

The Black Mirror

All'inizio del gioco assistiamo ad un filmato introduttivo in cui un anziano signore, il cui nome è William



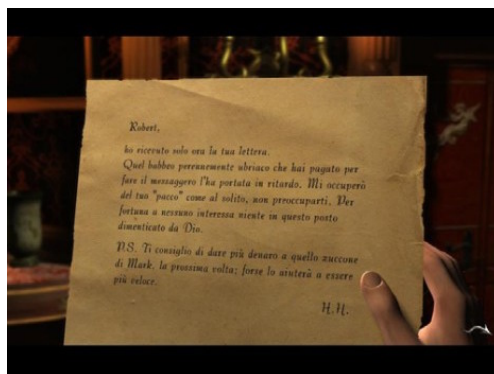
Gordon, ti sta scrivendo una lettera con parole alquanto inquietanti, ha bisogno che tu torni al castello per aiutarlo nella ricerca sulla vostra famiglia, perché teme per la sua vita. Improvvisamente si spalancano le finestre, a distanza osserviamo le luci nella stanza che si accendono e si spengono e poi.....improvvisamente il corpo del povero William viene scaraventato fuori dalla finestra.....



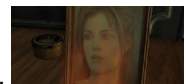
Noi in questa avventura interpreteremo Samuel, nipote del vecchio William.

Capitolo 1: il ritorno....

Subito dopo la celebrazione del funerale, ti troverai in un salone, in compagnia di alcune persone, tua nonna Victoria, tuo zio Robert, il dottor Hermann Heinz e il maggiordomo Bates, (è importante seguire attentamente tutti i dialoghi). Il primo ad andare via sarà il dottor Heinz, che dopo essersi congedato da vostra nonna andrà in biblioteca, poi sarà la volta di vostro zio, che andrà nel suo studio. Tua nonna, una volta che gli altri saranno usciti ti chiederà se hai deciso di stabilirti nuovamente al castello, ma tu ancora non hai deciso. Prima di prendere congedo Bates ti consegnerà la chiave della tua stanza. Una volta fuori dalla sala comune ti troverai nell'atrio, (se premi il pulsante TAB sulla tastiera ti appariranno le locazioni di tutte le porte). Entra nella sala da pranzo, nel porta frutta alla tua sx prenderai i tuoi dolci preferiti. Ma ora è necessario andare nella tua camera, torna nell'atrio e vai alle scale, sali al primo piano e dirigiti nella tua stanza, (trovarla non sarà difficile, poiché appaiono i nomi delle stanze in alto in rosso), prima però esamina il porta riviste vicino allo studio di tuo zio, al cui interno troverai uno strano bigliettino che parla di un pacco che Robert ha inviato al dottor Heinz e che è stato consegnato in ritardo e di un certo Mark.



Posa la rivista e va nella tua camera. Esamina il primo cassetto della scrivania vicino all'ingresso, dentro c'è



un album fotografico. Sopra il tavolo c'è un ritratto di una giovane donna di nome Cathrin, quando farai per esaminarlo vedrai apparire delle fiamme, sono ricordi di un avvenimento passato. Esamina sia lo specchio rotto che tutti i quadri presenti nella stanza, sentirai Samuel raccontare di alcuni ricordi del passato, a quanto pare la ragazza della foto è morta in un incendio di cui ti ritieni responsabile. Sciacquati il viso nella bacinella, apri la tua valigia e prendi le pillole e il portafogli. Cerca di aprire il 2° cassetto della scrivania, ma ti accorgerai che è chiuso. Esamina il telaio della porta col tasto dx del mouse prendi la chiave, ora apri il cassetto; dentro vedrai una macchina fotografica con dei rullini vecchi e la tua Bibbia. Esci dalla stanza ed esamina tutto quello che vedi nel corridoio, dirigiti verso lo studio di Robert, osservando il

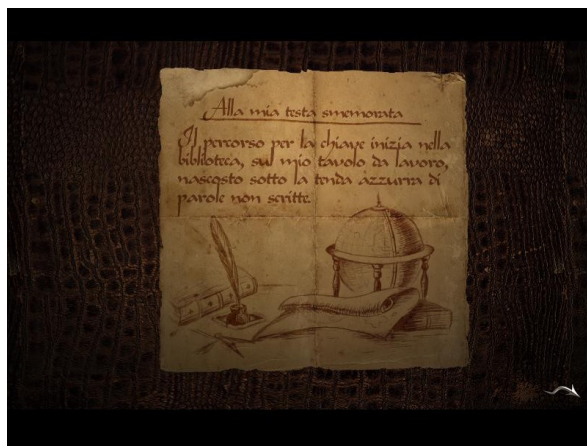
tavolino sopra il portariviste ti accorgerai che lo zio ha cenato nello studio. Bussa alla porta e parla con lui di William, della torre e delle novità. Torna verso le scale, ma non scendere, prosegui verso dx verso la vecchia ala, quì troverai una stanza bruciata molti anni prima, a quanto pare qui è morta Cathrin. Esamina tutti gl'oggetti ed in particolare il camino, quì premi con il tasto dx del mouse, troverai una foto a pezzi, raccoglila e ricomponila. Col tasto sx del mouse sposterai i pezzi della foto, col tasto dx li ruoterai.



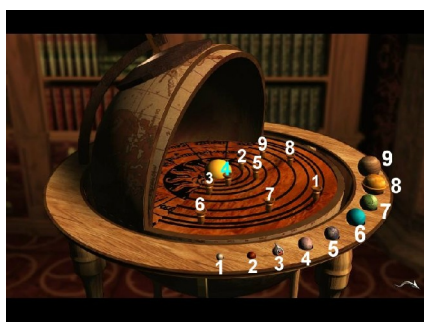
In fondo alla stanza troverai la porta che conduce alla soffitta, che però è chiusa. Torna nell'atrio e dirigiti verso la biblioteca; accanto al camino acceso troverai Bates, parla con lui di Robert, della chiave della soffitta, del camino nella tua stanza e della foto ricomposta e di quant'altro compaere ancora. Entra in biblioteca, esamina sempre tutto quello che si trova attorno a te così da ricevere delle informazioni utili. Parla col dottor Hermann della foto e di William, qui ti accennerà a delle bruciature strane trovate sul suo corpo, ma per saperne di più dovrai aspettare fino alla mattina successiva. Dirigiti verso il centro della stanza e dal tavolino a sx prendi la mappa del castello che ti permetterà di effettuare degli spostamenti rapidi fra le varie locazioni. Sul fondo a sx della scrivania esamina una statua nera, ti accorgerai che tiene in mano qualcosa di strano, come un amuleto o una chiave. Leggi il libro grande sulla scrivania, intitolato: "le cronache della parrocchia di Warmhill". Sulla parete a dx vedrai una mappa disegnata a mano ed a fianco un mappamondo, esaminalo, ti accorgerai che manca qualcosa. Torna nell'atrio, entra nella sala da pranzo e da quì in cucina, esamina tutti gli oggetti e prendi la chiave della soffitta appesa a fianco della porta della cantina. Torna nell'atrio e sali le scale fino al primo piano, passa nello studio di Robert per sapere come sta e per mostrargli la foto recuperata nel camino, ti dirà di non conoscere l'uomo raffigurato. Dirigiti alla vecchia ala. Entra nella soffitta ed esamina tutto quanto fa diventare rosso il cursore, compresa una cassa sul pavimento tra l'ingresso e le mensole, che troverai chiusa. Osserva la porta che va alla torre che è stata sbarrata; ti serviranno degli attrezzi per togliere i listelli. Torna da Bates vicino al camino e chiedigli dove li puoi trovare. Esci dal portone principale ed esamina la recinzione su cui è caduto William, prosegui verso la scuderia finchè troverai Morris, lo stalliere. Parla con lui, poi entra nella stalla. Apri il cassetto sotto le mensole e prendi il martello. Esamina la bottiglia di vino che si trova sul piano e uscendo chiedine spiegazione a Morris. Torna nel castello e risali in soffitta. Una volta tolti tutti i listelli che bloccano la porta ti accorgerai che questa è chiusa a chiave. Dovrai chiedere la chiave a Victoria. Torna nell'atrio ed entra nella sala comune, esamina tutto come al solito e poi parla con Victoria. Ricorda di parlare come ultima cosa della chiave poiché quando ne parlerai lei ti manderà via in malo modo e non potrai tornare da lei momentaneamente. Scoprirai tante cose interessanti, fra cui la presenza di una leggendaria cappella segreta sotto il castello, di cui però nessuno ha mai provato l'esistenza. Quando le mostrerai la foto sembra che lei riconosca l'uomo misterioso. Molti anni prima era stato portato al castello da William, all'epoca era solo un ragazzo, poi accadde qualcosa che lo fece cambiare e dovettero allontanarlo. Per saperne di più dovrai parlare con Robert. Una volta fuori dalla stanza sali nello studio da Robert e mostragli nuovamente la foto. Ti dirà che è stato uno dei suoi pazienti, ma non capisce come mai la sua foto sia finita nel caminetto e chi mai può avercela portata. Dirigiti verso la tua camera, incontrerai Bates che t'informerà di aver acceso il tuo camino. Seguilo di sotto fino al camino nell'atrio vicino alla biblioteca e parla con lui. Chiedigli del luogo in cui è morto William, alchè lui ti accompagnerà. Quando si congederà osserva lo strano simbolo sul muro.



