

Sei nel bosco e sei sul lato della tua macchina, voltati completamente e prova ad avanzare, ma una barriera “elastica” te lo impedisce. Voltati di nuovo completamente, avanza una volta e voltati a dx osservando i funghi bianchi, ritorna in posizione ed avanza finché non vedi il segnale stradale di una strettoia, avanza due volte e sulla dx osserva la lastra di pietra dove sono incisi dei segni illeggibili: il cursore cambia forma e sicuramente si potrà fare qualcosa in seguito. A dx prova ad entrare nella struttura in pietra ed anche qui il cursore cambia forma: forse ci servirà della luce. Sali la scalinata a sx, avanza e ti ritrovi nella strada principale, voltati a sx ed osserva la scalinata sulla dx che vedremo più avanti. Voltati completamente ed avanza 6 volte fino a vedere dei riflettori rettangolari rossi, voltati a sx ed alla sx dell’albero osserva le bacche rosse, ritorna indietro in posizione con i riflettori rossi davanti ed avanza fino ad arrivare ad un distributore di benzina. Sulla sx osserva la cassetta postale rossa e leggi la cartolina da Elsie a Marianne. Avanza dentro il distributore fino in fondo dove c’è la macchina verde e voltati sulla sx per entrare sulla piattaforma per osservare le 3 porte che sono chiuse ed apribili solo con delle combinazioni, segui la piattaforma fino in fondo e sulla dx osserva il distributore di bibite alla frutta. Voltati completamente e vai verso l’auto con le luci accese vicino alla pompa di benzina, guarda in terra sul lato passeggero e guarda il tonico per capelli “Omega 3”. Vai dalla parte del lato guidatore ed in terra osserva gli oggetti prendendo il pastello blu dalla scatola, osserva le rocce sulla dx e prendi il libro dei funghi. Voltati completamente ed osserva l’interno del caffè dalle finestre, voltati a sx ed avanza fino alle porte in fondo che sono i bagni: entra in quello delle signore ed osserva tutto, esci ed entra in quello degli uomini e sulla tavoletta del water prendi i fiammiferi.

