

SOLUZIONE DELAWARE ST. JOHN

VOLUME 2 : LA CITTA' SENZA NOME

ULTIMA VISIONE

Dopo la conversazione vai avanti fino al cinema che ritrovi sulla sx, esamina la cassa, prendi il biglietto che ti dà il fantasma e torna sulla strada. Vai avanti finché non vedrai la strada sbarrata da un camion, girati a dx, esamina il cassonetto, aprilo usando la maniglia e prendi l'ombrello. Chiudi, torna al camion, girati a sx ed entra nel vicolo. Usa sulla scala antincendio in alto a dx l'ombrello e sali le scale. Guardati intorno fino a vedere una finestra, clicca sulla parte inferiore ed entra nel cinema. Osserva l'orologio sulla parete (segna l'una e un quarto), osserva la scrivania e apri il cassetto a dx. Guarda il documento, rimettilo nel cassetto e chiudilo. Noterai una porta aperta, prova a passarla e dopo il dialogo esci. Girati a sx, percorri il corridoio, tutte le porte sono chiuse tranne una, ma se provi ad entrare si chiuderà e sentirai delle voci. Torna indietro, vai dall'altra parte del corridoio, entra nella porta aperta e scendi le scale. Girati e prova ad aprire la porta bianca. Recati al bancone del bar, voltati e dopo la scena girati verso la cassa sulla parte laterale. Osserva il messaggio, guarda bene in giro e, oltre ad un oggetto sul bancone, leggi il messaggio sul frigo al lato in alto. Torna ad esaminare la cassa: per aprire la cassa le uniche cose da muovere sono la manovella e le chiavi A B e D. Per aprire la cassa devi fare quattro mosse:

- manovella
- chiave B
- chiave D
- manovella

Prendi tutte le chiavi, girati verso il muro e osserva l'orologio (segna l'una e un quarto). Torna all'atrio verso il centro e alla fine del dialogo girati indietro e vai verso la porta dove hai sentito piangere il bimbo prima. Usa la chiave sulla serratura, entra, vai avanti, apri l'armadietto di dx, chiudilo, parla con il fantasma e apri l'armadietto a sx. Prendi il guanto in alto ed esci dal luogo. Vai verso le scale e sali. Apri la porta che ti ritrovi di fronte, entra, apri il wc a dx, usa il guanto di gomma in fondo al buco poi esci. Vai avanti per il corridoio, la prima porta che incontri è chiusa: usaci la chiave. Entra, prendi su uno dei lavandini il badge, esci, prosegui per il corridoio fino ad arrivare di fronte una doppia porta. Prova ad avvicinarti, torna giù dalle scale, e vai verso la doppia porta vicino al bancone. Usa sulla serratura il badge ed entra in sala. Vai verso lo schermo e girati verso la platea. Dopo il filmato esci, torna dal fantasma che non ti faceva passare dalla doppia porta: devi aiutarlo a risolvere il cruciverba. Esamina il tavolino e risolvi il cruciverba come da foto sotto.



Una volta dentro girati a sx, vai avanti, ascolta il fantasma e scappa nel minor tempo possibile verso l'ufficio del direttore (quello da dove sei entrato la prima volta al cinema). Torna nell'atrio, sali le scale, torna nella sala del cinema e osserva lo schermo con la scritta. Esci e torna all'ufficio. Da lì vai alla porta che si è chiusa davanti e bussa tre volte. Entra, osserva tutto finché vedi Josh. Esci, torna nel posto dove hai visto Jenny (quello dove cercando di aprire la porta hai sentito piangere) e quando sarai dentro usa l'icona registrazione. Esci, torna da Josh, fagli sentire la registrazione, girati, avvicinati alla porta, aprila ed entra.

Esamina il tavolo, apri il cassetto in alto a sx per prendere il cacciavite poi apri quello a dx per leggere la nota. Esamina il proiettore, prendi la vanga vicino, esamina di nuovo il proiettore ed esci sul corridoio dalla porta vicino. Scendi nell'atrio, vai al videogame vicino la doppia porta, esaminalo, prova ad esaminare la parte sotto, ma ti serve la moneta. Sali le scale, vai verso la platea, girati a sx e osserva la poltrona in basso: prendi la moneta e inseriscila nel videogame.