Dovresti fotografarlo, ma per ora non puoi, esamina il cespuglio di dx, col tasto dx del mouse, raccoglierai uno strano oggetto incompleto. Torna al castello per parlare nuovamente con Bates, lo troverai in cucina. Esci dalla porta alle vostre spalle e vai nel giardino. Osserva da vicino la fontana. Dirigiti verso il cancello principale, troverai a dx delle scale Henry, il giardiniere. Parla con lui scoprendo così, quando gli mostrerai l'oggetto strano che hai trovato, che anche Henry ha trovato un oggetto con una gemma incastonata, ma che ora non ha più poiché l'ha impegnato e non ha più la ricevuta. Vai alla serra e osserva il tritratore e ti accorgerai che è tutto sporco di sangue, poi vai alla porta, ma questa è chiusa. Torna dal giardiniere e chiedigli spiegazioni riguardo al sangue nel tritratore ed il perché la serra è chiusa. Rientra al castello e recati nella sala comune, per scusarti con Victoria. Ora che lei è più tranquilla ti dirà che non ha la chiave dello studio di William, ma che i suoi effetti personali li ha il dottor Hermann. Esci e va nella biblioteca, parla col dottore; alle sette un uomo ti consegnerà un pacco contenete gli oggetti personali di William al cancello d'ingresso principale del castello. Sali in camera tua e prendi la macchina fotografica dal cassetto, passa nello studio di Robert e chiedigli dove puoi trovare dei rullini. Lui ti dirà che sono custoditi nella sua cassa in soffitta, ma siccome questa è chiusa ti darà la chiave. Va in soffitta e prendi i rullini dalla cassa, combinandoli poi nell'inventario, con la macchina fotografica. Riporta la chiave a Robert. Torna sul luogo dov'è caduto William e fotografa lo strano simbolo sul muro. Torna da Robert e chiedigli dove puoi far sviluppare la pellicola. Dovrai uscire dal cancello principale del castello e dirigerti verso il paese di Willow Creek, (appena sei fuori dal cancello prosegui in direzione "al castello di Black mirror" e poi quando ti appare la mappa, clicca sul villaggio di Willow Creek). Appena entri nel paese parla col vecchio pescatore sul molo e poi vai al pub. Prima di entrare parla col bambino che gioca a palla, il cui nome è Vick, dagli i dolci al cioccolato che avevi con te, così lui ti parlerà. Entra nel locale e parla prima con Tom e poi con Harry. Una volta fuori attraversa il ponte e dirigiti al "banco dei pegni di Murray", ma la porta è chiusa, attaccato alla vetrina c'è un biglietto con scritto "torno subito". Va di nuovo al pub e parla con Vick, scoprirai che Murray non tornerà fino al mattino successivo, ad un certo punto il bambino scapperà via perché ha rotto il vetro con la palla. Entra nel pub e riparla con entrambi. Se vuoi avere notizie più dettagliate da Tom dovrai saldare il suo conto, scoprirai in questo modo che William dopo la mezzanotte si recava al vicariato di Warmhill e che se vuoi saperne di più dovrai parlare col becchino o col prete. Esci dal paese e recati al vicariato di Warmhill. Spostandoti sulla dx della chiesa vedrai il becchino intento a lavorare. Parlagli, purtroppo non potrai entrare in chiesa, poiché il prete non c'è e la chiesa è chiusa. Vai nel cimitero sul retro della chiesa, e avvicinarti alla tomba di William. Esamina la lapide e torna dal becchino. Terminato di parlare con lui suoneranno le campane ricordandoti che sono le sette. Torna al castello dove trovi Mark, pronto a consegnarti il pacchetto con gli oggetti personali del defunto, potrai parlare poco con lui perché va di fretta. Una volta che resterai solo raccogli la scatola, aprila, all'interno è contenuto un orologio d'oro. Esaminalo più attentamente, al suo interno c'è un bigliettino con un'indizio per trovare una chiave:



Vai in biblioteca, ed esamina il calamaio sulla scrivania di William, premi il pulsante che troverai facendo sì che si apre un'armadietto segreto, in cui è contenuta una scatola con le miniature del sistema solare intagliate nel legno duro. Avvicinati al mappamondo e sistema i pianeti nell'ordine corretto.



I Pianeti sono numerati da 1 a 9, sistemali al centro prendendo quelli con lo stesso numero.



Eccola la disposizione finale dei pianeti.

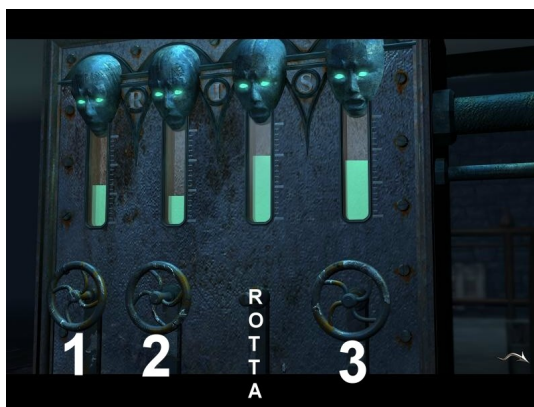


Si apre lo scomparto segreto.

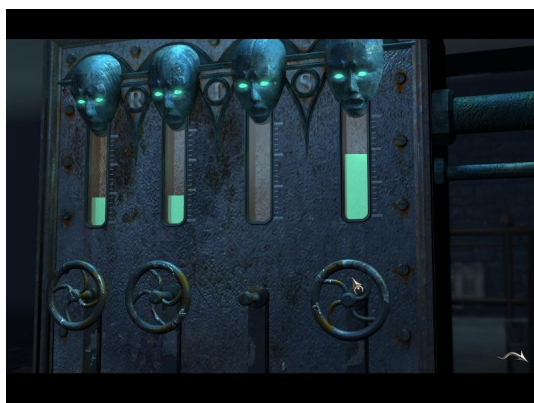
In questo sistema si aprirà uno scomparto segreto in cui è contenuta la chiave dello studio di William. Sali in soffitta ed entra nella torre, dove c'è l'ufficio di William, appena sarai entrato la porta si chiuderà impedendoti in qualunque modo di uscire. Esamina lo studio, nel cassetto dello scrittoio troverai due libri, uno è un libro il cui titolo non ha senso, prendilo ed esaminalo col tasto dx del mouse, troverai una chiave, l'altro invece è il diario personale di William, leggilo, scoprirai molti indizi utili ed un'infinità di cose interessanti a proposito di un'antica maledizione che grava sulla tua famiglia. Dovrai trovare 5 chiavi simboliche e una strana sfera per scoprire la verità. Apri l'alzata dello scrittoio, prendi il pezzo di scacchi ed esaminalo col tasto dx del mouse, scoprirai trattarsi di un piccolo coltello, e più a dx prendi il carillon, la cui musica ti ricorderà qualcosa. Con la chiave trovata apri la grande cassa a dx della stanza e prendi la strana sfera nera in essa contenuta. Esci dallo studio utilizzando il coltellino trovato, una volta fuori ti sentirai male e sverrai, riprendendo i sensi nel letto della tua stanza con al tuo capezzale Bates e Robert. Ora è tempo di dormire, anche se il tuo sogno sarà popolato da un'incubo, vedrai un corpo in acqua ed una chiave che si adagia sul fondo. Ti sveglierai di soprassalto.

Capitolo 2: ritorno alla luce...

Sentirai Bates bussare con insistenza alla porta, è venuto per comunicarti che il giardiniere è stato trovato morto nella fontana sul retro del giardino e che l'ispettore di polizia desidera interrogarti. Va nella sala comune e parla con lui, poi accompagnalo fuori al termine dell'interrogatorio. Vai nel giardino sul retro e vicino alla fontana troverai un'orma fresca sospetta, sembra appartenere ad una persona zoppa o a qualcuno che stava trascinando qualcosa di pesante, esamina la fontana col tasto dx del mouse e ti accorgerai che c'è qualcosa che luccica. Per ora non puoi prendere nulla. Entra nel castello e passando dalla cucina, scendi in cantina. Parla con Bates per sapere come fare a svuotare la fontana. Una volta terminato qualsiasi argomento di colloquio con lui dirigiti nella parte posteriore della cantina, in cui si trova la pompa. Esamina i comandi e torna a parlare con Bates che ti spiegherà cosa devi fare.



Gira una volta la N°3 e cinque volte la N°1

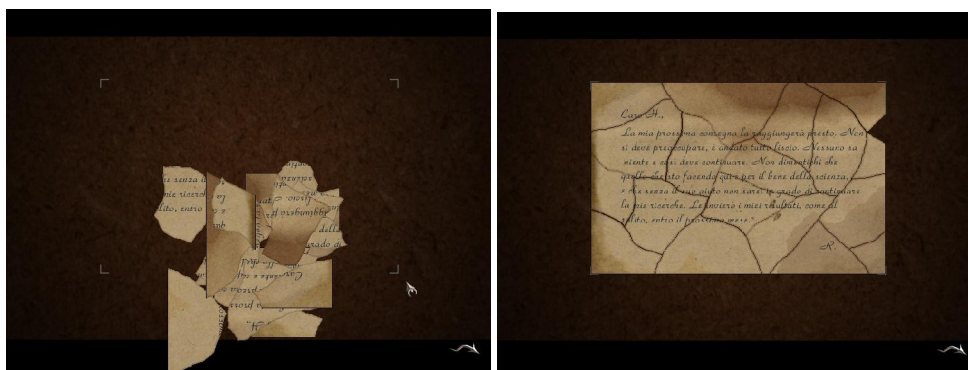


Alla fine il quadro comandi della pompa apparirà così, lasciando vuota la colonna che vedi nella foto.

Il gioco è fatto. Ora puoi tornare alla fontana. Una volta lì vedrai un altro simbolo che prima era nascosto dall'acqua, fotografalo.

