

SOLUZIONE DELAWARE ST. JOHN

VOLUME 1 : LA MALEDIZIONE DI MIDNIGHT MANORE

UNA FATALE BRAVATA

Una volta finita la scena interattiva vai avanti, girati a dx e osserva il fantasma sul cornicione. Vai avanti e apri la porta di fronte ciccando sulla maniglia. Vai avanti finché vedi una sedia muoversi, vai ancora avanti e gira a sx. Esamina la sx della colonna: prendi gli stivali. Girati e continua ad andare avanti. Apri la porta ed entra. Esamina il pannello di fronte, aprilo e leggi il foglio dentro attaccato.

Girati verso la parte dalla quale sei entrato ed osserva il generatore. Premi il tasto ON e, come da foglio recuperato, inserisci i numeri 6-3-2-8 per attivare la corrente.

Esci, vai avanti poi prova ad aprire la porta a dx e lo scrigno a sx, ma non si apriranno né l'una né l'altra. Girati a dx, osserva lo scrigno poi vai verso le scale e sali.

Dopo la scena girati verso dove sei arrivato, prova ad aprire la porta a dx poi vai nel corridoio dove c'è la porta dalla quale sei entrato e osserva le assi a sx. Torna vicino alla reception, vai avanti, girati a dx ed osserva il fantasma e la scritta sul muro.

Girati verso il bancone della reception, esamina la parte sotto e il sopra, ma non troverai nulla di interessante. Vai verso l'ascensore di fronte, ma non funziona. Vai in fondo, prova ad aprire la doppia porta, sali le scale vai avanti, osserva la terra della pianta secca, continua a camminare e irati intorno finché sentirai dei passi. Prova ad aprire le due porte, scendi le scale e girati a dx. Apri la doppia porta poi entra. Esamina la spazzatura a dx per terra, girati a sx e osserva i pezzi di sedia. Vai verso il bancone e dopo la scena esamina la sx del bancone per prendere l'orecchino e esamina il centro del bancone per poi girarti a sx. Osserva le sedie in pila, girati indietro a sx e prendi la cala. Sali le scale e prova ad aprire la porta. Scendi e recati di fronte la porta da dove sei entrato. Dopo la conversazione, passa la porta e recati verso le assi marce di prima e mettilci la scala. Salici sopra, girati a sx e assisti alla scena. Vai avanti e prova ad aprire le porte ma sono tutte chiuse. Osserva il mobiletto e la porta a sx: la 111. Entra.

Esamina i comodini e il letto. Vedrai un altro orecchino: esaminalo e mettilci l'altro che hai in inventario. Girati a sx e sopra un divano prendi e leggi il libro rosso. Girati a sx e prova ad aprire la porta. Esci e prosegui dritto fino a sentire un rumore. Passa per la porta con la scritta exit. In alto alle scale esamina gli oggetti poi scendi nell'atrio. Scendi nel seminterrato e vai avanti. Dopo la scena vai avanti verso la porta chiusa e vedrai un'altra scena. Avvicinati alla porta e interagisci, dopo la conversazione, con il centro della porta per sfondarla e entrare. Girati verso la porta da dove sei entrato: a dx in terra esamina le ombre. Raggiungi la pianta secca che hai visto all'inizio del gioco, esaminala e guarda la terra: prendi la chiave della stanza 104. Scendi e dirigiti verso la bambina-fantasma vicino la scritta di prima sul muro. Scappa al primo piano nella stanza 104, aprila usando la chiave sulla maniglia e interagisci con la maniglia per poi entrare. Una volta finito il dialogo dai un occhio alla stanza: esamina i comodini e un mobiletto poi vai al camino, girati a sx e vedrai 2 porte: quella di dx è chiusa; apri quindi quella di sx. Esamina l'ombra e prendi il foglio in terra. Esci dalla stanza. Il corridoio è diventato senza fine: per superarlo entra in una qualsiasi porta, quando ne esci vedrai un fantasma scrivere sul muro. Esamina lo scarabocchio e vedrai dei segni.

