

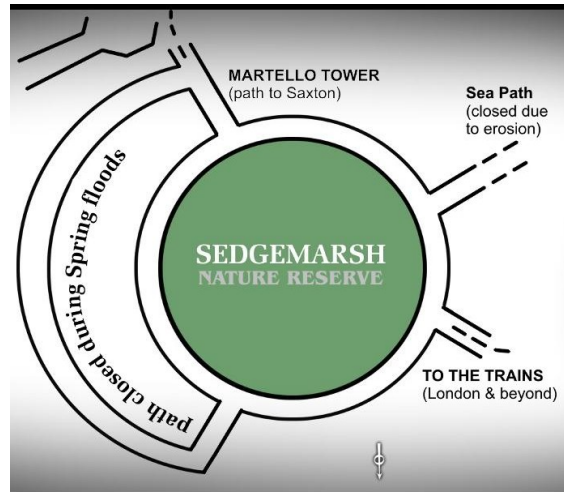
# Soluzione The Lost Crown

## GIORNO 1

Parla con il capotreno di tutto e poi vai in fondo al treno, osserva i due manifesti appesi alle pareti e sulla dx i barili di birra. Ritorna indietro e vai alla sx della stazione, avanza finchè non dice che non sa dove andare. Ritorna al treno e segui il capotreno, parla di tutto e avrai una tessera di Lucy.

Nell'inventario osserva tutto cliccando col dx e sulla tessera delle Hadden Industries troverai un numero di telefono: 0207-5555714, leggi nel portafoglio di Lucy il biglietto di ritorno e infine leggi le note sul taccuino del Day One.

Ritorna davanti al treno, vai a sx e il treno partirà. Osserva sul cartello davanti le specie di animali e sulla dx la mappa.



Vai a sx e vedrai Lucy che cammina sulle pietre, osserva l'acqua e poi avanza sulla passerella, arrivi ad un bivio con una roccia e uno strano simbolo: osservalo. Al bivio vai a dx e prova a parlare con l'uomo che osserva col binocolo: niente da fare. Allora osserva davanti tra le canne per vedere cosa sta guardando: un airone sulla dx. Da dove sei vai sulla passerella a dx per andare verso il mare, in terra a dx prendi un pezzo di un cartello. Torna indietro e vai sulla passerella da dove sei arrivato per trovarti al bivio dove c'è la pietra con il simbolo, vai a sx fino alla torre bassa e in terra prendi un altro pezzo di cartello, vai a dx e vedi dove dovrebbe essere attaccato il cartello sull'entrata della grotta. Vai a dx e prendi un altro pezzo di cartello, ritorna alla grotta ed è ora di rimettere per intero il cartello: nota bene il pezzo sulla parete, se metti il puntatore dove c'è il chiodo puoi farlo ruotare a sx o dx a seconda di quale tasto del mouse premi; metti un pezzo per volta secondo la disposizione della figura sotto e ruotali per farli combaciare, quando sarà allineato sarai avvisato.



Entra nella grotta e avanza fino in fondo, in automatico leggerai un giornale, osserva il mostro disegnato sulla parete e poi vai a sx. Leggi il giornale sulla grata e poi osserva oltre: vedrai un'ombra. Torna indietro e prendi il passaggio in avanti che porta sulla spiaggia, osserva la casa sulla scogliera e poi il ragazzo che tenta di prendere il peluche dall'acqua. Avanza a sx e parla con la signora col cane. Terminato il dialogo osserva che c'è qualcosa sul mare, ritorna dal ragazzo ma è sparito. Vai a dx per trovarti sulla spiaggia e poi ancora a dx dove vedrai una grotta, entra ma torni indietro perché troppo buio. Ritorna alla spiaggia e vai a sx, osserva le aragoste, vai a sx e sali le scale. Vai a sx fino alla fine della passerella, leggi la placca sul muretto a dx, osserva l'edificio di fronte che visiterai più tardi e vai una volta a dx per poi osservare in alto gli alberi. Torna indietro da dove sei arrivato, osserva il segnale di divieto di nuoto, il cartello a dx e il numero di telefono (015035556789). Vai verso dx e osserva il cartello che dondola. Leggi il menù e la storia nella teca a sx della porta, entra nel posto e parla con Morgan di tutto. Osserva la mappa che ti ha dato, avvicinarti al camino sulla sx ed osserva il gatto. Nella stanza osserva il quadro sopra il camino e i due appesi a dx per cercare in particolare dov'è posizionato il locale in cui ti trovi e la chiesa. In fine cerca anche sulla sx "la ballata di Tom Oliver". Attraversa la porta aperta e osserva il quadro e i bagni. Vai a dx verso la sala da pranzo, osserva l'orologio a pendolo, vai a dx ed osserva l'acquario. Osserva i poster a dx e prendine uno per poi guardarlo in inventario. Esci dal locale. Vai in alto, parla con l'uomo, vai a sx e parla con il professor Hardacre. Vai verso la casa bianca a dx, osserva la placca sulla sx e apri la porta con la chiave. Osserva il telefono sullo scaffale, i cassetti e l'interruttore accanto allo scaffale. Recati al corridoio, osserva i disegni delle porte, osserva i tre quadri appesi poi alla fine del corridoio osserva il muro. Recati alla cucina, nota che dietro a dei piatti blu c'è un libro che non puoi prendere, osserva il cassetto del tavolo, leggi i documenti, prova ad uscire dalla porta in alto, ma non puoi, quindi esci dalla cucina. Entra nel bagno, osserva la vasca, il lavandino e lo scaffale poi esci dal bagno. Torna al salotto e appena senti dei rumori torna in cucina. Prendi il libro dallo scaffale e leggi. Torna al salone e sali le scale a dx. Osserva i quadri e la finestra. Entra nella stanza, osserva la cassa ai piedi del letto, osserva la testa del cervo sul muro e dal suo occhio prendi la chiave per poi usarla sulla cassa. Apri il guardaroba e in automatico metterai i tuoi documenti. Osserva sul tavolo un album vuoto, guarda la finestra, leggi la targhetta sotto al cervo poi clicca sul letto per andare a dormire.

Nigel si sveglierà nel cuore della notte. Clicca sulla candela dopo aver letto gli appunti, scendi nel salone, leggi la lettera di Morgan poi esci dalla casa. Osserva la luce provenire dalla finestra della cucina: è un alfabeto morse, ti stanno chiedendo aiuto. Osserva l'uomo che sta camminando e seguilo. Ascolta l'uomo poi recati di fronte alla locanda. In automatico osserverai il PDA del giornalista: cliccaci sopra, leggi il nuovo messaggio, torna al menù principale, clicca sullo schermo per capire che ha scritto su di te poi entra nella locanda. Parla con Morgan, guarda il gatto vicino al fuoco, vai nel corridoio, sentirai rumori di festa: entra quindi nella stanza da pranzo. Osserva l'orologio poi esci dalla locanda. Torna verso la casa, parla con l'uomo sulla scala, vai a dx, poi ancora a dx e dirigititi in basso a dx. Parla con Lucy di tutto. Osserva la finestra sulla dx, entra nella cabina telefonica, in automatico prenderai un biglietto: usalo sul telefono. Usa poi la tessera di Hadden sul telefono e parla con lui di tutto. Dopo aver letto gli appunti torna alla casa e entraci usando la chiave. Entra nel bagno, osserva l'ombra a sx, accendi le luci a dx, osserva il manichino poi guarda la vasca. Osserva lo specchio, usa la bottiglia d'acqua sullo specchio poi osserva ciò che appare. Entra nella cucina e cerca la luce che hai visto da fuori: è la lampada a dx, quindi non era una richiesta d'aiuto. Vai verso la fine del corridoio, guarda il muro di fronte poi torna al salone. Clicca sulla tazza sul tavolo e fagli delle domande sapendo che se si muove poco e nello stesso punto significa "sì", se si muove verso un punto lontano è un "no". Prova ad usare il telefono, vai al bagno, accendi la luce ed osserva la vasca per trovare dei capelli (attenzione perché potresti anche non trovare nulla). Torna a dormire.