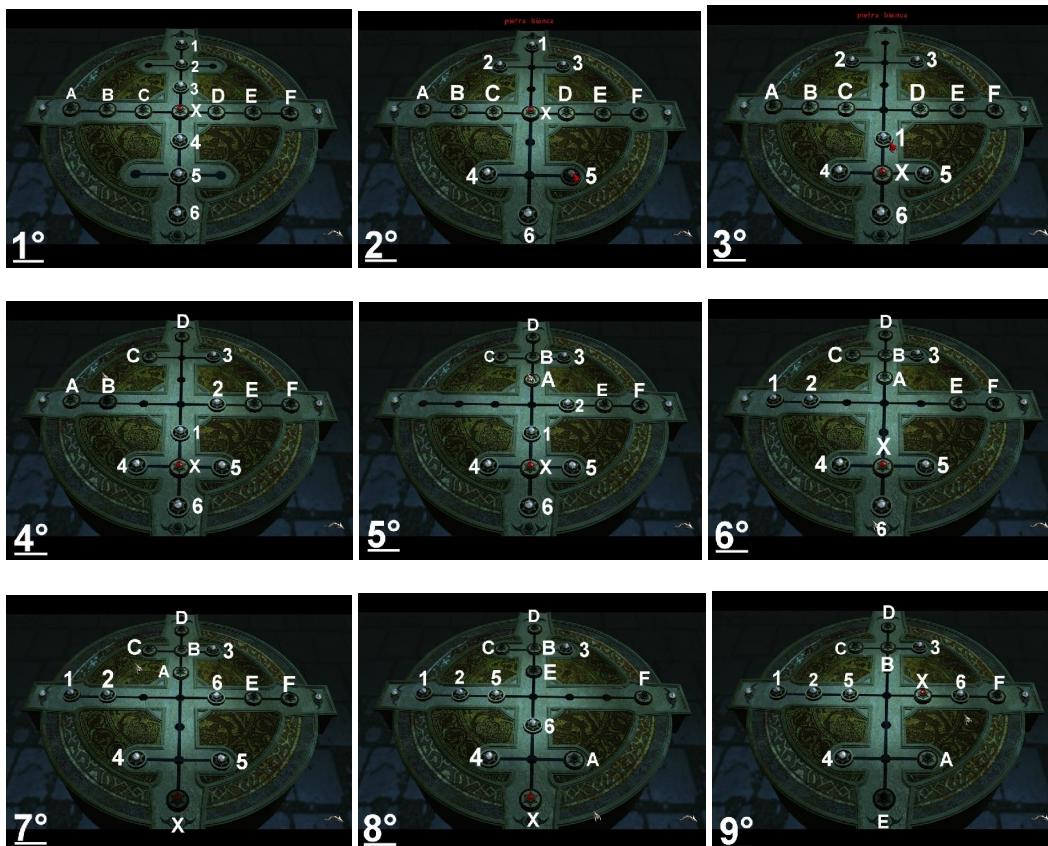


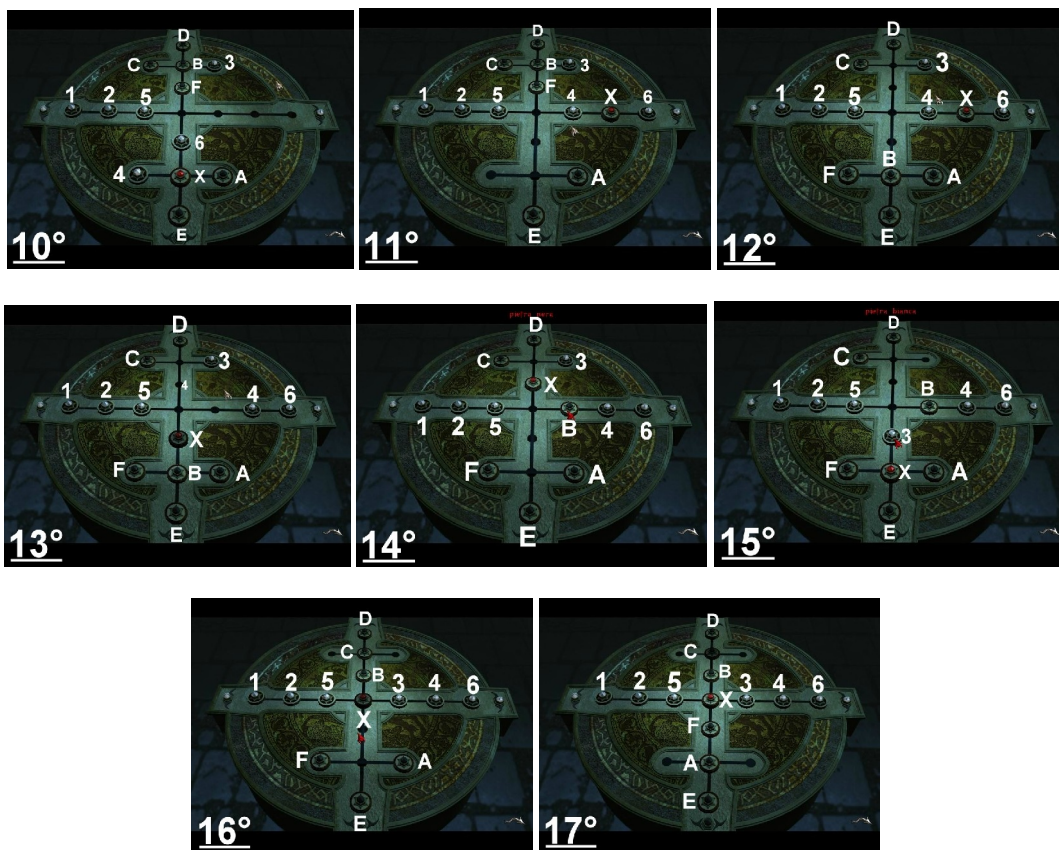
Esaminalo da vicino col tasto dx del mouse e raccogli la chiave a fianco. Vai nella serra e apri il cassetto di dx, (nel tavolo a sx dello schermo), dentro vi è una cassetta chiusa, con la chiave che hai appena trovato aprila e prendi la lettera destinata a Victoria in cui il giardiniere la informava che Morris rubava il vino dalla cantina. Guarda ancora, ma della ricevuta non vi è alcuna traccia. Va da Bates in cantina, per chiedere maggiori ragguagli sulla lettera e poi recati alle scuderie per parlare con Morris. Dagli la lettera, e dopo aver esaurito ogni argomento va da Victoria nell'atrio, a fianco del camino prima di entrare in biblioteca, parlare, così scoprirai dove abita il dottor Hermann. Esci dal castello e sulla mappa vedrai apparire una nuova locazione, la casa del dottor Hermann. Recati da lui, ma quando arriverai lo troverai intento a gettare via qualcosa con fare furtivo, parlagli e il dottore ti farà entrare all'obitorio. Quando vorrai proseguire il discorso sulle famose bruciature sul corpo di William ti accorgerai che il dottore ha cambiato atteggiamento, come se non volesse più dirti quanto ti aveva accennato nella biblioteca. A mano a mano che il dialogo prosegue, verrai a sapere che il giardiniere è morto in maniera alquanto strana, infatti nel suo corpo non c'era più alcuna goccia di sangue, il che non è possibile da spiegare in maniera logica. Quando gli chiederai di vedere gli oggetti del giardiniere non potrai, in quanto essendo prove non può dartele, neppure quando cercherai di corromperlo. Una volta fuori dell'obitorio prova ad aprire il cassonetto in cui hai visto prima il dottore, ma è chiuso con un lucchetto, per cui non puoi ancora aprirlo. Esamina il cestino a fianco e recupera i pezzi di una lettera, dovrai ricomporla, il procedimento è uguale a quello usato con la foto nel camino.



Suona per entrare all'obitorio e quando Hermann ti farà accomodare scendi le scale per raggiungerlo. Esamina i contenitori sotto il lavandino, contengono del materiale per sviluppare le foto. Parla col dottore e chiedigli se può svilupparti le pellicole, lui ti dirà di sì, ma gli occorre il toner per poterlo fare. Lasciagli i rullini e recati a Willow Creek da Murray per prendergli il toner. Una volta arrivato al banco dei pegni parla con Murray dell'oggetto impegnato da Henry, ma senza ricevuta non otterrai nulla, neppure quando cercherai di corromperlo, acquista il fissativo per fare le foto. Va al pub e parla con Harry e poi con Mark, chiedigli di aiutarti a distrarre il dottor Hermann; rispondi in maniera positiva, così ti costerà meno caro il suo aiuto. Torna a casa del dottore, e mentre parlerai con lui arriverà Mark a distrarlo dandoti modo di cercare la ricevuta di Henry. La potrai trovare in una scatola sullo scaffale a sx dello scheletro, apri il

cassetto della scrivania e prendi lo stampo per i calchi e usalo sulle chiavi appese sopra il lavello vicino all'ingresso, fra quelle c'è la chiave per aprire il cassonetto nel cortile. Una volta fatto rientrerà il dottore che dialogherà ancora un momento con te, subito dopo ti troverai fuori casa, rientra e consegnagli il toner. Va al pub, parla con Harry per sapere se qualcuno è in grado di fare un duplicato delle chiavi, t'indicherà Mark, girati e parla con lui al tavolo, che accetterà di prepararti la chiave. Esci e recati al banco dei pegni e dà la ricevuta a Murray, riscattando così l'oggetto impegnato. Quando lo prenderai combinalo con il pezzo trovato nei cespugli, vedrai che le due parti combaceranno. Torna al castello e parla con Robert nel suo studio, il suo completo disinteresse per la morte di Henry ti apparirà molto strano. Torna al pub e chiedi a Harry notizie di Mark, lui non lo troverai, ma il barista ti darà la chiave che volevi. Va a casa del dottore e apri il cassone nel cortile, prendi i vestiti all'interno ed esaminandoli col tasto dx del mouse ti accorgerai che dentro vi è qualcosa di duro. Usa il coltellino a forma di torre degli scacchi (essendo un coltello a serramanico dovrai aprirlo con il tasto dx del mouse per poterlo usare), ed estrai una grossa gemma. Combinala con l'oggetto misterioso, così ora sarà completo. Suona il campanello e scendi dal dottore, purtroppo le foto non sono ancora pronte. Fa un giro al villaggio e torna, il dottore te le ha messe in una scatola sul lavandino, prendile e mettile nel diario di William, di modo da poterle visionare con tranquillità, vedrai che sono simili, cambia solo il simbolo in centro. Ora recati al vicariato, entra in chiesa e vicino l'altare troverai padre Frederick. Parla con lui, scoprendo che William passava molto tempo nel campanile; così dopo aver esaurito ogni argomento e aver promesso di ritornare in un secondo tempo per confessarti, fatti accompagnare nel campanile. Una volta rimasto solo inserisci l'oggetto che hai composto nella fessura sul muro sotto il cero acceso, vedrai alzarsi un'altare, esaminalo. Devi invertire la posizione delle pietre, devi mettere quelle bianche al posto di quelle nere e viceversa, lasciando quella rossa nel centro, per facilitare il compito segui passo passo ciò che vedi nelle foto ed esegui i medesimi spostamenti:





Nella 13° foto vedi che c'è scritto un 4 piccolino; sta indicare che la pietra n° 4 prima l'ho messa dove c'è il numero piccolo e poi quando ho spostato la x l'ho messa dove c'è il 4 grande. Spero sia tutto chiaro.

Una volta sistemate correttamente le pietre sentirai un rumore strano, ma non vedrai nulla. Si è aperto un passaggio segreto nel pavimento, per vederlo dovrai alzare il tappeto. Scendi nel sotterraneo, vedrai sulla parete un'altra fessura in cui può adattarsi l'oggetto che hai messo in quella al piano superiore, esamina la fessura col tasto dx del mouse e sali a prendere l'oggetto, scendi e posizionalo nella fessura al piano di sotto. Nel momento in cui farai questo si chiuderà ogni via d'accesso, per cui dovrai trovare un'altra strada. Nel sotterraneo illuminato ci sono 4 libri antichi che custodiscono 4 indovinelli, le cui risposte dovrai scrivere nell'4 colonne poste di fronte ad essi. Ogni volta che scriverai la risposta corretta la colonna si abbasserà fino a terra.

1° indovinello in primo piano a sx: **"Non si può vedere ma si può udire. Non parlerà finché non gli parlerai"**, la risposta è **ECO**



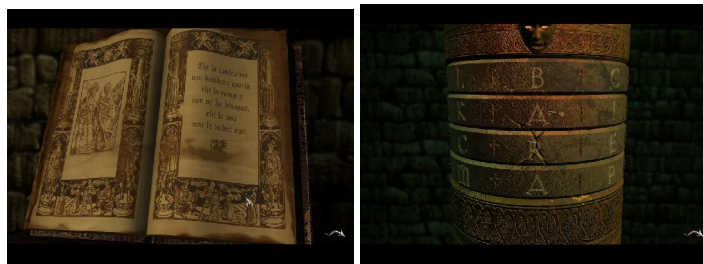
2° indovinello in secondo piano a sx: **"Più sottrai, più grande diventa"**. La risposta è **BUCO**



3° indovinello in secondo piano a dx: "Città senza case, fiumi senz'acqua. Foreste senz'alberi". La risposta è **MAPPA**



4° indovinello in primo piano a dx: "Chi la costruisce non desidera usarla, chi la compra non ne ha bisogno, chi la usa non la vedrà mai". La risposta è **BARA**



