. Osserva la pietra verticale al centro e usaci i 3 pezzi del mosaico uno per volta. Sulla sx prendi la lampada a olio in terra e la candela, usa la candela sulla lampada e usa quest'ultima sulla pietra in verticale. Filmato. Prendi il foglio alla dx del cancello. SALVA IL GIOCO!

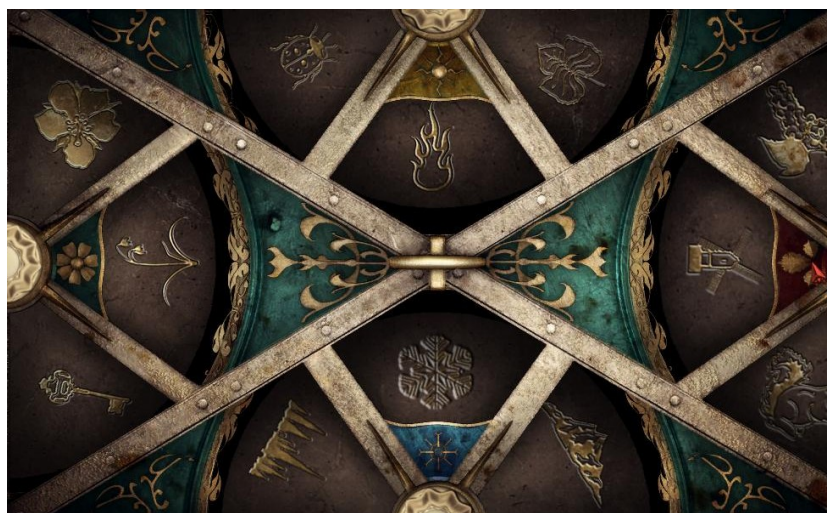
Parla con Angelina e poi clicca una qualsiasi lastra in terra, dopo lo scampato pericolo clicca la prima a sx del gruppo di 3 che sarà una giusta, parla con la mamma che si metterà su quella lastra aprendo la porta a sx. Entra nel passaggio appena aperto e osserva il meccanismo davanti. Prima di usarlo leggi i 4 pannelli alla parete e poi vai al meccanismo. Ogni ruota ne sposta altre e devi posizionare le figura come vedi sotto.

Figura iniziale



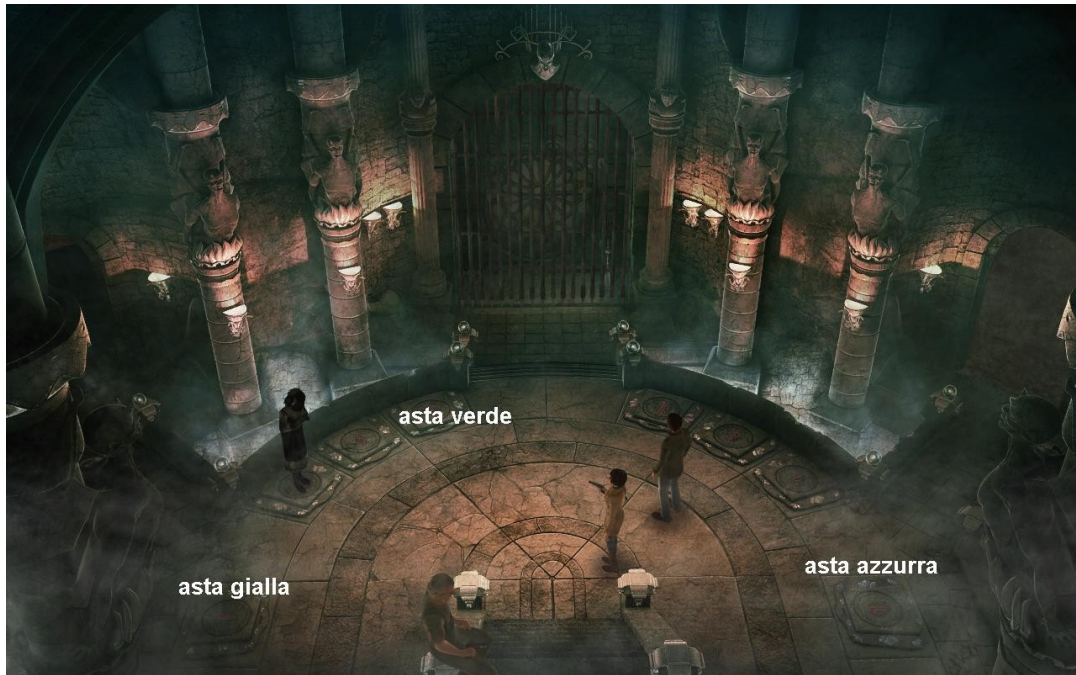
La ruota A muove A – D - La ruota B muove B-A-D - La ruota C muove solo C - La ruota D muove D-C