## **GIORNO 2**

Leggi gli appunti, torna al salone, leggi il giornale e la lettera sotto la porta poi esci. Vai alla dx del gabbiano, vai ancora a dx poi prendi la strada in alto per il museo. Osserva l'insegna del bar, entraci

ed uscirai con del cibo in inventario. Osserva la finestra del bar, vai avanti verso dx, osserva a dx la finestra circolare con la croce poi parla con la signora di tutto. Alla fine del dialogo mostrale qualche cosa in inventario. Continua il tuo cammino, osserva l'edificio con la data 1890, prova ad entrare, clicca sul disegno sulla pietra a sx, osserva l'insegna del Saxton poi torna all'incrocio per poi recarti vicino la cabina telefonica. Parla con il giornalista, continua per il percorso, entra nella prima porta a sx ed osserva il maiale: dagli la torta. Entra ora nell'altra porta e parla con Bob. Guarda le foto sul muro, torna alla casa, evidenzia la porta e prendi la lettera a dx per leggerla. Vai a sx e parla con Lucy. Scendi alla spiaggia, vai alla sx delle scale ed entra nella grotta. Guarda la lanterna, vai avanti e parla con il professore. Prosegui verso dx, ma sarà troppo buio. Torna indietro ed esci dalla caverna. Torna dove c'è il ponte che ti porta a dx all'incrocio delle tre vie, ma invece di andare a dx vai a sx. Supera il negozio di Antiquariato, guarda il poster sul muro, entra nel deposito/biglietteria della stazione e parla con l'addetto alla biglietteria. Dopo il dialogo prendi il pacco sulla sedia a sx. Torna alla casa, apri il pacco, leggi la lettera e prendi tutto l'equipaggiamento. Leggi le istruzioni, vai al bagno, usa sulla vasca la telecamera e usa la macchina fotografica sullo specchio. Vai alla fine del corridoio ed usa la telecamera e la macchina fotografica sul muro. Recati al salone ed usa la telecamera e la macchina fotografica sulla poltrona a dx. Sali le scale e fermati sulla balconata: usa la videocamera e la macchina fotografica sul soffitto. Entra nella camera da letto, clicca sul tavolo poi sull'album. Esci dalla casa. Torna alla grotta di prima, entraci fino alla zona buia. Usa il visore notturno, vai avanti, guarda sia a dx sia a sx i disegni ogni volta che avanzi di locazione. Una volta arrivato in uno spiazzale prendi sulla sx una sbarra di legno poi vai ancora avanti ed entra nella cavità a dx. Guarda l'abisso, a sx osserva il disegno, gira a dx ed entra nel passaggio di fronte (che sarebbe alla sx dell'abisso). Girati a sx ed osserva la corona sul muro. Girati a dx, osserva dall'altra parte la pila di sassi, usa l'asta di legno con l'abisso per andare dall'altra parte. Prendi l'asse, usala sui massi, entra nel passaggio, osserva le casse, il fascio di luce in alto a sx e le stalagmiti in basso. Vai a sx, usa l' EMF e il registratore sul falò, in inventario ascolta la cassetta, osserva la cassaforte chiusa ed inserisci la seguente combinazione: 2513. prendi e leggi il diario poi osserva le bottiglie. In basso a sx prendi il remo, esci per due volte a dx, tornato all'entrata dove hai spostato i massi guardo in alto, usa il remo sul gancio, vai avanti verso il remo, girati a sx per 2 volte, osserva il passaggio ed entraci. Vai dritto, gira a dx, vai verso la luce e parlaci. Fai una foto ed usa il registratore per registrare la voce. Torna indietro e vai avanti finché non vedi le trappole per aragoste, appena arrivi dal professore ascolta l'ultima registrazione poi esci dalla caverna. In spiaggia vai alla sx della caverna e osserva il pittore ed il suo disegno. Prova a parlare, guarda di nuovo il quadro ed il personaggio disegnato verso dx. Vai adesso verso il percorso a dx, entra nella caverna a dx, vai a sx, usa la telecamera sulla cella, la camera fotografica e il registratore. Ascolta la registrazione poi torna a casa. Vai verso il ponte e recati a sx verso il negozio di antiquariato. Osserva le tre corone in vetrina, entra nel negozio, vai avanti e parla con Gruel. Osserva il libro in basso: devi cercare di prenderlo. Quando Gruel si mette Jemina di fronte la faccia prendi il libro. Esci dal negozio, in inventario osserva il libro, torna al ponte, vai a dx, vai per il percorso in basso, vai da Bob e chiedigli se ti può aprire il libro. Esci, segui il gatto nero, parla con Rhys, clicca sul gatto, osserva lo scaffale di libri a dx, leggi tutti i volumi di questa sezione, esci dall'inquadratura ed osserva la candela a sx sul serpente. Osserva vicino la porta delle scale la cassetta per le foto. Osserva la palla di cristallo, esci dal negozio, osserva le scatole vicino la porta d'entrata e la bacheca a sx. Vai a sx, osserva la città, vai a sx, clicca sul faro, clicca sul mare, torna di una locazione, vai a sx poi torna al ponte. Torna da Bob e parlaci. Tornerai in automatico al cottage. Leggi il libro e ricordati che ogni immagine e titoli che vedi li devi visionare prima di girare le pagine. Vai alla spiaggia, supera il pittore andando verso il sentiero, entra nella grotta, vai a dx, a sx, entra nella palude, torna verso la stazione e mentre cammini sull'asse ad un certo punto fai attenzione ad una rana: fagli una foto. Vai di nuovo all'incrocio di ponti, vai in alto e fai una foto all'airone. Se viene mossa riprova a farla. Ora vai alla stazione fino dall'altra parte dove c'erano i bidoni, percorri il piccolo sentiero ora praticabile, osserva il segnale rotto, facci una foto e prosegui. Osserva le mele e le casse, attraversa il ponte e vai a sx. Vai a sx, vai avanti, leggi la lettera a dx, prosegui verso la strada ignorando quella a sx che sale poi vai verso il giardino della casa. Vai a sx per due volte poi a dx. Parla con Katherine, osserva la porta, l'uccellino nella gabbia e il simbolo vicino. Vai a dx ed entra nel laboratorio. Prova a parlare con Robert, esci, entra in casa e osserva il

tavolino alla sx del camino: leggi il libro di ricette e il foglio incastrato tra le pagine. Ora ti servono gli ingredienti. Esci dalla casa, vai a sx ed osserva il cavallo, vai ancora a sx e prendi i fiori rosa a dx e quelli viola a sx. Vai a dx, sempre dritto, passa il segnale “Raven Lane”, prendi dall’alberello a centro schermo le noccioline e tra la ferrovia ed il ponte prendi i fiori. Torna indietro di una locazione (quindi verso il segnale, prendi la strada non ancora percorsa che va verso l’alto, sulla dx prendi i funghi, osserva la pietra a sx, torna all’incrocio, vai avanti di una locazione, prendi una felce sulla sx poi torna alla cucina. Recati al tavolo centrale verso il tagliere, taglia i fiori viola e bianchi e i funghi mentre le noci le dovrai pestare. Metti il tutto nel calderone sul camino, osserva il simbolo a dx, Sali nella camera, osserva il quadro alla sx della finestra, il piatto sul davanzale, i quadri alla dx della finestra poi esci dalla casa. Vai di fronte la siepe della casa e prendi al centro della siepe le foglie curative, due tipi di fiori a sx e a dx poi metti le foglie curative nel calderone.