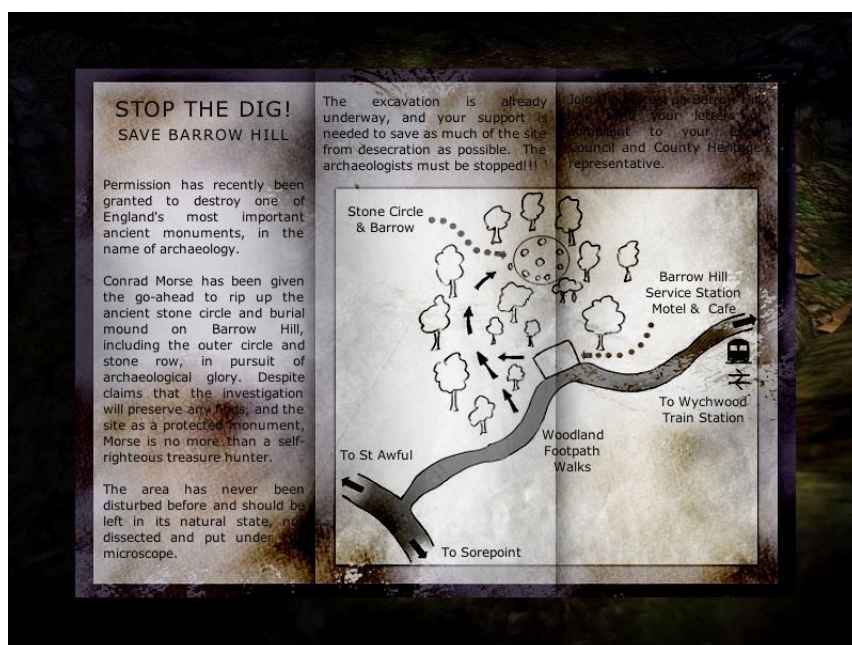
Esci, avanza una volta e voltati a sx, entra nella porta della stazione di servizio, senti delle voci, bussa sulla porta dell’ufficio dove apparirà un tipo che ti parlerà affannosamente. Osserva tutto e specialmente il pannello grande in fondo dove sono disegnate delle rocce con forme strane, clicca su quelle in basso a dx e vedrai la descrizione delle rocce con il loro nome da sx a dx. Voltati a dx, osserva i funghi sul tavolo e poi in alto il depliant verde dove puoi divertirti con un puzzle. Voltati completamente ed osserva i depliant dove si parla di miti, leggende e magie di Barrow Hill. Voltati ed entra nella porta davanti a quella dell’ufficio per entrare nel bar ed osserva tutto: quando sei in fondo voltati completamente e vai sulla parte dx verso il registratore di cassa dove vedrai infilato un biglietto dove dice che il codice per la stanza N°2 del Motel è: 441 (credo sia random) e che i segni “*” “#” resettano. Voltati a dx e leggi tutti i fogli appesi al pannello e segnati: Bab’s Cabs 0503-265636 e Edward Briss 0503-444222. Entra nella porta alla sx del registratore di cassa ma è buio, voltati completamente e prova a premere l’interruttore ma nulla: non funziona. Voltati a dx e vedi una lampada gialla, sposta la leva in alto e poi clicca sulla parte bassa della lampada per ruotarla verso di te in modo da vedere l’ugello dell’uscita del gas, dall’inventario prendi i fiammiferi per accenderla: ora hai un po’ di luce, per uscire dalla schermata clicca sulla scatola di fiammiferi. Voltati 2 volte a sx ed apri il pannello dei fusibili, dal foglio capisci che per avere la luce in cucina devi ripristinare il fusibile N°4. Premi il tasto rosso in basso in modo da togliere tensione, clicca sul quarto contenitore dei fusibili da sx a dx ed aprendolo noterai che manca il fusibile. In alto al pannello prendi del filo metallico e mettilo nei collegamenti del fusibile mancante e poi ripremi il tasto in fondo ed avrai la luce.

Osserva tutta la cucina e specialmente le zone dove il cursore cambia forma, nell’armadietto a muro prendi il cestello e nella scatola sotto prendi il portauova. Torna indietro e sulla finestra dove ci sono le tendine veneziane accendi la radio, con la manopola di dx senti le varie stazioni e specialmente quella sul 15 dove Emma Harry dice il suo numero di telefono: riuscirai a sentire le prime 3 cifre perché la frequenza è disturbata: 585... Esci dalla schermata e guarda attraverso le tendine per vedere una torretta metallica che sicuramente è quella delle telecomunicazioni. Torna verso la porta di uscita ed osserva la porta a dx dell’estintore che non puoi aprire perché chiusa con il lucchetto, esci dalla cucina e dal bar e ritorna dove c’è l’ufficio, bussa e parla ancora con il tipo. Esci all’aperto e vai dritto verso le 3 porte in fondo ed apri la N°2 con la combinazione trovata sul biglietto: nel mio caso “441”. Entra ed osserva tutto, poi accendi la radio e sposta la manopola sul 15 per ascoltare di nuovo Emma Harry che riceverà una telefonata dal tipo dentro l’ufficio che si chiama Ben. Appena Emma ha terminato di parlare esci dalla schermata ed apri la cassetta verde e prendi la paletta, leggi la lettera nel contenitore dietro. Apri il cassetto a dx, prendi il cellulare scarico e leggi la lettera da Lucy a Pete. Vai sul letto ed apri l’agenda

per leggere molto attentamente il “giornale di Pete Aston”: osserva anche i due fogli con degli schizzi. Vai sul comodino e leggi il foglio, metti il cellulare sul caricatore e sentirai il rumore di un’auto che arriva e poi il suono del clacson. Esci ma non vedi nessuno, rientra nella stanza e prendi il cellulare ricaricato ma non c’è rete. Osserva molto bene il disegno sulla parete che è qui sotto perché ritornerà utile per muoversi nel bosco dove sarà buio.