Gira due volte a dx e vai avanti una volta. Come punto di riferimento prendi il centro dove si congiungono i corridoi: dal centro quindi girati a dx, avanza fino al centro e girati ancora a dx. Vai al centro poi dritto finché vedi il fantasma entrare nella porta. Entraci anche tu e una volta di nuovo fuori vedrai il fantasma scrivere sul muro. Esamina la scritta e percorri la strada come prima. Alla fine vedrai il fantasma entrare in una seconda porta, vacci anche tu e lo rivedrai scrivere. Osserva le frecce e ripercorri la strada in base alle indicazioni.

Vedrai il fantasma entrare in una terza porta, seguilo, scendi le scale e vai al centro dell'atrio. Dopo la scena esamina e prendi il foglio sul divano poi, dopo averlo letto, vai in salotto dove c'è il bar. Vedrai i resti della sedia muoversi, leggi il foglio sotto, fai una foto alla bambola ciccando sull'icona in basso a dx. Prendi l'amuleto, vai avanti, vedrai uscire dei fantasmi: prendi dall'inventario la bambola e usala su tutti i fantasmi. Una volta fatto esamina in terra l'ombra e usaci il diario.

L'ILLUSIONE DEGLI SPECCHI

Dopo la scena esamina due volte la cassa e aprila. Dopo aver parlato con il mago girati verso il sipario e vai dietro passando da dx. Vai avanti, esamina il poster, fai una foto e interagisci con il poster per spostarlo. Leggi l'articolo, fai una foto. Esci da dietro il sipario e recati all'atrio.

Vai verso le scale che hai aggiunto in precedenza, sali, di fronte alle porte dell'ascensore chiama Kelly, scendi e vai al seminterrato. Avanza e dopo aver conosciuto il fantasma vai avanti fino a degli scatoloni. Dietro ad uno di questi esamina il pannello, aprilo e leggine la nota. Fai una foto e contatta Kelly.

Inserisci nel pannello il codice 384 per disattivare il freno. Torna al primo piano, vai di fronte l'ascensore, premi il pulsante a dx ed entra. Premi il pulsante 2 e una volta arrivato esci. Noterai che la porta "exit" è chiusa, vai alla porta 204 ma è chiusa. Torna indietro e osserva il fantasma del bambino. Recati alla poltrona dov'era seduto il fantasma e osservalo per trovare il coniglio. Prendi l'ascensore, torna nell'atrio, vai al seminterrato e vai avanti fino al punto dove avevi preso gli stivali. A dx esamina le casse e prendi il pezzo di gamba.

Torna al secondo piano, esamina il divano e metti il pezzo di gamba al coniglio. Prendi l'ascensore, sali al terzo piano, vai verso alla stanza 300 e noterai che è murata. Vai nei pressi della 305 e prendi a dx il braccio sul tavolino. Torna al secondo piano e metti il braccio al coniglio. Ora recati alla stanza 204, aprila e entra. Esamina la scrivania e il foglio con sopra un nome. Girati verso il letto, esci e scappa in salotto.

Esci dal salotto e una volta nell'atrio avrai una visione. Recati al terzo piano, apri la porta 300 e entra. Girati verso i letti, esamina il comodino, prendi la chiave, girati verso l'uscita e dopo la conversazione esci, prendi l'ascensore e recati al seminterrato.

Vai al grosso baule, aprilo con la chiave in tuo possesso, vai al terzo piano, entra nella porta "exit", registra la voce che sentirai e falla sentire a Kelly. Esci, prova ad aprire la stanza 306, sfondala e una volta dentro interagisci con la porta dello stanzino. SALVA IL GIOCO.

La parola magica per aprire lo stanzino è TOWELS (asciugamani).

Esamina l'oggetto appeso: prendi la chiave. Vai al seminterrato verso la piccola scatola dei ricordi: aprila con la chiave. Fai una fotografia alla foto che trovi, prendi la foto nella scatola e torna al terzo piano. Recati verso le scale e usa la foto sull'ombra in basso. Vai alla stanza 204, guardati in giro finché vedi un fantasma. Esamina il calorifero a sx, prendi da dietro la confessione e esci. Vai avanti e scappa nella stanza 305. Dopo aver parlato con l'hunter, esci dalla stanza, torna all'atrio, al salotto poi esamina il centro del palco. Usa sopra il mago la confessione. Fine!

Soluzione di Star