Esci dalla cucina, entra nel laboratorio, parla con Robert, clicca sul tavolo ed usa il microscopio: clicca una volta sulla rotella a sx e una volta su quella a dx. Guarda dalla cesta a sx la pietra rotta, osserva tutti i rotoli di carta sul tavolo poi dalle spalle di Nigel prendi i bastoni di quercia. (ora per aiutarti a trovare le rocce ti consiglio di guardare la mappa) Percorri il percorso per tornare indietro e prendi la prima strada sulla sx con di fronte la lettera poggiata su un pezzo di legno. Gira con il bastone di quercia il simbolo della roccia ottenendo questa immagine:



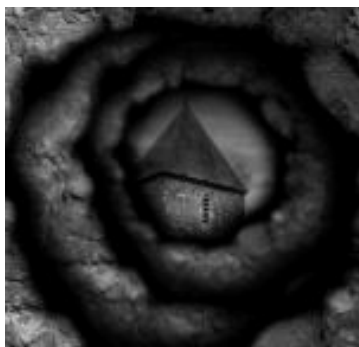
Osserva poi il buco in alto per vedere la prossima roccia da raggiungere. Vai a dx e sulla roccia cerca il simbolo della primavera:



Osserva dal buco in alto e vedrai foglie di pino. Esci dall’inquadratura e vai a dx e all’incrocio ancora a dx. Nel monolite scegli la figura dell’estate:



Osserva dal buco in alto la fitta foresta con tanti alberi. Ora torna alla prima roccia e dal buco se hai fatto tutto correttamente dovresti vedere la chiesa.

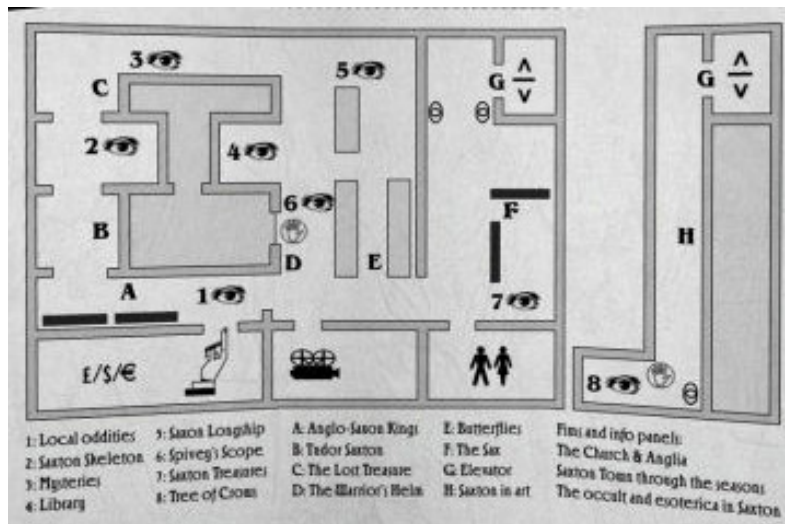


Recati verso l'incrocio con il segnale: finalmente puoi prendere la strada a dx che sale. Vai avanti fino al cimitero, guarda nel cimitero tutto quello che puoi guardare, vai verso la chiesa, vai sempre a dx fino ad avere una croce con un corvo sopra: osservalo. Vai a dx due volte, osserva il segnale in basso poi prosegui fino all'incrocio. Vai a dx e parla con l'uomo nella buca. Continuerà a parlare con te solo se recupererai le lettere sparse per il cimitero che completano il segnale che hai visto poco fa. Torna indietro di una schermata (all'incrocio), vai a sx e vedrai un corvo all'angolo: per terra prendi la lettera **M**. continua sulla sx fino al cancello, vai in alto, poi in alto a dx verso la porta chiusa. Osserva il tubo e da terra prendi la **T**. Torna nella strada e vai due volte a sx. Osserva la pila di sassi tra l'erba nell'angolo della chiesa, vai una volta ancora a sx: in automatico prenderai un libro poi prendi la **O**. Da dove ti trovi vai nella stradina un basso a dx, osserva la tomba di fronte la schermata e prendi la lettera **N**. Vai a sx, in alto a sx, vai verso la porta d'entrata e sulla dx di quest'ultima prendi la **E**. Torna dove c'è l'uomo, osserva il secchio vicino e da dentro vicino la mascella prendi la lettera **H**. Ora torna al segnale vicino la cancellata ed inserisci le lettere come da foto sotto.



Leggi il libro che hai trovato poi recati a parlare con l'uomo di tutto. Vai verso l'entrata della chiesa ed entra. Osserva la bacheca a sx, entra nella chiesa, lascia la macchina fotografica sul tavolino poi vai a sx due volte. Usa la telecamera sul leggio di fronte, usa il recorder sulla panca poi ascolta la cassetta in inventario. Vai a dx e vedrai sulla panca a sx uno stemma inciso. Osserva i pannelli in basso a dx, osserva la statua ed usaci la videocamera. Vai alla macchina fotografica e noterai che ha scattato una foto: prendila. Torna vicino la statua, osserva alla sx della finestra la lastra ed i disegni. Vai verso sx, osserva l'altare in basso: sulle lastre usa la videocamera e il recorder. Osserva ora in alto all'altare, torna dov'era posizionata la macchina fotografica, vai a sx fino alle panche poi ancora a sx fino a vedere un prete. Osserva le tre corone alle tue spalle, usa la telecamera sull'immagine al muro di Ager e seleziona gli occhi per vedere meglio da vicino. Parla con il prete, esci dalla chiesa, osserva la bacheca e prendi il foglio con la data sopra. Torna dal prete e parla di tutto. Esci dalla chiesa nel cortile, osserva nel cimitero la tomba di Ager: clicca sul nome e sulle corone. Esci dal cimitero e recati al museo della città.

Prendi una mappa del museo sul bancone poi parla con il prof. Oogle dietro il vetro. Ora grazie alla mappa ti dirò i luoghi da visitare e cosa vi potrai trovare:



**A:** dopo il dialogo entra nel museo (in alto a dx). osserva di fronte a Nigel la statua rotante e leggi la didascalia a fianco.

**2:** vai a sx ed osserva lo scheletro nella teca in fondo. Usaci il recorder poi ascolta la cassetta. Leggi accanto le didascalie e soprattutto segnati il numero della polizia (01530-555-5634). Osserva infine le tre teche contenenti il cappello, la falce e il libro.

**C:** vai a sx, clicca sulla mappa dietro Nigel, osservalo e fai una foto. Osserva gli scritti di fianco.

**3:** vai avanti di poco per leggere sul muro le 4 documentazioni.

**5:** vai avanti nella prossima stanza e osserva il dipinto della dama soprattutto gli occhi.

**4:** vai alla libreria, seleziona la parte di fronte e leggi i libri riguardanti la famiglia Anglia e il libro verde sulla dx contenente i simboli celtici. Sulla sinistra della libreria osserva il fossile

**6:** prosegui verso sx ed osserva il telescopio.

**D:** sulla sx del telescopio osserva l'elmetto, sulla sx dell'elmetto guarda lo schermo con la mano. Cliccaci sopra e guarda il video. Vai a sx, osserva il video poi esci. Osserva la telecamera sopra Nigel.