La posizione centrale è il distributore di benzina, intorno ci sono le strade di accesso alle varie zone con riferimento alle 4 pietre sulla strada che conduce a due zone con altre 4 e 7 pietre disposte in cerchio. Esci dalla stanza ed avanza una volta, voltati a sx ed avanza verso la staccionata, voltati a sx ed avanza finché puoi, accendi la lampada e vedrai il cartello: “Stop the Dig”, guarda in basso dove ci sono gli opuscoli ed avrai una mappa dettagliata del percorso nel bosco come da disegno sotto.



Avanza verso il segnale e poi voltati a dx, avanza finché non vedi un cartello che indica dei percorsi a dx e sx, vai a dx ed avanza finché non vedi le 4 pietre con 2 fari come già visto nella “Mappa A”. Avanza, e stai tranquillo non è il gioco che si blocca ma sta succedendo un evento strano: tutto diventa buio e quando il cursore diventerà attivo accendi la lampada e vedrai davanti una grossa pietra luminosa: **NON TOCCARLA O DIVENTERAI DI PIETRA**, torna subito indietro ed avanza fino in fondo e sarai nella strada principale, prosegui in avanti fino alla struttura con l’entrata buia, prendi la

lampada ed entra, voltati a sx ed apri il cofanetto. Entra dentro ed osserva le candele colorate in fondo, esci dalla schermata e vai a sx per osservare un disegno sul muro. Esci e vai dalla parte opposta dove sul muro c'è un oggetto rotondo che per ora non può essere attivato, voltati a dx ed osserva il simbolo sul muro. Esci dalla struttura e sulla strada voltati a dx e ritorna alla stazione di servizio. Avanza verso il dondolo vicino ai bidoni dell'immondizia ed avanza verso lo steccato, voltati a sx e sposta l'asse, entra nel recinto e gira intorno alla casa verso dx fino ad arrivare ad una finestra da dove vedrai Ben disperato dentro l'ufficio. Torna indietro e vedrai un giornale su una cassetta di rifiuti ed un portacenere: davanti c'è un cancello che conduce alla torre delle telecomunicazioni. Osserva il giornale e poi vai verso il cancello che naturalmente è chiuso ma in basso c'è un passaggio nella rete, entra ed avanza fino in fondo, voltati a sx ed apri il pannello dei comandi: con i 10 tasti a sx bisogna impostare la frequenza per far agganciare la rete al cellulare: tale frequenza è a 717MHz e bisogna impostarla ad un valore più alto, nel disegno sotto c'è la spiegazione dei tasti da premere.