Dal centro delle colonne s'innalzerà una tomba di pietra, togli il coperchio ed esamina più da vicino; dentro vi sono i resti di Marcus Gordon, prendi e leggi il libro che tiene in mano e raccogli la chiave sacra che vedi fra le costole dello scheletro. Esamina col tasto dx del mouse il candelabro per terra, tirando un calcio vedrai uscire un topo, seguilo verso l'angolo buio. Il pavimento cederà e tu cadrai di sotto in un'altra stanza sotterranea. Sul fondo vedrai una manovella rossa, girala fino a che non si blocca, osserva il quadro comandi a fianco e posiziona la leva a sx in posizione centrale, la leva al centro tutta in basso e la leva a dx tutta in alto. Premi l'interruttore dando luce a tutta la stanza. Raccogli gli oggetti persi nella caduta, eccezion fatta per la macchina fotografica andata completamente distrutta. Raccogli la corda sulla cancellata e le tronchesi nella scatola di metallo sullo scaffale. **Non toccare il cavo di corrente a mani nude, moriresti all'istante** e dopo aver visto la tua lapide dovrai ricominciare dall'ultimo salvataggio che hai fatto. Spegni l'interruttore della luce e con le tronchesi taglia il cavo da cui usciva la corrente, così non avrai ostacoli per passare dalla grata. Riaccendi la luce, tocca la grata, ma ti accorgerai che è chiusa. Esamina col tasto dx del mouse, la chiave è nella serratura dalla parte esterna. Usa le tronchesine sulla grata e poi infila la mano per prendere la chiave. Esci dalla stanza, ti troverai in un altro condotto, in terra accanto ai binari c'è uno scheletro, raccogli lo straccio che lo copre; prendi la barra di ferro che spunta in alto sopra il cumulo di terra a dx dello scheletro. Esamina il pannello di controllo a sx sul muro, ha lo sportello bloccato. Entra nel tunnel, ti troverai nel pozzo dell'ascensore, va vicino al pannello di controllo, ma con disappunto ti accorgerai che questo è rotto. Va nella sala macchine e osserva l'enorme macchinario e la pozza in terra. Torna nella stanza precedente ed esamina il barile accanto all'ascensore, è pieno d'olio; alla sua base c'è un coperchio, esaminalo, quando cercherai di spostare il barile ti accorgerai che è troppo pesante, usa la barra dalla parte appuntita per bucarlo, così dopo che l'olio sarà fuoriuscito potrai spostarlo. Sotto apparirà una botola, ma dopo averla esaminata ti accorgerai che non può essere aperta perché troppo pesante. Lega un capo della corda alla botola e l'altro al carrello da miniera. Togli col tasto dx del mouse il freno dal carrello e

poi spingilo, la botola a questo punto si aprirà. Scendi, ti troverai di fronte una scala, scendi ancora. Alla poca luce vedrai un armadietto, toccalo ma è chiuso a chiave. Verso sx, dove vedi una luce rossastra esamina il pannello di controllo. Dopo aver estratto il coltellino apri la porta del pannello e collega i fili nell'ordine corretto: **ROSSO, VERDE, MARRONE** e **BLU**



Premi l'interruttore, hai riattivato la luce. Esamina lo scheletro in terra col tasto dx del mouse e prendi la piccola chiave che ti permetterà di aprire l'armadietto alle tue spalle; dentro prendi il revolver ed i proiettili, i disegni tecnici ed il piano del macchinario. Nell'inventario combina i proiettili con la pistola (ne avrai solo 2 a disposizione). Sopra al tavolo c'è il diario di un minatore, prendilo e leggilo, scoprirai molte cose interessanti ed inquietanti accadute nella miniera molti anni prima. Sali e torna nella sala macchina, usa le carte trovate sull'apparecchio, così da rimetterlo in movimento, scendi nuovamente nella botola e torna dove c'è l'armadietto, a sx vedrai uscire del vapore, avvicinarti ed esaminarlo. Ti occorre qualcosa di bagnato per chiudere il buco da cui esce il vapore, così per l'ennesima volta torna nella sala macchina, bagna lo straccio nella pozza e torna a chiudere la falla sul tubo. Ancora non funziona con tutta la potenza di cui necessita, per cui non puoi ancora chiamare il montacarichi. Esamina la scatola dei fusibili alla tua dx e ti accorgerai che se n'è bruciato uno, dovrai sostituirlo. Risali fino all'ingresso della botola e dirigiti verso il magazzino, esamina il quadro elettrico e con l'aiuto del coltellino prendi il fusibile. Torna sotto e sostituisci il fusibile bruciato, premi il pulsante del generatore e sali di un piano per chiamare l'ascensore. Vedrai che il pannello di controllo ora è acceso. Premi il pulsante ed entra nell'ascensore, ma una volta fuori **salva**, esamina la grata e con un colpo di pistola fa saltare la serratura. Appena fuori verrai attaccato da un lupo, sparagli. Ora puoi abbandonare le miniere. Tornato al castello ti troverai nella sala comune con Victoria e con Robert. Quest'ultimo vi dirà di dover andare fino al sanatorio. Una volta che rimarrai solo con Victoria le comunicherai la tua intenzione di recarti nel Galles, congedandoti poi per andare a riposare. Anche questa volta i tuoi sogni saranno popolati da strani incubi, vedrai delle pietre con un simbolo ed un corpo sdraiato su un tavolo di pietra, ti sveglierai sentendoti chiamare da una strana voce.....

Capitolo 3: l'eredità nascosta.....

Eccoti in Galles, davanti l'ingresso del castello di Eleonor; il cancello è chiuso; suona il campanello ed attendi qualche istante, ma non arriverà nessuno, esamina attentamente il campanello, ti accorgerai che i fili non sono collegati bene, prova ad usare il coltellino, ma è troppo corto. Esamina la statua alla tua sx troverai un chiodo nella gamba, prendilo e usalo sul campanello. Dopo poco vedrai arrivare il custode, Louis, che non vorrà lasciarti entrare, dovrai mostrargli il certificato di morte di William per convincerlo. Una volta dentro sarai accompagnato da Eleonor, a cui consegnerai dopo un breve dialogo di convenevoli, la lettera che ha scritto Victoria. Verrai a sapere che William si era recato in visita al castello due anni prima, in compagnia di Robert e che era stato ossessionato dalla tomba di famiglia durante tutto il periodo di permanenza, alla fine era riuscito persino a farsi accompagnare all'interno. Scoprirai anche l'identità dell'uomo della foto nel camino, il suo nome è James, infatti Eleonor si ricordava di averlo incontrato

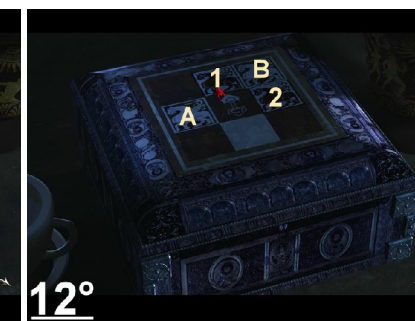
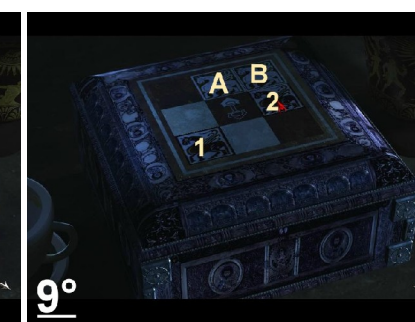
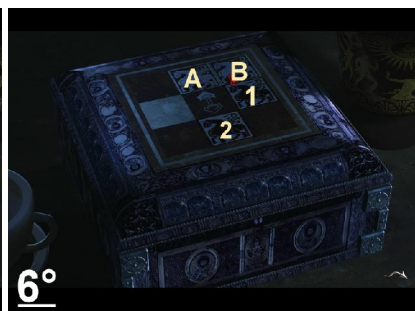
durante una visita a Black mirror anni prima, chiedile dove si trova suo marito Richard, di modo che lei ti dirà di andare nella casa abbandonata nel giardino, poiché là pratica i suoi esperimenti di chimica, rammenta a tua zia che il campanello non funziona, così avrai la possibilità di avvertire Louis di ripararlo. Terminato di parlare con lei di tutti gl'argomenti a disposizione esamina la stanza, soffermando la tua attenzione sul mobile con lo specchio, vedrai un carillon con un coperchio che ricorda una scacchiera, ma con nove caselle soltanto, esamina anche i quadri e gli stemmi. Esci dal castello e dirigiti al bivio del sentiero, troverai, Louis intento a lavorare, va da lui e comunicagli che la signora gli ha chiesto di riparare il campanello. Allontanati, ma quando farai per andare al vecchio giardino il custode cercherà di fermarti, ma siccome hai il permesso della padrona, potrai proseguire. Segui le indicazioni per la casa abbandonata, una volta giunto davanti alla porta ti accorgerai che questa è chiusa; esamina meglio la porta col tasto dx del mouse e vedrai che la chiave si trova dall'altra parte della toppa. Metti il certificato di morte sotto la porta e allontanati per cercare qualcosa di rigido per spingere a terra la chiave. Torna vicino alla panchina e togli dal rubinetto a cui è collegato un tubo per bagnare, il cavo rigido. Torna alla porta e usalo sulla toppa, la chiave cadrà sul certificato e tu potrai recuperarla; una volta presa entra, troverai uno stato d'abbandono desolante. Esamina il tavolo attaccato alla parete, apri il cassetto piccolo e prendi la penna stilografica, col tasto dx del mouse esamina, ti accorgerai che l'inchiostro è azzurro. Avvicinati al camino ed esamina la porta piccola, essa è chiusa a chiave da un chivistello con chiusura esagonale, accarezza il gatto addormentato sopra al camino, questo si spaventerà e scapperà nell'armadio, facendo cadere sul pavimento una chiave esagonale, raccoglila e apri la porta piccola del camino, dentro prendi l'accendino e la candela; esaminando col tasto dx del mouse l'accendino ti accorgerai che manca lo stoppino. Esamina la candela e con l'aiuto del coltellino taglia un pezzo di stoppino e nell'inventario combinalo con l'accendino, in questo modo funzionerà. Usalo per guardare dentro l'armadio, scovando così un passaggio chiuso da un chivistello. Soffermati un momento a leggere gli articolo di giornale appesi alla porta esterna dell'armadio. Entrando farai spaventare Richard, che farà cadere la bottiglietta contenente Boro EX 52 di color azzurro intenso, che aveva in mano, rompendola. Per farti perdonare gli prometterai di procurargliene una nella farmacia del paese. Raccogli i frammenti sul pavimento e prima di uscire prendi una bottiglietta vuota sul tavolino. Siccome però non hai nè tempo, né voglia di lanciarti in inutili ricerche in paese che ti distrarrebbero dal motivo della tua venuta, decidi di preparare un falso Boro. Prendi il bollitore sul tavolo ed esci dalla casa, vai dove c'è il rubinetto dove prima hai preso il cavo rigido, e riempi d'acqua sia la bottiglia che il bollitore. Rientra in casa e metti il bollitore sulla stufa, raccogli i giornali da terra e mettili anch'essi nella stufa, ora ti mancano solo più dei ceppi e potrai accendere il fuoco, questi potrai trovarli vicino al camino. Inseriti quest'ultimi con l'accendino accendi il fuoco. Esci dalla casa e rientra, dando così modo che l'acqua bolla. Metti i frammenti della bottiglia sul vapore e stacca l'etichetta. Combina nell'inventario l'inchiostro della penna stilografica con la bottiglia piena d'acqua. A questo punto ti occorre qualcosa per attaccare l'etichetta. Vai al cancello d'ingresso e parla con Louis, accanto a lui c'è la cassetta degli attrezzi, che non potrai toccare fino a che il custode non andrà via. Ora farai avanti ed indietro un po' di volte da Eleonor e Louis e viceversa, la prima volta lei ti chiederà di dire a Louis di falciare il prato, al secondo giro l'ordine sarà più perentorio. Rientra ancora una volta nel castello, di modo che quando uscirai Louis starà finalmente falciando il prato. Finalmente puoi andare al cancello ed esaminare la cassetta degl'attrezzi, prendi la colla ed il cavo solido. Combina la colla con l'etichetta ed attaccala sulla bottiglia, in questo modo il falso boro è pronto. Va da Richard e daglielo, chiedigli quand'è stata l'ultima volta che ha visto William e se sa qualcosa a proposito della chiave sacra, purtroppo non potrà aiutarti. Esci dalla casa abbandonata e dirigiti a sx, verso la cappella ed esamina tutto come sempre, con particolare accorgimento alla fioriera, notando che il terreno cambia colore, prova ad entrare nella cappella, ma questa è chiusa a chiave. Torna da Richard e chiedigli notizie della chiave, ma lui non potrà aiutarti perché la chiave non è in suo possesso. Parla con Eleonor, scoprendo così che l'accesso alla cappella è vietato e che Louis è in possesso delle chiavi. Ora vai dove il giardiniere sta tosando l'erba e getta per terra il cavo rigido, così quando ci passerà sopra si romperà la falciatrice. Quando Louis si allontana fruga nella sua giacca appesa e prendi le chiavi. Dirigiti alla cappella. Quando entrerai nella tomba ti accorgerai che di fronte ci sono tre