Interagisci con lo schermo e seguendo le istruzioni vincerai molto facilmente il gioco. Entra nella doppia porta vicino e avvicinarti allo schermo. Esamina il centro e usa sul pannello il cacciavite. Entra nel passaggio, dai al fantasma il biglietto, esamina la macchia sul pavimento ed usaci sopra la vanga. Esamina gli scheletri, prova ad uscire e dopo aver ascoltato i due ragazzi, esci dall'uscita di sicurezza vicino al palco. Esci dal vicolo.

LA PRIGIONE DEGLI INNOCENTI

Avvicinati alla porta dell'orfanotrofio, entra: ti ritrovi di fronte una statua con tre corridoi, uno a sx, uno a dx e uno al centro. Vai nel corridoio di sx ed entra nella stanza 104. Osserva la cassettiera, prendi dall'ultimo cassetto il diario e leggilo. Girati verso la scrivania, esamina e leggi il foglio sopra, prendi in alto a sx la chiave. Esci, dialoga con il fantasma di una suora, esci e recati nel corridoio centrale. Vai fino in fondo, entra nel bagno, esci, vai dritto fino in cucina e una volta dentro girati verso la porta. Usa il telefono a sx, a dx esamina la credenza e apri uno dei cassetti. Prendi le batterie, esci dalla cucina, torna verso la statua e sali sulle scale che portano al primo piano. Il primo piano è collegato a quello dall'altra parte da un corridoio con delle sedie e una tv. Al centro del corridoio c'è una doppia porta: aprila con la chiave, girati a dx ed esamina la bacheca. Leggi il messaggio. Girati, vai avanti fino ad una lavagna, dopo aver parlato con il bambino, girati ed esamina il foglio sopra il tavolo. Devi trovare cinque matite: la prima è sotto la lavagna, la seconda è sul tavolo sotto il vaso, la terza è dentro il lavandino e la quarta e la quinta sono sugli scaffali, una vicino a quello della bacheca e l'altra vicino al disegno da colorare. Interagisci con il disegno e colora in base al messaggio sul foglio. Una volta fatto ti apparirà una mappa come da foto sotto.



Scendi, vai alla stanza 105, prova ad aprirla, sfondala, prendi il diario sotto al letto e leggilo. Esci, sali fino al secondo piano, vai alla stanza 311, apri la porta e entra. Esci, vai alla stanza 310, entra, interagisci con la porta scardinata poi esci. Torna al primo piano, vai nel corridoio dove c'è il pavimento crollato, metti sopra la porta e passa dall'altra parte. Entra nella stanza aperta, esamina l'armadio vicino la porta, aprilo e parla con il fantasma.

Usa le batterie sulla lampada in terra, esci, vai avanti finché non senti dei passi ed una porta che sbatte. Sali al secondo piano, recati ad aprire le doppie porte nel corridoio che unisce le due parti di piano, vai verso la scrivania e girati a dx. Esamina i libri, leggi il foglio che trovi, girati indietro e parla con il fantasma. Devi aiutarlo a mettere a posto i libri: i primi due mettili a dx, il terzo e il quarto a sx, il quinto a dx, il sesto a sx, il settimo a dx, l'ottavo a sx, il nono e il decimo a dx, l'undicesimo a sx e l'ultimo a dx. Esamina l'ultimo libro che hai sistemato.

Dopo il dialogo con Kelly esci dalla stanza, osserva la madre al piano terra poi vai a nel corridoio di dx. Scendi, nel corridoio sentirai una voce: entra nella stanza 102. Vicino al cuscino sul letto esamina il foglio. Scatta la foto sul documento.

Recati nella cucina, rispondi al telefono, entra nella cantina, vai fino in fondo e chiedi al fantasma della stanza segreta. Arriverà l'hunter quindi devi scappare: segui il fantasma il più velocemente possibile e una volta al sicuro parla con un altro fantasma.

Esci, vai alla camera 104, osserva l'altra parte del letto, prendi il dinosauro, torna alla stanza 311 e consegnalo al fantasma. Seguilo alla stanza segreta, ovvero la toilette. Osserva il quadro alla parete, interagisci ed esamina il piccolo altare. Fai una foto al foglio, esci, vai in cucina: suonerà il telefono e dovrai scappare. Vai in cantina, vai in fondo per parlare con il fantasma, chiedi dei fiammiferi, sposta il cursore vicino al sacco e prendi i fiammiferi. Torna in cucina, rispondi al telefono, torna nel bagno e brucia con i fiammiferi la formula. Esci, scappa verso l'entrata e i bambini fantasma ti aiuteranno a salvarti. Esci dall'orfanotrofio e parla con Kelly una volta fuori.

Soluzione di Star