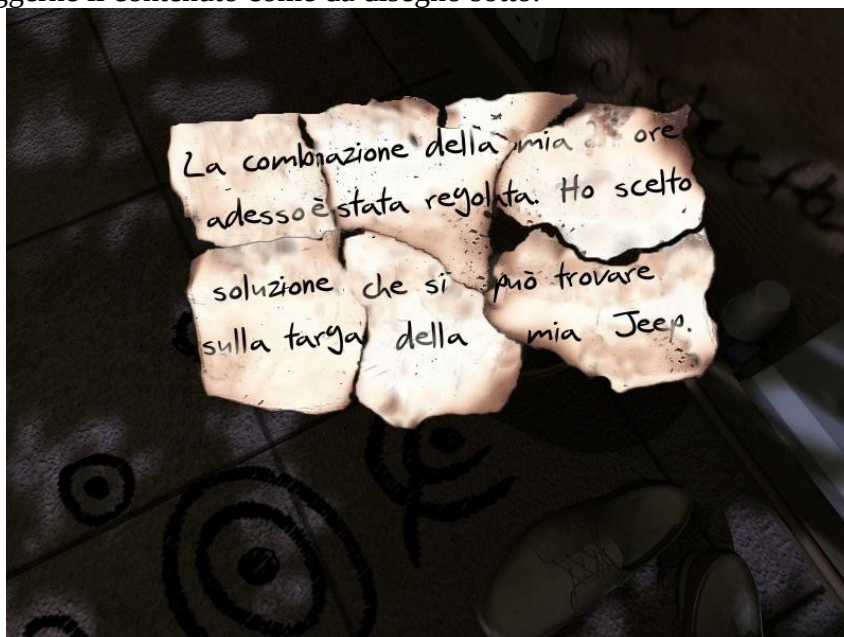


Ora la frequenza è impostata a 862 MHz ed infatti se guardi il cellulare vedrai che è attivo. Puoi chiamare Bab's Cabs 0503-265636 e poi Edward Briss 0503-444222 ma tutti e due hanno la segreteria. Esci dalla torre e vai a sx per ritornare sulla strada, voltati a sx ed avanza finché per proseguire devi usare la lampada, avanza fino a vedere una cabina telefonica ed entra nel passaggio alla sua dx, vai verso i funghi e prendine uno, ritorna sulla strada e vai a sx, avanza finché non vedi un segnale stradale. Sulla dx osserva lo spaventapasseri ed oltrepassa la piccola staccionata, fai un giro e torna sulla strada. Voltati a dx ed avanza fino ad arrivare alla jeep con targa 4X68578, osserva tutti i fogli in terra e raccogli il palmare, dall'inventario selezionalo e vedrai le immagini di alcune pietre, clicca su ogni immagine per vederla ingrandita, clicca in basso sull'icona della mappa e vedrai la stessa disposizione della "Mappa A": clicca sull'icona "Notes" e conoscerai la combinazione per aprire la Stanza N°3, cioè 312. Guarda la roccia a dx e troverai una patente di guida intestata a Morse Conrad, guarda dentro la jeep e troverai una radio, premi il pulsante in basso per accenderla e con i tasti di selezione vai sulla frequenza 15,3 per ascoltare di nuovo Emma Harry. Stavolta sentirai per intero il numero di telefono: 585-2131, prova a chiamarla ma in quella zona non c'è rete, prova ad avanzare tra le due rocce ma anche qui un muro di gomma te lo impedisce. Torna indietro alla stazione di servizio e vai nell'ufficio per parlare con Ben. Usa il cellulare per chiamare Emma Harry e la vedrai in videoconferenza ma non riesci a parlarle perché sta succedendo qualcosa di strano: infatti il suo cane ha toccato una delle pietre luminose che uccidono.

Esci e ritorna sulla strada principale e vai a sx per tornare alla Jeep, posizionati davanti, voltati a sx, avanza nel sentiero e ti troverai davanti ad una baracca. Vai alla sua dx e prova ad aprire la porta ma è chiusa, ritorna indietro e prova con l'altra porta ma anche questa è chiusa, avanza oltre il bidone e sposta la cassa in legno, voltati a dx e clicca sopra il bidone diritto e la cassa si poggerà sopra, clicca in

alto ed entrerai nella baracca. Voltati a sx ed osserva i cartelli, ritorna in posizione ed avanza ma il pavimento crollerà e ti ritroverai in uno scantinato, usa la lampada e risali sopra dalla scala, voltati a dx e vai verso il tavolo dove ci sono dei dépliant da osservare anche se già visti. Clicca sulla ciotola ed avrai una macchina fotografica: cliccaci sopra per avere davanti la parte posteriore e premi il pulsante in alto a sx per vedere una foto, tramite i tasti cursore scorri tutte. Esci dalla schermata e voltati a sx osservando le due aperture: su quella di dx osserva gli oggetti e leggi il diario, poi prendi il binocolo e spostandoti focalizza le rocce diritte; sull'apertura di sx clicca sulle ghiande e poi di nuovo sulla ghianda ingrandita per prenderla. Voltati completamente e scendi la scala per ritornare nello scantinato, voltati a dx e vedi che la porta è bloccata da un asse, voltati a dx e nella cassa prendi l'ugello del gas, voltati a dx e clicca sul bidone sotto le casse e prendi il tubo in gomma. Ritorna davanti alla scala e clicca sulla bombola del gas, poi nell'inventario clicca il tubo in gomma che si metterà nel foro e poi clicca l'ugello del gas che si metterà sul tubo: il tutto è direzionato verso il lucchetto, apri il gas dalla manopola e poi accendi con i fiammiferi. Ora puoi uscire da quella porta, voltati a dx ed avanza fino alla jeep, voltati a dx ed avanza fino alla zona dello spaventapasseri, oltrepassa lo steccato ed in terra vedrai i resti del cane "Wincey" di Emma.