**7:** continua per sx, osserva il cappio nella teca, premi il bottone, usa sul cappio il recorder poi ascolta la cassetta. Osserva le altre teche. Vai nel retro della stanza ed entra nell'ascensore premendo il bottone per arrivare al secondo piano.

**8:** vai a dx ed osserva i tre scudi in alto. Vai alla fine del corridoio ed osserva il quadro con l'albero. Usaci il recorder poi ascolta la cassetta. Torna all'ascensore e premi il tasto 0. torna indietro nell'ascensore e premi per andare al 1° piano. Se hai fatto tutto correttamente una voce ti dirà che il museo sta per chiudere. Esci dal museo.

Vai verso la casa della signora, il cane abbaierà, avvicinarti alla porta e bussare. Saluta il cane, osserva le varie foto e i vari quadri della stanza poi parla con la signora. Dopo la breve scena parla di nuovo con Nanny, mostrale vari oggetti e documenti che hai in inventario. Torna al cottage e vai in camera da letto. Lascia delle prove sul tavolino poi clicca sul letto.

E' notte e come al solito ti sveglierai! Scendi le scale e recati al bagno. Osserva la maniglia della porta del bagno, guarda oltre la toppa, apri la porta ed entra. Accendi la luce, osserva il lavandino e la luce si spegnerà. Poco dopo si riaccenderà e i capelli nel lavandino saranno scomparsi. Usa sullo specchio la macchina fotografica. Torna al salotto, usa la macchina fotografica e il recorder sulla poltrona poi ascolta la cassetta. Esci dalla casa, osserva la lettera e leggila. Vai a dx, poi ancora a dx e al percorso del fiume vai sulla sx verso il negozio di antiquariato. Vai a dx ed entra nella stazione. Usa la videocamera sui quadri in fondo ed evidenzia da vicino uno dei quadri. Usaci poi la camera fotografica e il recorder per poi ascoltare la cassetta. Esci dalla stazione. Recati alla locanda e parla con Bob. Leggi il libro che Bob ti consegna. Attraversa il ponte nella palude per arrivare ai binari della stazione. Percorri e osserva il segnale che si muove. Prendi l'oggetto che ti ha dato Nanne ed usalo sulla nube a dx e sui fantasmi che ti appariranno per scacciarli. Attraversa il ponticello per arrivare al Raven lane e prima del cimitero clicca sulla videocamera poi entra nel cimitero. Osserva

la tomba con i fiori di fronte a te, girate a dx e vai avanti verso la figura della chiesa. Vai all'entrata della chiesa ed entra. Osserva il tavolo e gli oggetti sopra. Vai in basso per due volte, ma incontrerai la nube nera. Torna indietro e riguarda il libro.



Devi trovare le foglie sopra indicate. Esci dalla chiesa, da dove ti trovi gira a dx e prendi le foglie sulla tomba. Gira a sx, vai due volte avanti poi gira a sx e prendi la foglia sul muro. Girati a dx, vai avanti, gira a dx, vai avanti e girati a dx per prendere le foglie in basso vicino la tomba. Gira a sx, vai avanti una volta, gira di nuovo a sx ed in basso prendi la foglia. Girati a dx, vai avanti, gira a dx, vai avanti una volta, girati a sx e prendi l'ultima foglia. Da dove ti trovi gira a dx e vai verso la figura della chiesa. Vai avanti e vedrai la pila di pietre.



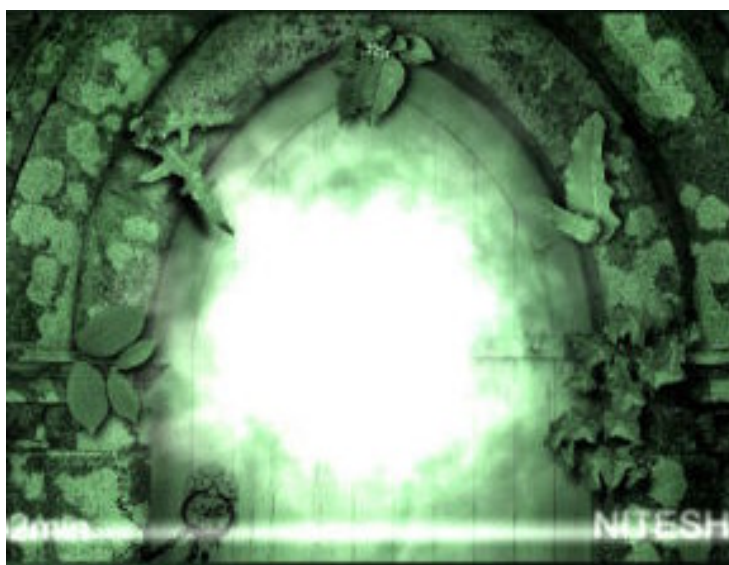
Gira a sx, vai avanti, gira a dx, vai avanti ed osserva questa croce:



Gira a dx per due volte e vedrai questa porta:



Osserva la porta poi torna indietro. Intorno alla porta devi posizionare le foglie che hai raccolto per scacciare gli spiriti. Osserva di nuovo la porta e metti le foglie molto velocemente come nella foto sotto:

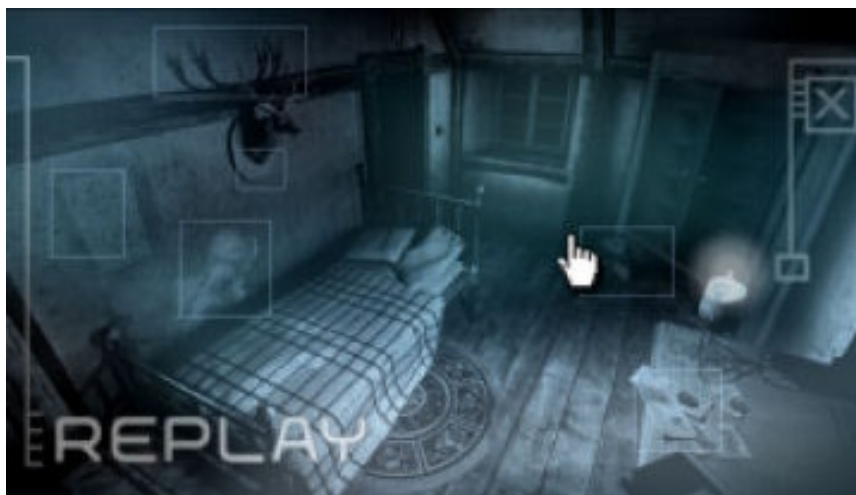


Ora puoi recarti all'entrata della chiesa ed entrare senza problemi. Torna alla tomba di Gurney in fondo alla chiesa. Usa la videocamera e la macchina fotografica sulla tomba. Esci dalla chiesa e recati alla pila di pietre, prendi le mani di pietra, torna alla tomba nella chiesa e metti le mani al loro posto. Da dove ti trovi vai a sx ed osserva lo stemma con le corone sul santuario in alto a sx e fagli la foto. Torna a dx, vai in basso e fai una foto allo stemma sulla panca a sx. torna verso la tomba, osserva la parte dx della finestra e fai una foto dello stemma tra le due donne. Osserva ora la parte bassa della tomba e metti le tre foto con gli stemmi in questo ordine:



Usa di nuovo le videocamere sulla tomba e in automatico sarai nella spiaggia. Recati al museo e prova ad entrare. Vai di fronte la casa di Nanny, prendi la pala appoggiata al muro e usala sulla finestra di fronte la casa. Guarda le mensole a dx, prendi un fusibile, vai sx, entra nella porta a dx e poi nel bagno. Clicca sul cestino in alto e leggi il giornale. In basso alla stanza c'è uno specchio con il quale devi interagire: usaci l'EMF, la videocamera, la macchina fotografica e il recorder poi ascolta la cassetta. Esci dal bagno. Vai in alto al corridoio verso l'ascensore, osserva il fantasma

all'interno poi clicca sul pulsante per provare ad usarlo. Torna indietro, vai in basso allo schermo poi a sx. Osserva la fotocopiatrice, entra nella stanza in alto a dx ed osserva il monitor in basso schiacciando i pulsanti a lato per cambiare le immagini ed osservare se si vedono fantasmi (in un'inquadratura potrai vedere un foglio con i seguenti numeri: 4581). Osserva a dx sul muro il pannello della corrente, inserisci i numeri trovati, togli il fusibile scuro ed inserisci quello che hai raccolto in precedenza. Recati all'ascensore. Schiaccia il bottone, entra e sali al primo piano. Osserva il cappio nella teca e fai una foto. Vai verso l'elmetto e fai una foto. Vai al fossile vicino alla libreria e fai una foto. Recati allo scheletro nella teca e usaci la videocamera e la macchina fotografica. Vai verso i 3 re all'inizio del museo e fagli una foto. Osserva il quadro alla dx dei 3 re, osserva la presa d'aria e parla con Lucy. Entra nella stanza alla sx del binocolo, osserva il quadro per terra, sposta la cassettera a sx, entra nel passaggio, vai a sx, osserva sul muro i vari buchi, guarda il box a terra per osservare i giornali e la foto. Torna nel corridoio poi vai a dx ed osserva i vari buchi in particolare quello in alto a sx. Torna al corridoio, fai per uscire e Nigel sentirà il suono di un telefono. Dopo la scena vai a parlare con Lucy. Vai all'ascensore e recati al secondo piano. Torna all'ascensore e vai al piano 0 per poi recarti al bagno. Usa la videocamera sullo specchio e parla con Verity. Esci dal bagno, torna all'ascensore e vai al secondo piano. Vai alla fine del corridoio, usa la videocamera sul dipinto in fondo con l'albero poi usaci la macchina fotografica. In automatico sarai a casa. Vai nella cucina e leggi il libro. Esci dalla stanza, torna al salone e vai ad aprire la porta per parlare con Lucy. Dopo la conversazione clicca sul monitor sul tavolo poi sullo schermo due volte. Osserva ognuna delle quattro immagini sullo schermo (bagno, cucina, camera da letto e la balconata): per ogni stanza devi far muovere Lucy in modo che l'immagine sia nitida e sarà Nigel a dirti quando l'immagine va bene. Dopo averlo fatto devi controllare ogni stanza per notare se trovi aloni di luce. Per capire quando e quale stanza osservare, devi guardare le barrette blu ai lati di ogni inquadratura. Ogni qual volta la barretta ti segnala una presenza, dovrai andare a vedere quella stanza. Se controlli il bagno non troverai nulla. Osserva la cucina appena la barra si alza: devi trovare 5 aloni di luce. Nella camera da letto, sempre quando la barra diventerà rossa dovrai trovare delle differenze come da foto sotto:



Ora ogni volta che le barre di qualsiasi stanza diventeranno blu vai a controllare la stanza per vedere i fantasmi o gli oggetti, finché non partirà un filmato in automatico sulla balconata. Parla con il fantasma. Clicca sul tavolo per posare le prove, clicca sul davanzale della finestra poi vai a letto.

### GIORNO 3

Prendi gli oggetti sul davanzale ed osserva la foto. Scendi, leggi il giornale e la lettera, vai al bagno, prendi l'EMF sulla vasca da bagno ed usalo sulla macchia nera. Vai in cucina e prendi il recorder nel cassetto a sx del mobile a sx. Esci dalla casa, parla con Nanny, recati alla spiaggia, attraversa la grotta per recarti verso i ponti dove c'è la torre e vedrai Lucy in alto sulla torre. Sali sul ponticello per andare avanti una volta e clicca sulla balconata della torre per ascoltare la conversazione. Torna in spiaggia, Sali le scale e parla di tutto con Nanny. Recati al negozio celtico ed entra. Clicca a sx

sulla cassetta e inserisci la foto fatta all'airone e alla rana. Osserva la libreria a dx, clicca sul libro dei simboli al centro poi usa la foto con il simbolo sul libro. Esci dal negozio. Avanza verso sx e vai sempre avanti fino a raggiungere un ponticello con dei fiori rosa: fai una foto. Torna all'entrata della città per mostrare a Nanny la foto dei fiori. In inventario hai il primo indizio per trovare il tesoro. Esci dalla conversazione e leggi l'indizio. Recati all'ufficio della stazione e prendi la mappa di Saxton. Parla con l'uomo, osserva la foto con lo staff sul muro e prendi il secondo indizio: leggilo. Vai al museo, parla con il professore, recati nella sala con le farfalle, osserva le teche poi clicca sulla parte sx e prendi il terzo indizio da leggere più un filo. Esci dall'inquadratura e l'EMF si attiverà in automatico. Osserva la telecamera in alto a sx, esci dall'inquadratura e da dove ti trovi fai una foto al telescopio. Usa il filo sulla telecamera poi la foto appena scattata sul filo. Ora puoi prendere il telescopio ed osservarlo in inventario. Recati da Bob (ricordi? l'officina vicino ala stanza con il maiale), parlaci poi leggi il 3° indizio. Avanza fino al faro per vedere Lucy: parlaci. Prendi il 4° indizio sul barile e leggilo. Entra nel negozio celtico e dalla statua a sx del serpente prendi il 5° indizio. Scendi nella spiaggia e vai nella caverna di sx. Vedrai il foglietto volare, entra nella caverna usando la videocamera. Torna nella roccia illuminata dove hai "incontrato" Emily. Parla con lei per farla apparire, clicca sulle rocce in basso e mettilci sopra la foto dei fiori di pasqua. Fai una foto all'immagine che Emily farà apparire. Esci dalla caverna e prendi il 6° indizio sulla roccia. Segui il prof. Hardacre fino all'entrata della grotta che ti fa arrivare alla spiaggia. Ora se vai a sx ti rechi al ponte, quindi vai a dx e a cambio schermata continua verso il basso e segui sempre il professore per poi parlarci. Ora devi darti un'occhiata in giro. Vai a dx, in basso a dx, osserva la cassa rotta e all'interno verso dx prendi una foto. Vai sempre a dx fino a vedere un'ancora, vai ancora in alto a dx e vedrai una maniglia. Devi snodarla dal ciarpame, non sarà difficile perché apparirà in automatico la freccetta però di sotto ti metto le immagini per farti capire le parti da cliccare:





Torna indietro e vai in alto due volte fino alla campana. Osserva la base della struttura, inserisci la maniglia nel foro. Vai in alto a sx poi in alto a dx. Vai a sx e parla con Hardacre. Vai due volte a sx poi in basso fino al posto di ricerche del professore. Guarda attraverso la teodolite, se schiacci i numeri in basso puoi muovere l'arnese, quindi clicca sul -135, -180 e +135. Verrai inesorabilmente scoperto dal professore che ti cacerà! Lucy ti chiamerà dal walkie talkie quindi cliccaci sopra nell'inventario e parla con lei. Sarai in automatico da Lucy: parlaci. Torna indietro ed osserva la roccia alla dx di Nigel. Scendi ed entra nella casa. Osserva la roba in giro e la finestra. Torna a parlare con Lucy poi torna giù nella casa. Rimarrai al buio e dovrai comandare Lucy per far andare Nigel dalla giusta parte in modo da evitare la nube nera. Ecco le direzioni:

- sx, avanti, dx, avanti; ti interromperà la nube.
- sx, sx, avanti;
- dx, dx, avanti, dx, avanti;
- dx, dx, avanti, sx, avanti, sx, avanti, avanti.