statue, ognuna di esse tiene in mano una ciotola di pietra vuota ed in alto sopra le loro teste ci sono tre scritte: Vein – Udire - Malite. Va da Richard per chiedere notizie su quanto hai visto, però ci vorrà un po' di tempo per avere le risposte. Torna alla tomba, esamina nel giardino esterno quanto ti segnerà il cursore, entra ed esamina il lucchetto di pietra vicino alla lapide a dx. Prova a tornare da Richard, ma difficilmente ti risponderà, per cui dovrai tornarci parecchie volte prima che lui si decida a rispondere, ciondola un po' per tutto il castello e per la tanuta. Quando alla fine otterrai le risposte scoprirai che i tre nomi corrispondono a tre antiche divinità; Vein è l'antico Dio irlandese della discordia, Udire era il nome che i Druidi avevano dato alla Dea dei raccolti e Malite è l'antico nome del Dio delle acque. Ora hai capito cosa fare, dovrai mettere nelle ciotole di pietra vuote un'elemento che riguardi in qualche modo la divinità. Memore di quanto hai letto sugli articoli appesi alla porta dell'armadio a proposito degli studi compiuti da Richard sul sangue dei mammiferi, gli chiederai un'oncia di sangue, e anche se Richard resterà un po' sorpreso ti permetterà di prenderne una botticina dal congelatore. Prima di uscire dalla casa prendi il bollitore pieno d'acqua da sopra la stufa e per finire raccogli un po' di terra smossa dalla fioriera all'esterno della tomba. Adesso che hai tutti gli elementi metti il sangue nella ciotola della statua a sx, la terra in quella centrale e l'acqua in quella di dx. A mano a mano che introdurrai gli elementi le statue si attiveranno, facendo emergere dal loro centro un piccolo altare. Esaminandolo da vicino troveremo i simboli dei segni zodiacali alla rinfusa, dovremo collocarli nel giusto ordine aiutandoci con alcuni segni che si vedranno apparire alla base mentre spostiamo un simbolo per volta. Il primo in alto è l'ariete, spostandoci da sx verso dx sistemiamo il toro, i gemelli, il cancro, scendendo verso il basso inseriamo il leone, la vergine e la bilancia, andando da dx a sx inseriamo lo scorpione, il sagittario e il capricorno, risalendo collochiamo l'acquario e i pesci. Una volta che anche le collocazioni centrali saranno corrette potremo prendere una chiave.



Sfortunatamente appena prendi la chiave sarai scoperto da Louis, che provvederà a riprendersi le chiavi e a chiudere la tomba. Questo è un problema, siccome non hai ancora terminato le tue ricerche, per cui dovrai trovare il sistema per entrarci di notte. Va da Richard e chiedi il suo aiuto, il quale prometterà di aiutarti ad entrare nella tomba se a tua volta lo aiuterai a terminare l'esperimento che sta facendo. Ora puoi tornare al castello. Nella notte sgattoioli fuori, fino alla casa abbandonata, dove trovi la porta chiusa, va sul ponticello e raccogli la ghiaia da terra per lanciarla contro i vetri della finestra della torre, in questo modo Richard verrà ad aprirti la porta. Una volta nel laboratorio dovrai aiutarlo. Anche se gli esiti saranno disastrosi Richard ti darà l'acido per sciogliere i metalli; prima di uscire prendilo sul tavolino dove avevi preso la bottiglietta vuota per il falso Boro. Usa l'acido sul cancello della tomba, entra e utilizza la chiave trovata nell'altare sul lucchetto di pietra; di fronte si aprirà un passaggio segreto. Scendi e troverai una grata chiusa, esaminandola ti accorgerai che la serratura ha una forma particolare. Esci e chiedi ancora una volta spiegazioni a Richard, il quale ti dirà che c'è una chiave che Eleonor custodisce nel carillon sul mobile vicino al pianoforte. Scome a quell'ora il castello è chiuso Richard ti darà la chiave d'ingresso. Per poter aprire il

coperchio del carillon dovrai posizionare i cavalli bianchi al posto dei neri e viceversa, rammenta però che potrai spostarti come con gli scacchi veri, cioè a L





Risolto l'enigma prenderai l'amuleto per aprire la grata del passaggio segreto. Quando arrivi alla tomba **salva**. Scendi nel passaggio segreto e usa l'amuleto sulla serratura del cancello, una volta entrato fa attenzione a dove metti i piedi, leggi l'iscrizione sul monolite al centro della cripta ed osserva i teschi sopra la colonna vicino all'ingresso, esamina in particolar modo il 3° da dx, noterai che è inclinato; tiragli dei sassi addosso, facendolo cadere. Esaminalo più da vicino e ti accorgerai che dietro ad una piccola grata c'è una chiave. Torna nella casa abbandonata per prendere l'attizzatoio, in questo modo potrai recuperare la chiave. Una volta presa usala sul monolite, sentirai uno scatto come di una serratura. Avvicinati alla tomba e toglì il coperchio, adagiata sullo scheletro vi è la 2° chiave sacra. Prendila. Ormai non c'è più ragione di prolungare la permanenza al castello, per cui potrai fare ritorno a Black mirror.

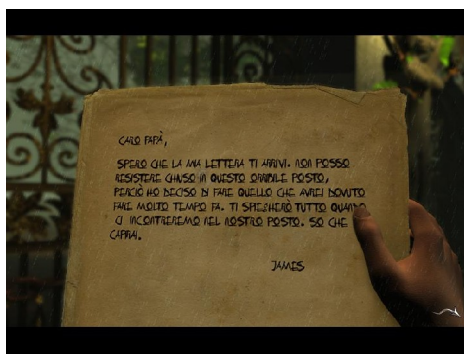
Capitolo 4: Limite dimenticato...

Una volta giunto al castello ti ritroverai nell'atrio vicino al camino, in compagnia di Bates e Victoria, che ti metteranno al corrente degli ultimi inquietanti avvenimenti accaduti dopo la tua partenza. Prima che tu partissi per il Galles, Robert aveva detto che si sarebbe recato al sanatorio, ma d'allora non ha ancora fatto ritorno a casa e Vick, il ragazzo conosciuto al pub è stato trovato morto nei boschi, sembra sia stato sbranato da un branco di lupi. Dopo aver ascoltato queste notizie recati al pub, qui Harry ti parlerà immediatamente di quanto accaduto, ma la tua attenzione si sposterà subito sul becchino, con cui andrai a parlare, scoprirai che il ragazzo è morto nei boschi di Stonering, vicino alla vecchia miniera, dove c'è un altare druido. Tu quando eri piccolo andavi spesso a giocare in quel posto. Esci dal villaggio, e sulla mappa vedrai apparire una nuova locazione, clicca su Stonering; una volta giunto sul posto troverai il detective, alquanto incuriosito dalla tua presenza sul luogo dell'incidente. Parla con lui, scoprendo così che Henry probabilmente non è morto alla fontana, ma in un'altro luogo e successivamente trascinato fino al luogo del ritrovamento. Una volta esauriti gli argomenti di conversazione medita su quanto sta accadendo e sul luogo dove è morto Vick, se ci fai caso, nel tuo ultimo incubo, si vedeva un corpo steso su un tavolo di pietra, proprio come questo.....L'analogia è da brivido, non credi? Se guardi la pietra dietro di te, vedrai un altro simbolo, (anche questo si vedeva chiaramente nel tuo incubo..., coincidenza!)



Disegna nel diario di William (clicca col diario sul simbolo), sotto alla felce a sx (esamina col tasto dx del mouse) c'è un pezzo di stoffa, ma per riuscire a prenderlo dovrai distrarre il detective, mettiti alle spalle di Collier e rovescia sulle pietre che si trovano in terra un po' di sangue dalla tua bottiglia. Parla col detective, e quando questi si girerà per guardare il sangue col tasto dx del mouse raccogli la stoffa sotto la felce.

Esaminalo col tasto dx del mouse, ti accorgerai che si tratta di un fazzoletto su cui è ricamato il simbolo della famiglia Gordon. Dirigiti a casa del dottor Hermann, che come al solito ti farà scendere nell'obitorio. Parlando con lui scoprirai che Vick non presenta alcun morso di lupo sul suo corpo, la perdita di sangue e quel tipo di lesioni non sono state inflitte da alcun tipo di animale. Chiedigli anche notizie di Robert, ma il dottore ti risponderà che non lo vede dal funerale e che probabilmente sarà al sanatorio. Per quanto riguarda Henry non sa dirti ancora nulla di preciso, gli occorrerà ancora un po' di tempo per poter stabilire la causa della morte. Torna al castello, dirigiti all'ingresso principale e prendi la lettera nella buca, leggendola scoprirai che James è in realtà il figlio di William. Perché Victoria non te l'ha detto?