Avanza ed oltrepassa lo steccato, avanza sempre finché non vedrai bene il ponte sul quale stai camminando, avanza una volta e davanti vedrai una casa diroccata: se ti volti a dx in lontananza vedi una torre con le luci accese, avanza verso questa direzione fino ad arrivare ad una roulotte che è la sede da cui trasmette la BHR di Emma Harry. Entra nella roulotte ed osserva il dépliant rosso in basso del Metal Detector dove dice che le batterie non sono incluse, vai sul mobile a sx e dai vasi prendi i funghi e poi osserva il libretto di istruzioni del metal detector, esci dalla schermata ed ascolta tutte le registrazioni sulla consolle a sx sotto la finestrella "On Air". Voltati 2 volte a sx ed accendi il notebook: vuole la password, sarà il nome del cane? Inserisci "Wincey" (mi raccomando la maiuscola), quindi leggi il file dei dati personali dove parla del metal detector e poi vai sull'icona di internet ma la connessione non è attiva e puoi vedere solo i "preferiti": guardali tutti. Esci dalla schermata, voltati a sx e vedrai i pezzi del metal detector sul letto: per ora non puoi prenderli. Esci dalla roulotte, vai sulla passerella ed avanza finché non vedi delle assi sulla dx, prosegui su queste ultime fino in fondo, avanza a sx per due volte e sulla sx osserva il monumento con la croce. Posizionati dietro dove vedi un pannello che devi rimuovere con la paletta che hai nell'inventario, leggi il libro rosso nel piano sopra ed in quello sotto prendi lo strano arnese in metallo e guarda lo schizzo: dovresti riconoscere quella struttura, ma lo vedremo dopo. Torna indietro al distributore di benzina perché è tempo di visitare le altre stanze. Vai alla stanza N° 3 e sul palmare ricontrolla il codice di apertura, entra e voltati completamente per osservare i disegni ed i simboli sulla porta, voltati di nuovo e vai verso il letto osservando tutti i fogli che sono sopra, voltati a sx ed osserva i fogli sul muro e quello sotto il cuscino, guarda sul pavimento i fogli delle fasi lunari ed i simboli neri, nel cestino raccogli i pezzi di carta e ricomponili per leggerne il contenuto come da disegno sotto.



Praticamente dice che la combinazione della sua valigetta è stata cambiata e che quella nuova deve essere cercata attraverso il numero della targa della sua Jeep. Voltati completamente e vedrai un tavolo, apri il cassetto ed ascolta le varie registrazioni, osserva le provette, il quadro in alto e la cassetta verde a sx. Ora clicca sulla valigetta: bisogna trovare la combinazione legata alla targa della sua Jeep: se ricordi era 4X68578, quindi dovrebbe essere sufficiente fare la moltiplicazione di $4 \times 68578 = 274312$. Inseriscila e la valigetta si aprirà. Osserva tutti i documenti comprese le foto nella busta marrone, prima di uscire osserva tutti i fogli nella doccia e sul water e poi esci dalla stanza.