Clicca sulla sx e sulla catena per aprire la finestra. Osserva il barile di fronte, prendi il collare, vai avanti verso la rampa, clicca sulla porta, aprila ed entra. Dopo la scena, osserva le foto sul muro e dalla prima foto in alto a sx prendi da dietro la chiave. Vai a sx, osserva la libreria, guarda i due libri al centro, osserva il dipinto a sx, guarda la scrivania poi i cassetti a sx ed usa la chiave per aprire quello al centro. Verrai attaccato, recati alla porta poi clicca sul walkie talkie e Lucy verrà in tuo soccorso. Torna alla scrivania e al cassetto: guarda i due libri. Prendi il libro dalla libreria, leggilo, osserva di nuovo il quadro sul muro per notare che il disegno è cambiato. Torna da Lucy.

Sarai in automatico da Nanny: parla con lei poi leggi la documentazione che ti dà. Torna verso il cottage e sulla strada parla con Bob. Entra in casa, vai nella stanza da letto e lascia sul tavolino gli ultimi indizi raccolti. Vai a dormire e ti risveglierai di notte.

Scendi e rispondi al telefono. Osserva lo schermo sul tavolo. Ora devi fare le stesse azioni compiute in precedenza, qui ti scrivo cosa nelle varie stanze dovrà accadere:

- camera da letto: vedrai il fantasma camminare;
- balconata: sentirai una voce che tenta di dirti qualcosa. Devi trovare i punti giusti per ricostruire la frase, quindi clicca nei punti indicati nella foto sotto;



- corridoio: vedrai il fantasma attraversare il muro o comparire una sedia a rotelle;
- bagno: clicca su 5 aloni di luce e comparirà il fantasma della ragazza vicino al lavandino.

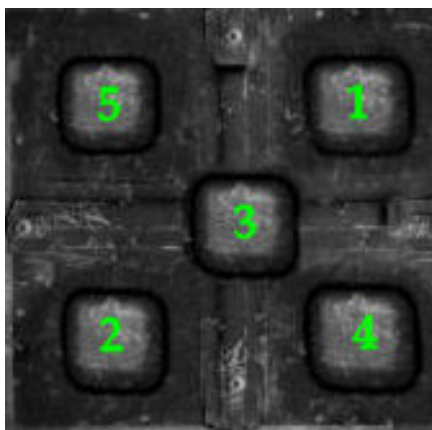
Esci, dirigi verso il corridoio e ti chiamerà Lucy dal walkie talkie: rispondile. Parla con lei poi vai al bagno e sentirai Christina piangere. Vai in cucina, leggi il libro, vai avanti nel corridoio per vedere delle ombre e il fantasma di Ager. Vai nella camera da letto, Lucy ti chiamerà nella balconata: vacci e clicca verso il basso per vedere un fascio di luce. Dopo la scena torna sulla balconata e clicca in alto: usa sull'asse la videocamera, la macchina fotografica e il recorder. Ascolta la cassetta con Lucy. In camera clicca sul davanzale per posare gli oggetti poi sul tavolino e vai a dormire. Nella notte Nigel si ritroverà fuori dal suo corpo. Conducilo verso la porta nel muro dove verrà sopraffatto dalle ombre.

## GIORNO 4

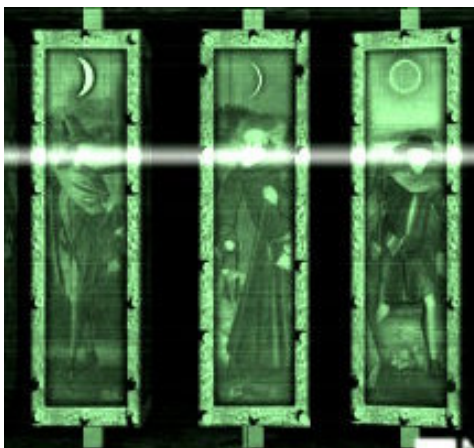
Prendi i gadgets dal davanzale, osserva la foto e come al solito devi andare a trovare gli altri oggetti che sono stati nascosti. Scendi e leggi il giornale e la lettera. Nel bagno prendi il recorder nella mensola in alto dell'armadietto, vai in fondo al corridoio ed entra nel passaggio. Guarda l'acqua, clicca sulla scatola elettrica di fronte per accendere la luce poi osserva la cassaforte a dx. Inserisci la combinazione di numeri detti la notte da Molina: 3418 poi clicca sull'immagine al centro. Fai una foto all'immagine di Christina, poi usaci la videocamera e fai una foto al simbolo. Prendi l'EMF, leggi il libro, osserva l'arco sotto le scale poi esci pure dalla casa. Scendi nella spiaggia e parla con Bob. Vai a sx e guarda lo spettacolo di marionette. Parla a sx con Lucy e dopo la scena riparlaci. Vai a sx, clicca sul barile in alto a dx e clicca sulle cartacce fino a trovare un cucchiaino. Entra nel camper, dai il cucchiaino alla maga, fai tutte le domande poi esci. Vai a sx, recati dal professore nella bancarella a sx, prendi il tuo premio poi parla. Osserva il dipinto in inventario poi parla con Nanny nel bancone a fianco. Torna e parla con Bob riguardo il telescopio. Recati al negozio di articoli celtici, parla con Rhys, vai alla libreria e prendi il libro dei simboli: usaci la foto scattata nella grotta della sirena e quella con il simbolo sul volto di Christina. Vai al faro, usa il telescopio prima sulla parte dx del mare poi su quella sx. Allontanati dal faro e prosegui a sx. Osserva la croce bianca, vai a sx, clicca sull'orologio, vai verso la chiesa e prova ad entrare. Torna di una schermata e vai a sx due volte fino ad un arco. Superalo, guarda gli uccelli disegnati sopra l'arcata dell'entrata, entra e vai a sx. Parla con Nancy, esci dalla chiesa, vai a dx e parla con Timmy nel capanno. Vai a sx e parla con Mr. Russet. Sorpassa la porta della chiesa ed osserva il muro alla dx dell'arco: c'è un simbolo celtico. Leggi la prima riga, torna da Russet e chiedigli una mano. Torna alla scritta ed usaci il blocco note poi portalo a Russet. Vai ora da Timmy e prova a risolvere con lui l'indovinello. Quando sarà il tuo turno dagli il foglio con la traduzione, quando ti chiede il nome di questi uccelli rispondi "rondine". Torna a parlare con Nancy, vai alla porta della torre che non si apriva e usaci la chiave. Sali le scale e usa il telescopio sulla statua a sx. Vai alla statua, leggi cosa c'è scritto alla base e annotalo. Vai al retro della chiesa, dai la copia a Nancy poi recati alla torre.