Rientra nel castello, e recati da Bates in cucina, chiedigli dov'è Victoria, raggiungila nella sua camera, al 1° piano accanto allo studio di Robert. Lei ti chiederà di recarti al sanatorio di Ashburry per avere notizie di Robert, ormai è molto preoccupata e ha bisogno di sapere, specialmente da quando ha telefonato e l'infermiera la ha detto di non sapere nulla. Parla ancora un po' con lei di James, alla fine ti confesserà che lui è il figlio illegittimo di William, ma nessuno dovrà mai sapere nulla a riguardo. Esci dal castello e recati al sanatorio. Quando arriverai al cancello suona il campanello e parla con l'infermiera, da principio non vorrà farti entrare, ma quando saprà che sei il nipote del primario ti aprirà. Una volta dentro chiedile di Robert, ma lei ti dirà che era andato via due giorni prima, a notte fonda, poi chiedile di vedere James, e scoprirai una cosa disarmante; James insisteva con l'infermiera per avere un permesso per uscire senza che Robert lo sapesse, sosteneva di aver scoperto delle cose importanti su di lui e che doveva andare al castello, purtroppo però l'infermiera l'aveva detto a Robert, il quale si era opposto con fermezza alla sua richiesta. In seguito James è fuggito passando probabilmente dal sistema fognario. Esci nel cortile e osserva il tombino in primo piano. Gira intorno all'edificio e quando arrivi all'altezza della porta esamina bene il bidone dei rifiuti più a dx, dovrai cliccarci sopra 2 volte, troverai una siringa, prendila; esamina le bottiglie di birra e guarda attraverso la finestra piccola e prendi il martello sopra il tetto del portico. Fatto ciò bussa alla porta e parla con l'uomo che si occupa del reparto caldaie. Una volta esaurito tutti gl'argomenti ed aver risposto sempre in maniera positiva quando l'occasione lo richiede, dirigiti a sx verso il cimitero, visita anche la parte posteriore e poi rientra nel sanatorio, parla con l'infermiera e chiedile se puoi fare una telefonata, lei ti dirà che tu non puoi entrare, ma che telefonerà lei per te. Appena si allontana oltrepassa la controporta ed esamina l'armadietto dei medicinali, che troverai chiuso. Prendi il vasetto in primo piano, una volta che è nel tuo inventario esaminalo col tasto dx del mouse, vedrai che sul fondo c'è una fessura, prendi (utilizzando sempre il tasto dx del mouse) una moneta dal tuo portafoglio ed inseriscila nel vasetto, ne uscirà la chiave dell'armadietto. Aprilo e prendi il sedativo in centro nel flacone bianco. Appena uscirai da dietro al banco tornerà l'infermiera, purtroppo non ci sono novità positive su Robert. Prima di congedarti chiedile notizie del cimitero, scoprirai che ormai non ci viene seppellito più nessuno, ma nei tempi passati veniva utilizzato per questo scopo. Torna fuori dal locale caldaia, combina la siringa con il sonnifero ed inseriscilo nella bottiglia di birra, in questo modo l'addetto alla caldaia quando berrà la birra cadrà in un sonno profondo. Ora rimane solo il problema sul come fare per fargliela bere. Guardando attraverso la finestra piccola ti viene un'idea, se riesci ad ingannare il termostato sei a cavallo. Va nel sanatorio e bagna il fazzoletto nella fontana, torna alla finestra piccola fuori dal locale caldaia ed esamina le sbarre, ne trovi una che si può togliere, col martello batti sul mattone alla base e poi togli la barra; metti il fazzoletto bagnato

sul termostato e dopo esser uscito dalla finestra in dettaglio, vedrai l'addetto uscire e prendere una bottiglia di birra. Rimani nascosto qualche istante e poi entra, dirigi verso la parte posteriore della stanza, da qui esamina il pannello accanto alla porta, per poterla aprire ti occorrerà una chiave e la combinazione numerica. Va vicino al tavolo ed esamina l'interfono e la bacheca degli appunti, prendi la chiavetta appesa alla bacheca ed uno spillo. Ciò che colpisce è l'enorme poster in cui spicca la data 1918. Torna verso la porta e inserisci nel pannello la chiave che hai appena preso digitando poi il numero 1918. Ora la porta si apre, ma appena l'attraverserai tornerai di gran carriera indietro prima che il medico seduto alla scrivania ti veda. Torna alla reception del sanatorio e chiedi all'infermiera la pianificazione dei turni di lavoro. Rientra nella sala caldaia e clicca col foglio dei turni sull'interfono, in questo modo farai andare il medico di guardia nell'atrio. Passa dalla porta e gira verso il lato sx nel corridoio, prosegui il cammino finché non ti sentirai chiamare da un paziente nella cella. Va da lui e rispondi in modo positivo a ciò che ti chiede, il suo nome è Ralph e ti chiederà di ritrovargli Mister Bubby, se glielo troverai lui ti aiuterà. Girati e osserva il cestino dei rifiuti a dx col tasto dx del mouse, troverai la testa di un bambolotto, prendilo. Torna nel locale caldaia e col tasto dx del mouse esamina il carbone, troverai il corpo della bambola. Nell'inventario prova a combinare il corpo con la testa, ma non si uniranno, esaminali allora col tasto dx del mouse e prendi così il filo; combinalo con lo spillo e poi clicca sulle due parti del bambolotto, ora Mr. Bubby è cucito. Torna da Ralph e dagli il pupazzo. Chiedigli dove si trova la cella di James, ti dirà che è proprio accanto alla sua. Chiedigli anche delle chiavi per aprire, scoprendo così che queste le tiene il dottor Smith, il medico che hai fatto allontanare. Ora dovrai cercare il sistema per toglierle. Osservando la grata della finestra ti viene l'idea. Spegni la luce dall'interruttore sopra il cestino dell'immondizia, (dove hai trovato la testa della bambola), tira il cavo di corrente appeso al muro, fino a che questo non cade a terra. Prendi l'estremità e legalo alla grata della finestra, metti il carillon sul davanzale e premi nuovamente l'interruttore della luce. A questo punto partirà un filmato il cui tu ti nasconderai dietro la colonna, mentre arriva il dottore. Quando quest'ultimo toccherà il carillon rimarrà folgorato, (ma non morirà), prima di riprendere il controllo di Samuel, questi automaticamente riprenderà il carillon. Prendi le chiavi dalla tasca del camice del dottore ed entra nella cella di James, la troverai decisamente squallida, i malati vivono in condizioni disumane. Osserva la stanza e prendi il quadro che si trova sul cavalletto, sul muro esamina i poster\disegni, ne vedrai uno stropicciato, come se qualcuno l'avesse tolto e poi rimesso a posto, togliilo, dietro c'è un buco che collega la cella di James con quella di Ralph, parla con quest'ultimo, scoprirai cose inquietanti su Robert, infatti ne avevano paura, urlava sempre e nel cuore della notte entrava nelle loro celle somministrando delle strane medicine ai pazienti, senza che nessuno l'avesse autorizzato. L'ultima volta che Ralph ha visto tuo zio è stata la notte che l'ha sentito litigare con James, la notte in cui quest'ultimo è fuggito lì. Esamina il buco sul letto col tasto dx del mouse, troverai il diario di James, leggilo. Subito dopo sentirai la porta della cella chiudersi, il dottore ha ripreso i sensi e scambiandoti per il fuggitivo ti ha chiuso dentro. Parla ancora con Ralph per sapere da dove è fuggito James; infilati sotto il letto e una volta fuori torna al castello. Vai in cucina e chiedi a Bates notizie sul vecchio faro; osserva la mappa nel tuo inventario, vedrai che è apparsa una nuova locazione, cliccaci sopra e **salva, poiché avrai poco tempo per agire**. Una volta giunto al faro guardati attorno, alla tua dx vedrai la scogliera, alla tua sx avrai la possibilità di girare intorno al faro, segui questa via, dopo pochi istanti sentirai un urlo e ti riprenderai legato come un salame accanto ad un uomo che sta scavando una fossa nel terreno. Usa il coltellino su te stesso, appena liberi le mani usa il carillon sempre su te stesso, la musica farà voltare James, ora è pronto a parlare con te. Mentre parlerai con lui verrai a conoscenza di alcuni dettagli molto importanti, scoprirai che è stato Robert a voler far rinchiudere James nel sanatorio e che William era totalmente contrario alla cosa, chiedigli se sa come mai Robert sia scomparso, ma lui non sembrerà disperarsi per la cosa dal momento che Robert usava i pazienti del sanatorio come cavie da laboratorio per i suoi esperimenti e che proprio per questo molti poveretti erano addirittura morti, infine chiedigli della chiave sacra che William gli aveva affidato, scoprirai che lui l'ha nascosta nelle fogne, sotto la cantina del castello. Torna al castello e vai in cucina, prendi la chiave appesa vicino alla porta della cantina e scendi di sotto. Prendi la corda con gli uncini che pende sopra il pozzo, getta una moneta nel tombino accanto alla mola dove lavorava Bates, quando capirai che non c'è acqua scendi

nei sotterranei segreti. Di fronte a te vedrai sul muro una ruota rossa, esaminala, ti accorgerai che mancano due ingranaggi, il primo lo troverai per terra, accanto alla fontana alla tua sx. Prosegui verso i sotterranei in fondo al corridoio, vedrai una grande vasca piena di alghe e sulla dx s'intravede il 2° ingranaggio che galleggia, dopo aver combinato la corda con gli uncini clicca sull'ingranaggio, ma non potrai prenderlo perché la corda si piega. Sulla parete vedrai che c'è una apertura, esaminala e ti accorgerai che puoi inserirci qualcosa di appuntito. Sulla sx c'è la ringhiera, esaminandola troverai una sbarra sganciata, prendila e prova ad inserirla nell'apertura; non va bene perché è troppo grossa, sali in cantina e da una molata alla barra e poi torna nei sotterranei per inserirla nell'apertura, vedrai sollevarsi una grata, però senza che ne esca acqua. Usa l'acido sul lucchetto che blocca la rotella sul muro, e una volta liberata girala, permettendo così all'acqua di uscire. Una volta che la vasca sarà piena dovrai trovare un sistema per rendere la corda più resistente; combina la barra della ringhiera con la corda, così creerai una rudimentale canna da pesca. Recupera il secondo ingranaggio e torna verso la manovella rossa vicino all'ingresso; sistema entrambi gli ingranaggi azionando in questo modo la pompa che svuoterà la vasca in cui c'era l'ingranaggio. Torna alla vasca, scendi le scale e recupera la scatola di metallo. Una volta nell'inventario esaminala e prendi la terza chiave sacra. Esamina il bassorilievo sul muro, sembra che sia incompleto. A questo punto ti verrà mal di testa e ti ritirerai per riposare.

Capitolo 5: Confessione di verità...

Come accade ormai ogni volta che vai a dormire avrai un altro incubo, sempre più spaventoso, vedrai una specie di motosega piena di sangue, un corpo all'obitorio che si ricopre di sangue alla base del collo ed una testa che rotola sul pavimento.....Che orrore! Anche questa volta sarai svegliato da Bates che t'informerà che hanno chiamato con urgenza dal sanatorio, devi correre là. Una volta giunto sul posto suona il campanello, e verrai ricevuto immediatamente dall'infermiera, che ti annuncerà che Robert è stato trovato morto al faro e che accanto a lui c'era James, quest'ultimo non ha posto resistenza quando l'hanno portato nuovamente al sanatorio, stava semplicemente immobile canticchiando un ritornello. A questo punto chiederai all'infermiera di vederlo, ma dopo gli ultimi avvenimenti non potrai andarci da solo, per cui ti accompagnerà. Arrivati alla cella, l'infermiera ti dirà di aspettare, per poi correre a chiamare aiuto. Affacciandoti dalla porta scoprirai che James si è impiccato.