Entra nell'ufficio per parlare con Ben ma lo sentirai urlare, guarda attraverso lo spioncino ma non lo vedrai più, esci e riceverai una telefonata da Emma Harry. Vai verso la strada principale e gira intorno alla casa passando dall'altalena e vai fino alla finestra da dove hai visto Ben: il vetro è rotto, entra e voltati a sx osservando i filmati della videosorveglianza premendo i tasti rossi su ogni registratore. L'ultimo filmato mostra cosa è successo agli occupanti dell'auto.

Avanza una volta, voltati a dx e sull'armadietto apri i cassetti ed osserva tutto: sul cassetto superiore ha il codice per la camera N°1, il cassetto centrale ha una bottiglia a base di orzo dorato e acqua. Voltati e vai verso il tavolo, alza la cornetta del telefono e sentirai la solita voce strana, apri il cassetto a sx e prendi le batterie che andranno bene per il metal detector, apri quello di dx e prendi i fogli di carta, ascolta i messaggi sulla segreteria alla dx del telefono e poi guarda il depliant che parla delle bevande alla frutta, voltati a dx ed esci dalla porta per andare sul cortile pieno di cianfrusaglie.

Vai nella stanza N°1 ed usa la combinazione che ti hai letto da Ben, nel mio caso è 343, entra e vai verso il letto, voltati a dx e dalla parete prendi il GPS, attivalo e si posizionerà in basso a sx. Esci fuori e vedrai che il GPS non aggancia una certa posizione descritta nei fogli all'interno della valigetta, quindi bisogna trovare la posizione giusta. Posizionati dalla parte opposta della macchina con le pompe di benzina davanti a te e vedrai che il GPS sarà agganciato alla rete, osserva l'estintore davanti a te, sollevalo e prendi il pezzo di pietra. Disattiva il GPS.

Vai sulla strada principale e vai a sx fino allo spaventapasseri, entra dallo steccato per tornare alla palude. Vai alla roulotte di Emma dove dobbiamo montare il Metal Detector: metti il filo sull'asta, il pezzo tondo più lungo sulla parte dx terminale dell'asta, il pezzo tondo rimanente sulla parte sx dell'asta ed il pezzo rettangolare sulla parte dx del tubo, poi il cerchio a sx del tubo: infine cliccaci sopra e mettici le batterie. Dall'inventario seleziona il Metal Detector, accendilo e si posizionerà in basso a dx, esci e vai alle rovine: per entrare devi avere la croce alle tue spalle, avanza sempre dritto e clicca sull'apertura buia. Vedrai che la lancetta si sposta verso dx, sposta le rocce in terra e con la paletta scopri un altro pezzo di pietra come quello preso sotto l'estintore. Poi leggi il foglio dove si dice che si sarebbero dovuto fare delle offerte ma sono state dimenticate nel tempo, spegni il Metal Detector. Ora dobbiamo verificare di avere raccolto alcune sostanze: funghi, bacche..etc.. Ritorna indietro e sulla dx della cabina telefonica verifica che non ti faccia prendere più funghi: vorrà dire che sono già nel cestino, avanza fino alla stazione di servizio e poi continua in avanti assicurandoti ad ogni schermata di guardare a sx e dx dove dovrai prendere tutti i funghi e le bacche: dovresti trovare solo delle bacche ed i funghi a sx della tua auto.

Torna indietro e nello spiazzo illuminato sali i gradini a sx, avanza e poi usa la lampada, avanza 2 volte e sulla dx prendi il fungo rosso, voltati a sx ed avanza finché puoi, voltati a sx e sei di nuovo sul percorso che prima era sbarrato dalla pietra luminosa dove ci sono le 4 pietre, avanza ed arriverai ad una tenda da campo: se ricordi bene Pete nei suoi diari ha detto che Barrow ha perso la sua fiasca del