Leggi i libri per terra, osserva la macchina sul tavolo, scendi le scale e guarda la porta bloccata. Prendi la ruota vicino le scale, torna da Russel e chiedigli un aiuto per la macchina sul tavolo. Vai al capanno, leggi il libro e prendi la tanica. Torna alla torre, guarda la macchina, osserva il serbatoio a

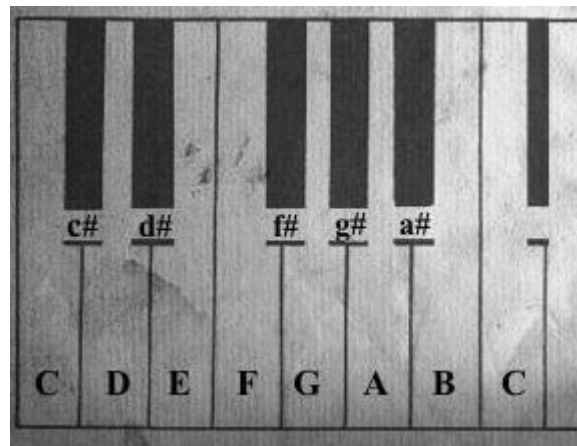
sx e metti l'olio. Clicca sul bottone, scendi, osserva il pannello al centro della porta: ha 5 bottoni e devi trovare la giusta combinazione di suoni. Se la combinazione è giusta sentirai un suono acuto, altrimenti sentirai un suono molto basso. Ecco la sequenza di tasti:



Entra nella cripta, osserva i candelabri poi attraversa il passaggio buio munendoti di telecamera. Vai ancora una volta avanti e avrai una piccola sorpresa. Adesso ogni volta che andrai avanti guarda bene ogni muro. Vai avanti e vedrai sulla sx una cella e vai avanti. Ora vai avanti verso dx, girati a sx, guarda oltre la cella e prendi da terra il pezzo di candelabro. Vai avanti, apri la bara con il pezzo di candelabro e leggi il libro. Vai sempre avanti per due volte, guarda la porta a dx e i pannelli sul muro a sx. Ogni pannello può essere ruotato, quello che devi fare è ruotarli in modo uguale come descritto dal libro che hai letto prima. Nella foto sotto ti mostro la giusta posizione dei pannelli:



Oltrepassa la porta, uscirai in automatico, girati a dx vai avanti ed osserva la buca con i calici e la croce. Esci dalla cripta, torna nella chiesa, vai a dx verso l'organo, attraversa il passaggio dietro fino alla fine facendo attenzione a passare quando dai tubi è appena uscito fuori il fumo. Una volta arrivato usa la ruota sul tubo e ruotala. Torna indietro, vai in basso verso il grammofono, gira la maniglia poi usa sul disco il registratore poi senti la cassetta. Gira di nuovo la maniglia e fai una foto. Esci dall'inquadratura, vai in basso e sul tavolino leggi il libro. Riascoltando la cassetta devi capire quali note far suonare all'organo in base anche a quello che hai letto nel libro adesso e nel libro di Nathaniel. Vai all'organo e fai come spiegato sotto:



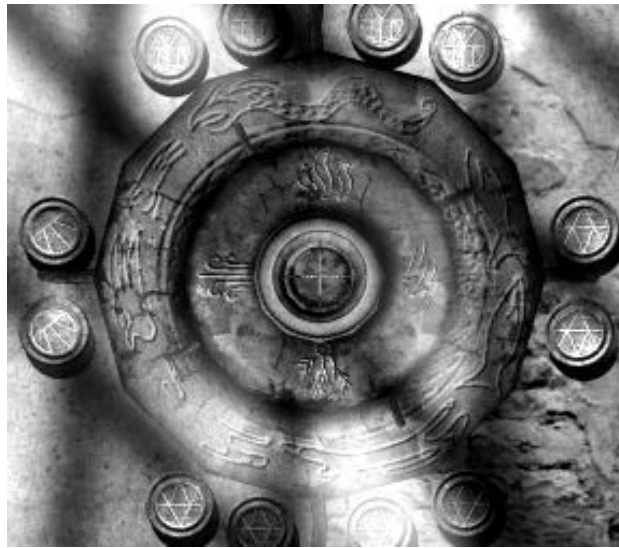
( f# - A - G - B - a# - C - D )

Ora anche Nathaniel è esorcizzato e puoi tornare nella tomba della cripta. Una volta dentro guarda lo scheletro di Nathaniel, fai una foto al simbolo sul muro poi esci dalla torre. Vai avanti verso l'uscita ed incontrerai Mr. Tibbs. Hai bisogno che lui ti segua per riportarlo in città. Torna nella chiesa, vai al centro e in basso a sx tra le panche guarda la trappola per topi. Usaci il pezzo di candelabro, prendi il formaggio, fallo annusare al gatto poi quando si fermerà clicca di nuovo il formaggio su di lui per andare sempre avanti fino al negozio celtico. Parla con Rhys, guarda la libreria e usa l'ultima foto scattata con il libro dei simboli. Vai a casa, entra nella camera da letto, posa le ultime prove sul tavolo, apri la mappa di Saxton e mettili sopra le quattro foto con i simboli per poi ruotarle:



Ora dirigiti verso Raven Lane, entra tra gli alberi in alto a sx, vai a sx e per terra vicino all'albero prendi la pigna. Vai ancora a sx poi in basso fino all'entrata della miniera. Entra, guarda il barile a sx, prendi la maniglia al centro, vai a dx ed osserva la cassetta con un cavo attaccato. Prendi dell'esplosivo in basso e leggi tutti i documenti. Torna all'entrata della miniera e vai in alto, ma non potrai andare oltre perché il passaggio è bloccato. Guarda i massi a sx, posiziona la dinamite, torna alla cassetta sul tavolo, mettili la maniglia ed esploderà tutto. Ora puoi addentrarti nella miniera. Leggi il libro cliccando sul nome in fondo. Prosegui, osserva il disegno sul muro a dx, usaci il recorder poi ascolta la cassetta. Vai avanti e dopo il secondo ponte ti troverai di fronte ad un arco: vai a dx, ma un muro ti blocca il passaggio. Vai ora a sx e vedrai dell'acqua scorrere dalle tubature di legno: usaci la pigna. Torna ora dove c'era il muro a dx, clicca sul pannello sul muro e vai avanti. Clicca il pannello e il muro salirà. Clicca di nuovo, vai avanti e vedrai il mulinello. Vai a sx, osserva la ruota e vedrai il disegno di un pesce con un simbolo. Torna a dx e vai a vedere il simbolo sulla porta murata in fondo. Vai a far salire il muro cliccando sul pannello poi torna alla porta con i simboli di tutte le stagioni per vedere che ora si è aperta: entra e vai avanti. Osserva l'enorme pannello sul muro. Ci sono le 4 stagioni raffigurate in dischi: inverno in alto, primavera a dx, estate a sx e autunno in basso. Dopo i dischi c'è un grande anello che raffigura il drago, il pesce, la lepre e