Entra nella cella ed esaminando il cadavere col tasto dx del mouse troverai le chiavi di Robert, sulla parete c'è scritto in grande il tuo nome col sangue, chissà perché.....Avvicinati al buco sul muro da cui parlavi con Ralph, ti accorgerai che qualcuno ha messo dell'intonaco, col coltellino togliilo, anche se si spezzerà la lama. Parla con Ralph e scoprirai che prima di morire James, che era molto spaventato gli aveva confidato di non essere stato lui ad uccidere Robert, ma che sapeva chi era stato. Purtroppo Ralph non saprà dirti il nome dell'assassino. Terminato di parlare con lui arriverà il dottor Smith che ti manderà via. Recati al vecchio faro per cercare di scoprire cos'è successo. Una volta arrivato esamina con l'accendino il buco nero che vedi

all'ingresso dell'edificio, vi troverai un nuovo simbolo, trascinaci sopra il diario di William, in modo che ci venga inserito.

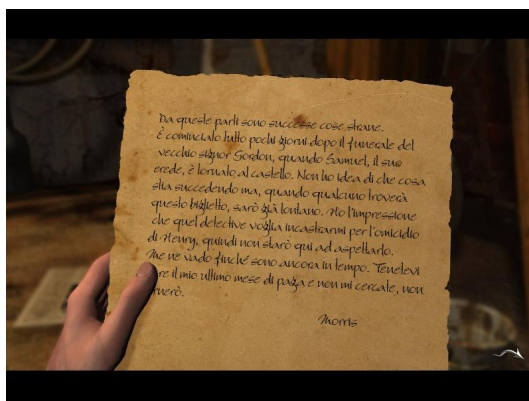


Lascia il faro e recati all'obitorio dal dottor Hermann; come al solito suona il campanello, ma non riceverai alcuna risposta, il che è molto strano; guardando meglio ti accorgerai che la porta è aperta, entra e scendi nell'obitorio, ma anche qui non c'è nessuno. Clicca sul corpo steso sul tavolo, scoprendolo troverai un cadavere senza testa, per lo spavento farai un passo indietro, sbattendo sul secchio che cadendo farà rotolare fuori la testa mozzata del dottore. Ora le morti si stanno susseguendo ad un ritmo terrificante, sotto al lavandino troverai un nuovo simbolo, prendi il diario di William e cliccaci sopra.



Una volta che avrete fatto questo vedrete un breve filmato in cui c'è un piccolo leggio con un libro, che sale da una colonna davanti a quello che sembra essere un trono. L'inquadratura si sposta dall'alto, dove viene mostrata la base della colonna circondata da uno strano liquido. Esamina il cadavere, in mano stringe qualcosa, ma non riesci a prenderlo a causa del rigor mortis. Prendi sulla scrivania accanto allo scheletro sul fondo il forcipe per cercare di aprire le dita della mano e nel primo cassetto dopo aver spostato il libro prendi i sacchetti trasparenti. Avvicinati al corpo e clicca col forcipe sulla mano, troverai dei capelli, presumibilmente sono dell'assassino. Una volta fatto arriverà il detective Collier. Sali le scale e parla col poliziotto, che ancora non sa che il dottore è morto, per cui lo informerai tu. Secondo Collier l'assassino è James, per cui non si disturberà ad investigare più di tanto. Torna al sanatorio per cercare di prendere dei capelli di James, in modo da poterli confrontare con quelli trovati nella mano del dottore. Parlando con l'infermiera scoprirai che il corpo di James si trova nella cappella del cimitero a sx del locale caldaie. Prima di arrivare al cimitero scambia due chiacchiere con l'addetto alla caldaia, che vi liquiderà un po' troppo in fretta. Prosegui per la cappella, ma quando cercherai di aprirla ti accorgerai che è chiusa a chiave. Torna dall'addetto e chiedigli se può aprirti la porta della cappella, ma questo si rifiuterà di darti le chiavi, anche quando cercherai di corromperlo. Torna davanti all'ingresso del sanatorio ed entra nel tombino, uscendo così nella cella di James; esci dalla stanza e persegui lungo il corridoio fino al locale caldaia, va nella parte anteriore e guardandoti intorno ti viene un'idea, prendi dall'armadietto gli stivali di gomma, e lo straccio che troverai sulla ringhiera vicino al carbone. Con quest'ultimo cerca di aprire la porta della caldaia,

rischiando però di bruciarti seriamente, per cui devi bagnarlo, torna nella cella di James e bagna lo straccio cliccandolo sul rubinetto. Ora puoi aprire la porta della caldaia, prima però gira la valvola che vedi sopra la porta facendo aprire una piccola anta, così il fumo uscirà dall'alto. Getta gli stivali all'interno della caldaia. Torna nella cella di James ed esci dal tombino, recati al locale caldaia, appese alla porta sul lato esterno ci sono le chiavi, prendile e dirigiti verso il cimitero. Dentro la cappella raccogli i pezzi di vetro per terra sulla dx, ti serviranno per prendere un campione di capelli dal corpo di James. Torna all'obitorio e usa il microscopio sul tavolo per confrontare i capelli, il risultato sarà negativo, il che significa che non è stato James. Ma allora chi altri ha i capelli neri? Morris, lo stalliere. Torna al castello e va nelle scuderie, Morris non c'è, attaccato alla morsa sul tavolo c'è un biglietto in cui spiega le sue ragioni del perché era fuggito via.



Accendi la luce dall'interruttore a fianco del cavallo che vedi a dx e prendi il cappello di Morris, appoggiato sulle assi in alto, esaminalo col tasto dx del mouse, troverai dei capelli, combina nell'inventario i sacchetti col cappello e torna all'obitorio per esaminarli col microscopio, anche questi risulteranno negativi. Ma allora chi è??? Recati al castello, e va da Bates in cucina, comunicagli la morte di Robert, ma pregalo di non dirlo ancora a Victoria, sarebbe uno shock troppo grande in questo momento. Sali al piano di sopra ed entra nello studio di Robert usando le chiavi che hai trovato sul corpo di James. Appeso al muro c'è un quadro, ma non si sa chi sia la persona in esso ritratto. Sotto il quadro c'è un tavolino, esaminalo, vedrai delle provette di cui una con un odore brutto, probabilmente era a questo che stava lavorando Robert, apri la scatola del cacao, all'interno troverai nascosta una piccola chiave, che ti permetterà di aprire i cassetti, nel primo troverai un biglietto, sembra trattarsi di un codice, esaminalo col tasto dx del mouse una volta che questo si trova nel tuo inventario; nel secondo c'è la foto della moglie di tuo zio, che era andata via molti anni prima. Usa il foglietto che hai trovato sulla lampada appesa al muro vicino all'orologio, ti rivelerà un codice numerico **63081**



Esamina le scritte sopra la libreria, in particolar modo la scritta **MCXX**, il cui significato è: **1120**, infatti sembra corrispondere all'anno precedente la costruzione del castello. Esamina l'orologio, vedrai che segna le **12**, premi il pulsantino rosso che collega le lancette dei minuti e delle ore, sposta le lancette regolando

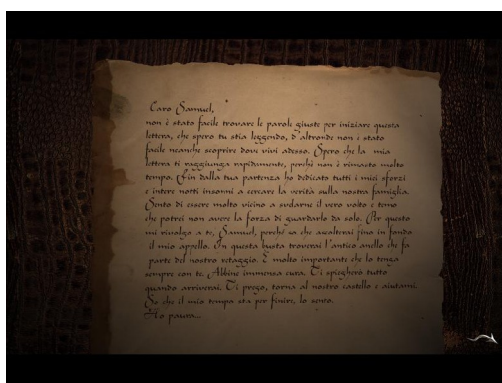
l'ora sulle **11.20**, premi il pulsantino rosso in mezzo all'ago dei secondi in alto, vedrai che si muoverà tutto l'ingranaggio rivelando un pannello segreto dietro la libreria



Ciò che ti è stato rivelato è una cassaforte. Per selezionare correttamente i numeri devi cliccare come prima cosa sul primo quadrante coperto, poi quando la finestrella si sarà sollevata rivelando il numero dovrai modificarlo cliccando sulla manopola centrale, finché non avrai posizionato il numero corretto. Ripeti la stessa operazione per gli altri slot. A mano a mano che inserirai i numeri la slot precedente si coprirà. Inserisci **63081**



All'interno della cassaforte troverai la lettera con l'anello che ti stava scrivendo William prima di essere gettato dalla torre. Sembra che si stiano delineando i contorni di una macabra verità...



Nella cassaforte troverai anche il diario di Robert, leggendolo scoprirai che il dottor Hermann aveva accettato di aiutare Robert nei suoi assurdi esperimenti, per un patologo non era difficile liberarsi dei cadaveri indesiderati..... Per finire troverai il testamento di William. Esamina col tasto dx del mouse l'anello che William ti ha lasciato,vedrai delle rune antiche e delle iscrizioni in latino. Va nella stanza di Victoria, per chiedere notizie dell'uomo nel quadro, lei si arrabbierà quando saprà che sei entrato nello studio, ma fornendole una risposta positiva si calmerà. Scoprirai che l'uomo nel ritratto è Luthar Gordon, il fondatore del sanatorio, sembra che dopo molti anni trascorsi come primario di quel posto sia impazzito anche lui, facendo una fine miserabile, come coloro che aveva cercato di aiutare, sembra che sia stato sepolto in una

tomba nel cimitero del sanatorio. Comunque l'edificio prima di diventare un sanatorio 200 anni prima sembra sia stato un ricovero per i malati di colera. Va al sanatorio, suona il campanello ed entra, dirigitisi nella parte posteriore del cimitero e clicca sulla tomba in mezzo ai rovi sulla sx, su essa vedi che c'è lo stemma della tua famiglia, ma per vedere meglio devi tagliare via tutti i rovi che la circondano. Va nella cappella dove c'è il corpo di James e dopo aver cliccato sulla cassa di legno prendi le cesoie, purtroppo però sono rotte. Va verso il locale caldaia e guarda attraverso la finestra piccola, sulla grondaia a sx vedrai sporgere una vite, prendila e combinala nell'inventario con le cesoie rotte. Ora che le hai aggiustate puoi andare a tagliare i rovi. Quando cercherai di togliere il coperchio dalla tomba, ti accorgerai che è troppo pesante per te, torna al locale caldaia e col tasto dx del mouse esamina sotto la tettoia del portico, troverai una sbarra di metallo, prendila ed usala da leva per togliere il coperchio; con tua grande sorpresa la troverai vuota. Entra nel sanatorio e parla con l'infermiera, scoprirai che il corpo del tuo antenato si trova nel cimitero di Warmhill. Parla con padre Frederick per sapere dov'è sepolto il corpo del tuo antenato, dovrai girare un po' per far passare il tempo, va al villaggio, entra nel pub e parla con Harry, va al castello e se tornando al vicariato ancora non otterrai risposte fa un giro all'obitorio. Una volta che padre Frederick avrà terminato le ricerche scoprirai che quando il corpo è stato tolto dal cimitero del sanatorio, è stato cremato ed ora l'urna si trova nella tua tomba di famiglia. Va sul retro del cimitero nella tomba di William, qui troverai il becchino, sii molto gentile con lui quando ti dice di tornare l'indomani, vedrai che si convincerà e ti porterà l'urna. Esaminala quando sarà nel tuo inventario col tasto dx del mouse, troverai così la 4° chiave sacra, ora ne manca solo una, quella di William, per far ciò devi profanare la tomba. Prendi dalla cassetta degli attrezzi del becchino la torcia, esci dal cimitero e va sul lato dx della chiesa, usa la torcia sul cumulo di terra sulla dx e troverai una pala nella carriola, prendila e torna sulla tomba di William. Quando proverai a scavare poco ci manca che ti sorprenda il becchino, avvicinarti alla tomba di famiglia, togli il picchetto che tiene aperta la porta, clicca sulla corda assicurandoti così che il becchino non possa uscire dalla cripta. Ora scava e apri la bara di William prendendo l'ultima chiave