whisky nel luogo dello scavo, quindi osserva il mucchio di terra dopo la tenda ed usa il Metal Detector che rileverà qualcosa. Usa la paletta per trovarla: però bisogna utilizzarci sopra qualcosa perché così non te la fa prendere, dall'inventario prendi un portauova che sarà riempito di liquore e vedrai un'animazione che significa che un'offerta è stata preparata, riprendi il portauova e spegni il Metal Detector. Entra nella tenda e leggi il ritaglio di giornale, esci e posizionati con il mucchio di terra con la carriola alla tua sx ed avanza per 4 volte, voltati a dx e prendi il fungo, avanza fino ad una specie di altare e leggi i fogli in terra, ritorna indietro e posizionati con il setaccio alla tua dx, avanza ed arriverai nella zona delle 7 pietre: osserva bene tutto ed anche il cartello, ritorna indietro e posizionati con la tenda alla tua sx, avanza fino a tornare sulla strada principale e poi a sx verso la stazione di servizio. Entra nel bar e vai sull'ultimo tavolo in fondo a sx, sposta il menù e clicca sulla saliera in fondo, usaci un portauovo ed avrai l'offerta del sale, confermata dall'animazione; prendi il portauovo. Vai al registratore di cassa ed usaci la paletta per aprirlo: prendi delle monete. Voltati a sx ed entra nella cucina, avanza verso il fornello e voltati a dx trovandoti davanti il tagliere (SALVA IL GIOCO), dall'inventario prendi il cestino che verserà il tuo contenuto: prendi le bacche e la ghianda e mettile nella coppa, poi metti anche il fungo rosso che è il primo a sx, usa il pestello sul fianco per tritare il tutto e se vedrai la coppa illuminarsi avrai fatto giusto, prendi il portauova dove verrà versato il contenuto: riprendilo. Esci dalla cucina e dal bar e vai nell'ufficio, voltati a sx ed esci dalla porta in fondo: squillerà il telefono, Emma ti deve dire delle cose.

Voltati a dx e vai verso la macchinetta del Mini Casino, inserisci una moneta e tira la leva: se non vinci subito dovrai riprovare molte volte e tieni presente che ogni volta che tiri la leva devi uscire dalla schermata e rientrare per poter rigiocare. Appena appare la combinazione vincente prendi i soldi. Avanza fin sotto la lampada della tettoia e poi voltati a dx, avanza una volta e voltati a dx osservando i bidoni dove troverai un faro che dovrai prendere. Voltati completamente e vai verso la scala, cliccaci sopra e l'avrai davanti: non cliccarci più altrimenti si rimetterà a posto, vai a sx e la vedrai sempre davanti: clicca per appoggiarla sulla tettoia. Sali e poi vai a sx verso la scala in metallo, sali, apri l'abbaino ed entra. Davanti hai una scaletta per scendere ma lo faremo dopo, voltati a dx ed entra nella porta, vai sul banco e clicca sull'oliatore e poi sul portauovo nell'inventario, premi la leva dell'oliatore ed avrai un'altra offerta: riprendi il portauovo. Esci e scendi la scaletta, voltati completamente ed avanza fino in fondo, sulla dx apri la porta tirando la leva per ritornare all'esterno. Ritorna alle stanze del motel e vai dove c'è il distributore di bevande alla frutta, inserisci le monete vinte alla slot machine e prendi: il succo di more, di uva e pere. Vai verso l'auto davanti al distributore e posizionati dal lato passeggero dove abbiamo visto all'inizio il flacone di "Omega 3", cliccaci su, poi usa un portauovo e poi clicca sul tappo per ottenere un'altra offerta: riprendi il portauovo. Ritorna in cucina ed appena dentro voltati a dx e vai verso il miscelatore, rimuovi il coperchio e clicca 2 volte la lattina delle more per arrivare a 1000, aggiungi della pera per arrivare a 1500 e poi l'uva per arrivare a 2000 e vedrai il contenuto che si illumina, prendi un portauovo ed avrai un'altra offerta: riprendi il portauovo. Esci fuori e riceverai un'altra chiamata da Emma: vai sulla strada principale e vai a dx fin verso la scalinata, voltati a sx e vai verso la roccia illeggibile già vista all'inizio, usaci la lampada, il foglio di carta ed il pastello blu per evidenziare la scritta che dice: *"Prega St. Anneka che è discesa dal cielo per innalzare il nostro spirito e le nostre anime"*.