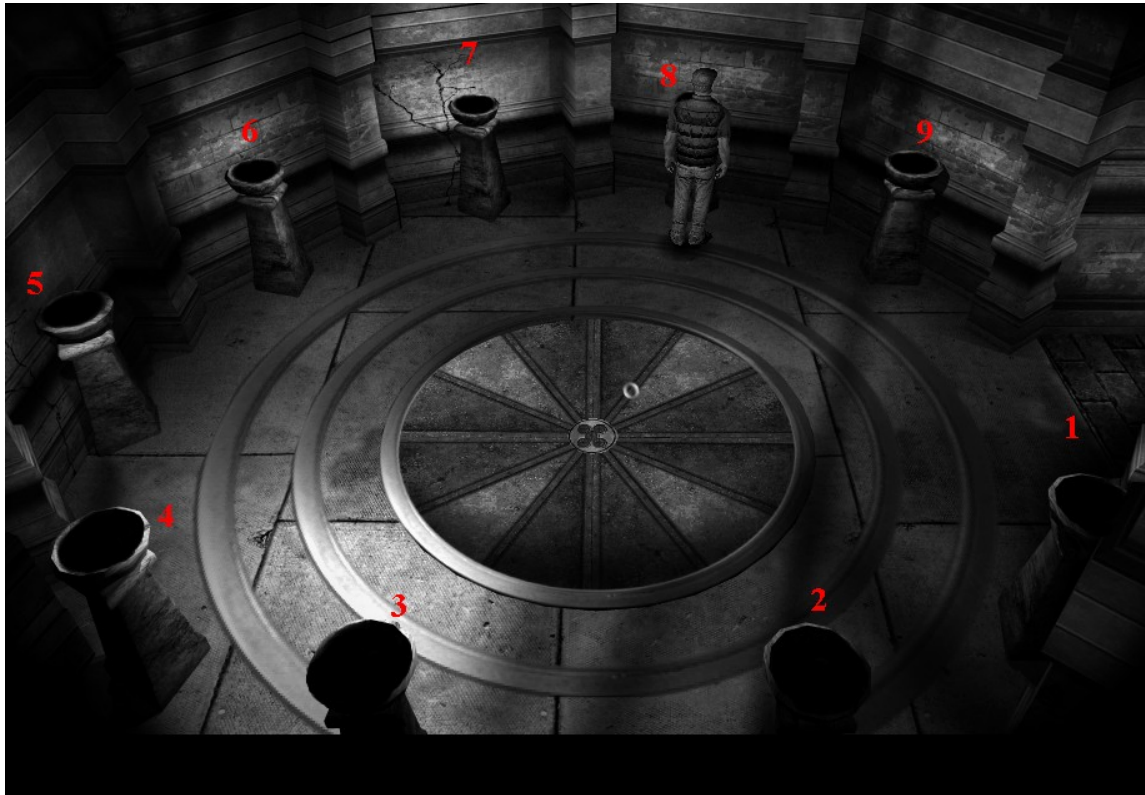
l'uccello. L'anello interno rappresenta gli elementi acqua, terra, fuoco e vento. Devi girare i due anelli in modo che la figura del pesce, l'acqua e l'inverno siano allineati. Ti consiglio prima di muovere l'anello più interno visto che fa muovere pure quello esterno poi di muovere quello più grande. Alla fine ti deve apparire la seguente immagine:



Esci, vai a sx e attraversa l'arco. Guarda lo scheletro in basso e prendi il secondo disco. Vai a sx, guarda in alto e prendi il terzo disco. Vai a dx, avanti, guarda la tavola, guarda i 3 cilindri a sx, posiziona i cilindri come foto sotto poi prendi il 4° disco:



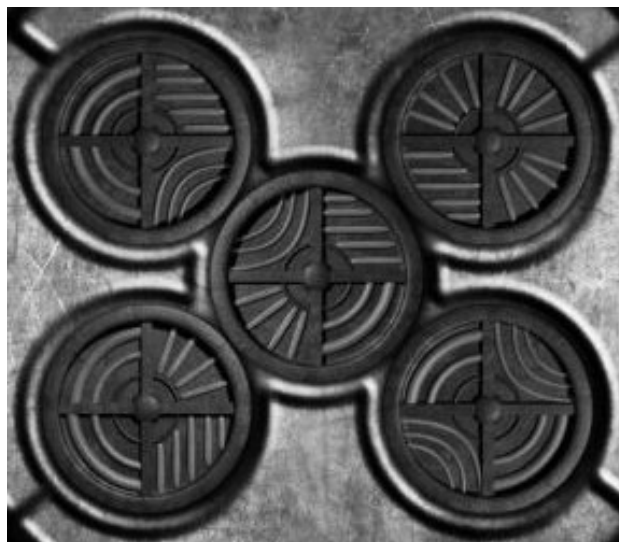
Torna dove hai preso il secondo disco dallo scheletro e vai a dx. sarai in una sala con 9 anfore. Da dove ti trovi la prima e la nona anfora sono non modificabili, quindi dovrai andare su tutte le altre per ricostruire la storia di Nigel scegliendo le foto giuste.



Ecco di seguito le immagini da scegliere:

1. (non modificabile) L'arrivo di Nigel;
2. Nigel incontra Nanny alla spiaggia;
3. Apertura della cassa;
4. La casa degli Ager a Raven Lane;
5. la chiesa di Northfield;
6. Video della sorveglianza al museo;
7. Nigel con il professore Hardacre;
8. Nigel vicino alla carovana della veggente;
9. (non modificabile) Nigel nella miniera.

Ora la nebbia nera al centro se hai fatto tutto giusto dovrebbe scomparire. Clicca sul centro della stanza, ti apparirà una piastra dove devi collocare i 4 dischi. Devi mettere i dischi (dovunque li posizioni si metteranno in automatico nel giusto buco) e ruotarli poi tutti e cinque nella giusta posizione. Fai come foto sotto:



Si aprirà il pavimento. Vai al centro, vai avanti fino alla tomba, cliccaci sopra e aprila. Guardaci dentro, appena si illumina lo scheletro prendi la corona poi esci dalla miniera e torna al cottage. Posa sul tavolo le prove, apri la cesta del letto con la chiave e mettilci la corona. Esci dalla camera e dal cottage poi recati alla locanda. Vai nel salone nel retro e parla con Rhys, con Lucy poi in automatico sarai al cottage. Nella camera da letto guarda la cesta scoprirai che hanno rubato la corona. Vai al salone, guarda la sfera di cristallo.

## **GIORNO 5**

La mattina prendi e leggi il giornale e la lettera. Esci dalla casa, vai in spiaggia, entra nella grotta e una volta fuori vai a dx due volte e parla con Nanny. Parla con il poliziotto poi con Alex il detective. Vai a parlare alla biglietteria con il capo treno, con il prof. Oogle al museo e con Bob. Recati alla cabina telefonica e chiama il numero del laboratorio criminale per dirgli che lo scheletro appartiene ad Alistair Farleigh. Torna a casa verso il retro a sx e parla con Lucy. Vai alla locanda. Sarai sulla spiaggia. Via avanti fino alla scena del crimine, guarda la prova A (gli stivali) e fai una foto. Vai a sx poi in basso, guarda in basso a sx e a dx sulla sabbia e usa la foto appena fatta sulle impronte. Vai in basso a sx e sulla sabbia ci saranno delle impronte: comparale con la foto. Ti apparirà il professore: clicca dove ti ha indicato e prendi la corona. Parla con Lucy, entra nel buco sulla parete nel corridoio, vai alla cassaforte, premi i bottoni 3418, premi il centro e posa la corona dentro. Si spegneranno le luci, prendi il foglio nel sottoscala e risali le scale. Vai verso l'entrata della casa e sali al piano di sopra. Dovrai trovare quattro incisioni di un mulino a vento e premerle nel seguente ordine:

- 1) In cima alle scale sul passamano;
- 2) Scendi all'entrata e guarda in alto a sx.
- 3) Guarda il passamano delle scale
- 4) Entra nel corridoio sullo stipite della porta del bagno

Ora sentirai il rumore di una porta che si apre. Vai in cucina e clicca sulla porta che si è aperta. Leggi il diario e poi parlerai con lo spirito.

Torna verso l'entrata e Lucy busserà alla porta. Aprile e parlaci. Al suono del telefono rispondi. Dopo la telefonata parla con Lucy e poi vai verso il buco nel muro. Successivamente vai nella camera da letto. Dopo la scena ritorna sotto, entra nel passaggio nel muro e clicca sulla luce bianca sulla cassaforte.

Una volta arrivato di nuovo vicino alla tomba, clicca su tutti gli abitanti di Saxton. Vai verso la tomba e riposiziona la corona sullo scheletro.

## **Soluzione di Star**