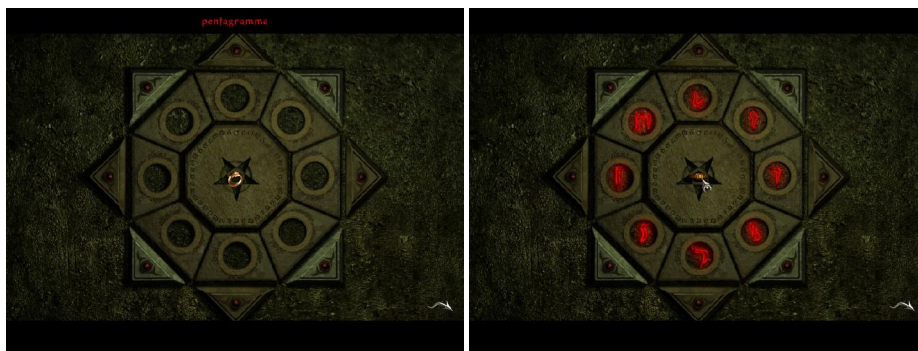
Lascia il cimitero e quando arriverai di fronte alla chiesa vedrai la carrozza della tua famiglia, entra per capire di chi si tratta e vedrai Bates entrare di corsa nel confessionale, nel mentre sopraggiunge padre Frederick e tu con un sotterfugio riuscirai a mandarlo via. Entra ad ascoltare la confessione di Bates, niente ti sconvolgerà di più di quello che sentirai. Bates sa chi ha ucciso tutte quelle persone, ha visto il vero volto del diavolo con le mani sporche di sangue aggirarsi nel castello.....quando sentirai il nome ti si gelerà il sangue nelle vene.



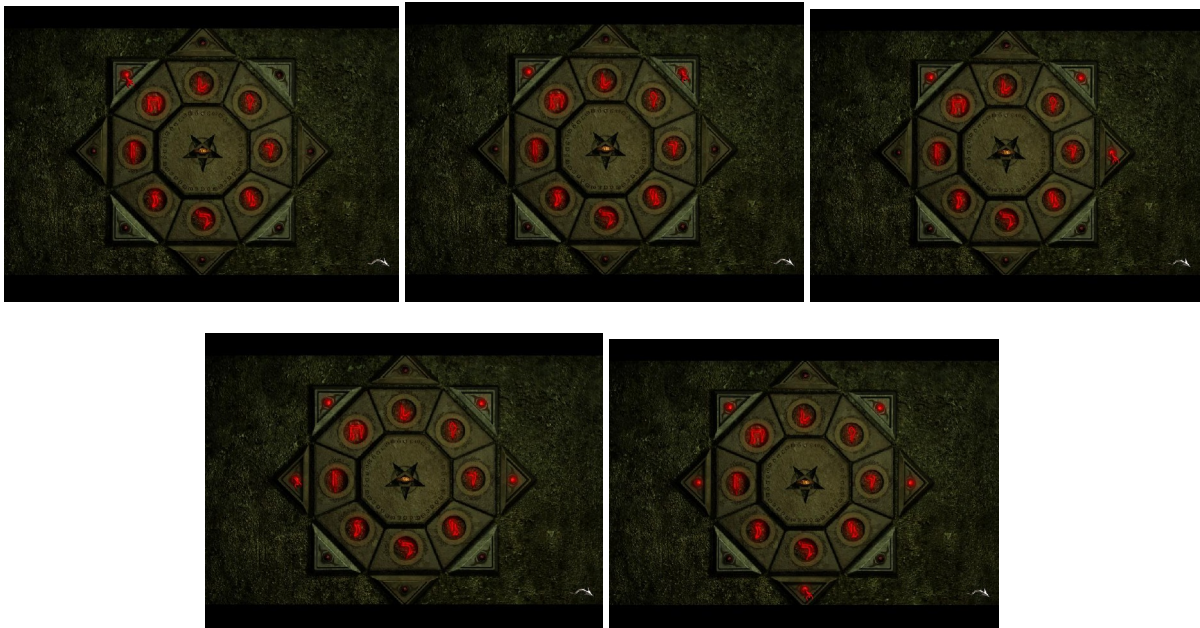
Al termine della confessione recati nei sotterranei del castello.

Capitolo 6: Attraverso lo specchio....

Scendi le scale nei sotterranei, fino ad arrivare al bassorilievo. Sistema l'anello di William nel centro, s'illumineranno i simboli, quei simboli che ti hanno accompagnato fino a qui.



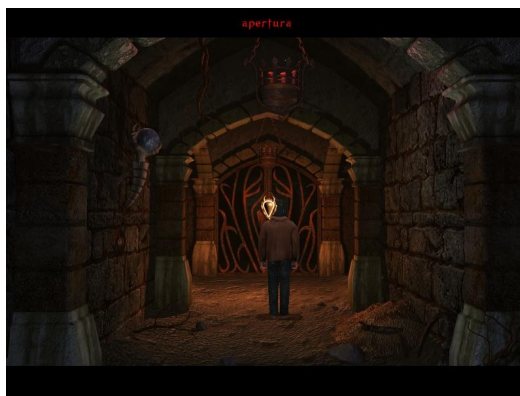
Clicca sui simboli nell'ordine in cui li hai trovati nel diario di William.



Si aprirà un passaggio segreto, permettendoti di accedere al labirinto, **mi raccomando segui attentamente le istruzioni che ti darò, poiché un passo falso, un'occhiata nel posto sbagliato ti condurranno a morte certa.**

All'ingresso sull'arco ci sono dei caratteri di cui tu non conosci il significato,

- ✚ vai 1 volta a destra e 1 avanti, qui per terra alla tua sx potrai raccogliere una spada;
- ✚ vai 1 volta avanti e con l'accendino accendi il candelabro davanti a te sul muro;
- ✚ vai 2 volte a sinistra e 1 indietro qui troverai un elmo per terra a sx, alzando lo sguardo sul muro vedrai un mattone segnato in maniera particolare, spingilo, sentirai un rumore;
- ✚ vai 1 volta indietro e 1 a sinistra, sul muro di dx vedrai un'apertura, guardaci dentro e prendi il talismano;
- ✚ vai 1 volta a destra e 2 avanti, ti troverai di fronte un portone, usa il talismano per farlo aprire



Oltrepassa il portone, vedrai un supporto dorato, metti sopra la sfera nera e recupera la mappa nascosta nella nicchia scura di fronte a te a sx (assomiglia ad una finestra).



Dietro di te dopo aver messo la sfera si è illuminato un pulsante sul muro, per ora non toccarlo.

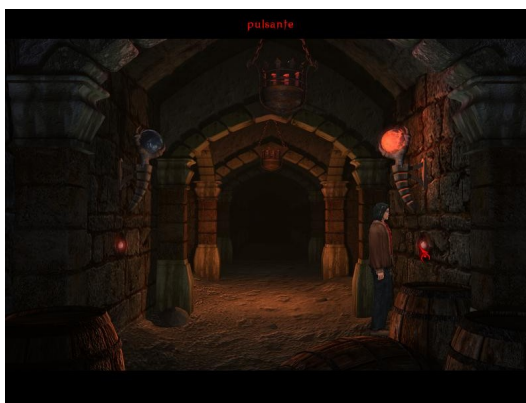
- ✚ Vai 2 volte a destra e clicca con la mappa sul candelabro acceso, ti appariranno le locazioni con i pulsanti che dovrai premere per far accendere le luci



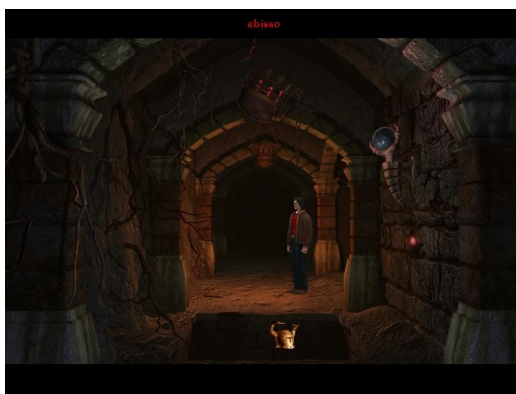
- + Vai 1 volta a sinistra e premi entrambi i pulsanti sul muro



- + Vai 2 volte indietro e 1 a sinistra , premi il pulsante solo a destra



- + Vai 1 volta avanti e 1 a sinistra, getta la spada e l'elmo nell'abisso, in questo modo si chiuderà la botola e potrai passare per accendere l'ultimo pulsante

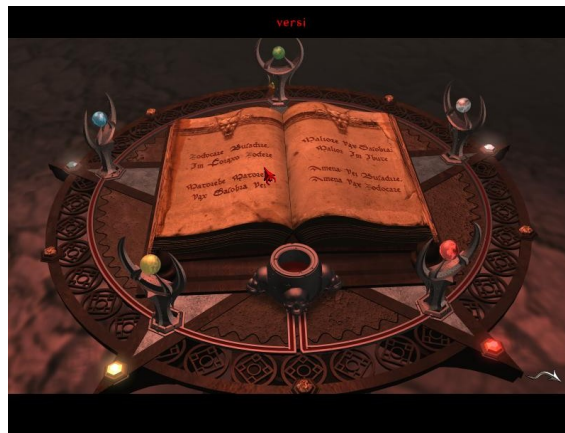


- + Fatto questo si aprirà un portale.....

- + Vai 1 volta avanti e 2 a destra, entra nel portale, ti troverai di fronte all'altare che avevi visto nella visione all'obitorio quando hai trovato il cadavere del dottore.



Esamina l'altare, in mezzo al libro vedrai un pugnale, prendilo, quando sarà nel tuo inventario esaminalo col tasto dx del mouse, scoprirai che non si tratta di un pugnale comune, ma di uno sacrificale, cliccalo su te stesso, (il tuo sangue farà aprire le locazioni dove andranno inserite le chiavi), metti tutte le chiavi sacre nel buco col colore corrispondente e leggi i versi che ora compariranno nel libro.



Dopo tanta fatica, puoi goderti il finale.

Soluzione di Rita