Voltati a sx ed entra nel passaggio buio, usa la lampada e vai fino in fondo, vai nella cripta a dx e usa lo strumento in metallo che hai nell'inventario sulla pietra tonda sulla parete e sentirai un rumore metallico. Voltati a dx e dal muro si è aperto uno scomparto con una scatola, prendila e sentirai un motivo musicale, aprila ed osserva bene tutti i fogli: serviranno più avanti. Ritorna nella stanza e posizionati davanti alle candele, prendi i fiammiferi dall'inventario ed accendi la candela blu a sx e

quella centrale in basso: i due colori sono indicati nella scatola appena vista sul foglio della preghiera, se sono stati accesi quelli giusti sentirai una musica quindi usa un portauovo sull'acqua ed avrai la settima offerta: riprendi il portauovo. Ora che abbiamo tutte le offerte bisogna andare nelle zone delle 4 e 7 pietre, quindi esci e sali le scale a dx per ritornare sulla strada, voltati a sx e sali la scalinata, avanza fino in fondo e poi a sx per arrivare alle 4 pietre. Sulla prima pietra usa un foglio e poi il pastello blu per ottenere un ricalco, fai la stessa cosa su tutte le altre 3 pietre usando sempre lo stesso foglio per ottenere un disegno finale che se lo guardi bene rappresenta un fascio luminoso che passa da una pietra con un foro per terminare sull'altare. Avanza fino alla tenda e vai sempre diritto fino alle 7 pietre: ora bisogna abbinare le giuste offerte ad ognuna delle pietre. Sei davanti alla collinetta con la pala, voltati a sx ed inizia dalla prima pietra: nel menù in alto hai i 7 portauova con le offerte, se hai seguito questa soluzione e trovato le offerte nel mio ordine allora segui le indicazioni per le offerte. Invece se le hai trovate in ordine diverso ti consiglio di salvare prima di iniziare le offerte e trovare quella corrispondente per ognuna riprendendo dal salvataggio che ti farai man mano che ne trovi una. Se l'offerta sarà sbagliata vedrai un fulmine colpire la roccia, se invece è giusta il portauovo si posizionerà sulla roccia e vedrai un fascio di luce.

Indicazioni da seguire solo riferite alla sequenza di offerte trovate con questa soluzione:

numeriamo i portauova in alto nel menù da sx a dx con 1-2-3-4-5-6-7. Posizionati davanti alla prima pietra a sx ed usa il portauovo N°2 ed a seguire il N°1-6-4-3-7-5. Vai al centro delle pietre dove c'è lo scavo ed usaci la paletta, vedrai un simbolo tondo, metti i 2 pezzi di pietra che hai nell'inventario ma ne manca uno: dobbiamo trovare il terzo. Esci dalla zona per ritornare nel bosco ed Emma ti chiamerà al cellulare, rispondi e poi avanza per ritornare alla tenda ed in terra troverai il terzo pezzo con un foglio: leggilolo e saprai che te lo ha dato Emma. Non ritornare assolutamente allo scavo per mettere il terzo pezzo ma vai verso l'altare: il passaggio è con la carriola alla tua sx. Posizionati dietro l'altare e sulla cavità posizionaci le 3 pietre, vai sulla pietra con il foro e posizionaci il faro, vai sulla pietra di dx dove c'è il disegno di una mano e posizionaci la tua, dopo l'animazione prendi il pezzo tondo ricomposto. Ritorna allo scavo e sempre con la paletta togli la terra, tutto crollerà e ti troverai nella stanza delle offerte che puoi vedere ai lati, vai nella grande pietra centrale ed appoggiaci il disco di pietra. Guarda il finale.

Soluzione di Giuseppe