Usa questa sequenza per avere la posizione che vedi sotto: Muovi B per il fuoco – A per il fiore – D per la neve e C per il mulino.

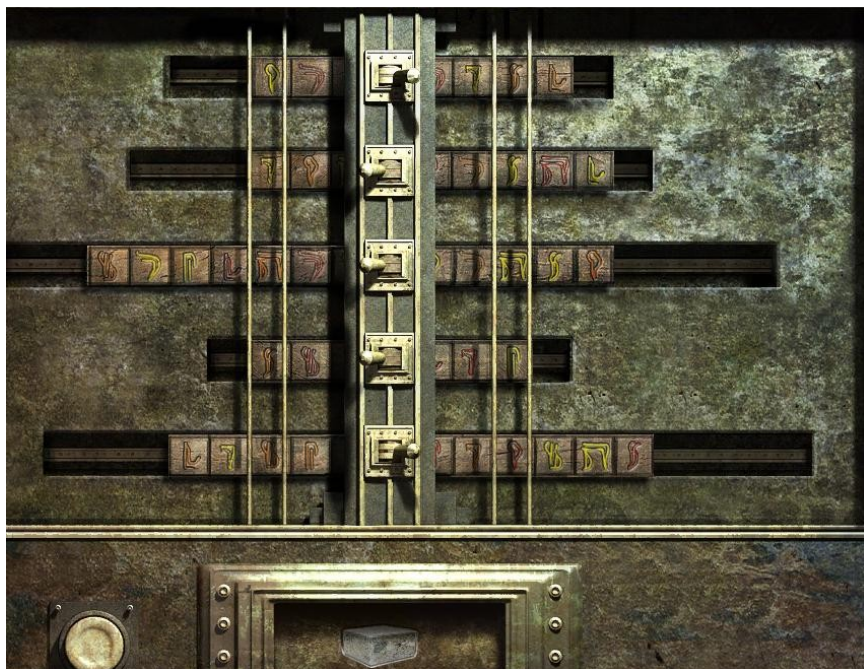


Si aprono 4 scomparti nelle colonne, prendi le 3 aste colorate.

Ritorna indietro e posiziona le aste come vedi sotto.



Ora sali sulla lastra centrale a sx a fianco di quella dove c'è l'asta verde, scenderà una trappola a lame, da terra raccogli il coltello. Ora sali sulla lastra centrale delle 3 a dx che è quella giusta, parla con la mamma per farla salire e poi entra nel passaggio a dx. Sei nella zona delle trappole, osserva in giro e vedi delle corde con dei simboli. L'insieme di simboli identifica la corda. Osserva il pannello alla dx dell'entrata e si dovrà agire su quello. Posiziona come vedi sotto e poi clicca in un punto il pannello, Darren commenterà.



Ora conta da dx e localizza la quarta corda e usaci il coltello per tagliarla e bloccare la lastra pericolosa. Parla con Angelina, filmato. Osserva la pietra oltre il cancello e l'attrezzo a dx, usalo, filmato. Scappa verso l'uscita e poi ritorna all'interno del passaggio di fuoco. Filmato finale.

Soluzione di Giuseppe