

DARK FALL 2 – Il segreto del faro

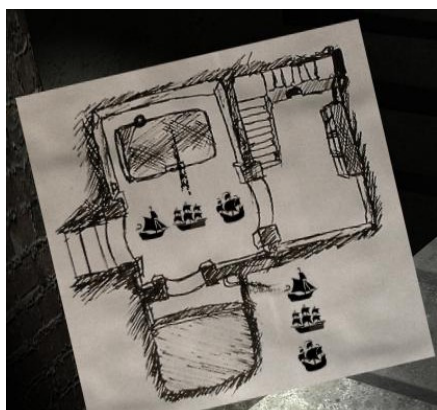


In questa soluzione ho indicato solo le cose importanti, ma ti consiglio per gustare appieno il gioco di osservare tutto.

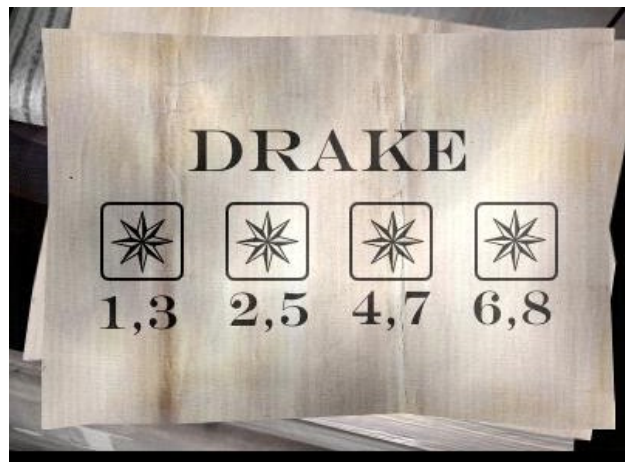
Qualcuno bussa alla porta, aprila ma non c'è nessuno: rientra in casa. Osserva tutto in giro e lascia gli oggetti sul letto per ultimi. Dopo aver osservato tutto vai sul letto e guarda i disegni dentro la cartellina, sfoglia il libro a fianco e ti troverai in una stanza più vasta. Voltati verso il lavandino e avanza, clicca le mele e apri lo sportello del mobile, clicca più volte sul macchinario e vedrai delle foto. Voltati a dx e vai verso il tavolo: leggi tutti i documenti, vai a dx verso la porta chiusa e poi voltati a sx, apri la dispensa e guarda dentro la scatola a dx: leggi il libro e dall'interno prendi il floppy, continua a leggere il libro e osserva le foto. Esci dalla porta alla sx del lavandino e osserva l'ascia conficcata nel tronco, voltati a sx 2 volte e avanza verso la porta, voltati a dx e entra nella latrina, osservalo e prendi i documenti dentro: leggili. Rientra in casa osserva i quadri degli uccelli per andare nella stanza iniziale. Sei di nuovo davanti al libro letto in precedenza, esci da tutte le schermate e poi esci fuori, avanza fino a vedere un carretto, voltati a dx e qualcuno dirà: "chi è là". Entra nella porta davanti e acconsenti alla richiesta di collaborazione, a questo punto esaurisci tutti i dialoghi facendoti vedere interessato all'argomento e saprai che una barca è pronta per te. Esci e vai verso il carretto a sx, avanza a sx e scendi le scale in fondo dove vedrai la barca, sali e ti ritrovi sull'isola del faro.

FETCH ROCK

Voltati a dx e avanza una volta, voltati a sx, avanza una volta e sulla dx sali le scale e vai verso il faro. Non entrare ma vai dove ci sono le aste che girano, osserva in basso e vedrai un cavo, voltati a dx e sul muro vedi una scatola elettrica, abbassa la leva. Entra nel faro e avanza a dx per una volta, voltati a dx osserva la chiave sulla finestra. Scendi le scale a sx e avanza verso la caldaia: osservalo e vedrai che ha 2 manometri. Voltati completamente e vai nell'arco illuminato, sulla dx vedrai un interfono e dalla parte opposta 3 manopole. Esci e avanza verso la caldaia, voltati a sx e nell'angolo in basso a sx sulle scale osserva il foglio in terra, usa la lanterna e osservalo: è la pianta di questa stanza, davanti alla caldaia hai 3 navi e nella stanza opposta ne hai altre 3 come da disegno sotto. Vai nell'arco dove c'è l'interfono e osservalo, guarda il foglio dietro al piastra dov'è attaccato e vedrai il valore di ciascuna nave.



Ritorna alla caldaia e posizionali dietro, accendi la lampada e voltati a sx, posizionali davanti alle leve e osservando di nuovo il disegno vedrai che le navi corrispondono ai numeri di pallini: 2-3-1, quindi le leve da sx a dx le numeriamo con 1-2-3 e la sequenza per abbassarle sarà: **2-3-1**, ritorna nell'arco dell'interfono e vai a sx: vedrai 3 valvole, anche qui stesso discorso: dall'alto in basso numeriamo le valvole con 1-2-3, usa la lampada e quindi premi nell'ordine: 2-3-1, hai illuminato le stanze del faro. Vai nell'altro arco che ora è illuminato, voltati a sx e avanza una volta verso la nicchia, voltati a dx e osserva gli oggetti sullo scaffale. Sali le scale sempre in questa stanza ed entra nella porta, sali le scale e in questa anticamera osserva tutto, entra nella porta per la cucina e appena sei dentro voltati completamente e usa l'interfono: sentirai dei rumori. anche qui osserva tutto e in particolar modo posizionali davanti al lavandino, voltati 2 volte a dx e vedrai una piccola porta del ripostiglio: entra e esci. Vai vicino alla gabbia appesa e apri il baule sotto, sposta il tessuto a dx, apri la botola e leggi i fogli di cui uno importante come da disegno sotto.



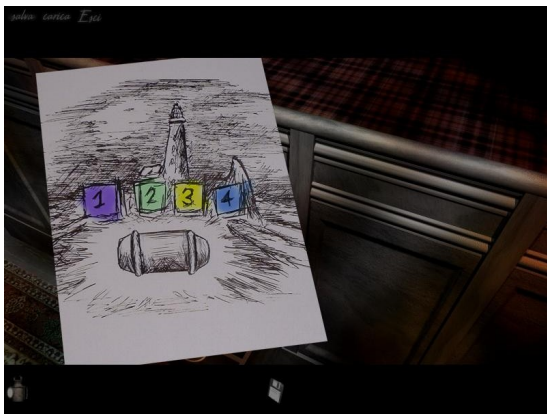
Esci dalla cucina e sali al secondo piano, osserva il quadro, i disegni sul bancone e poi entra nella porta a dx. Osserva tutto e in special modo i due quadri sopra il mobile con lo specchio: su quello di sx usaci la lampada e su quello di dx leggi le lettere, osserva lo specchio e leggi le lettere. Posizionali con la porta davanti e spegni la luce: potrai vedere la proiezione di un'immagine sul muro. Esci e sali al terzo piano, non entrare nella porta di dx ma osserva i quadri davanti e su quelli di dx usaci la lampada, vai verso la porta che ha una combinazione che si trova dal disegno sopra e che vedi nel disegno sotto.



Premi i pulsanti in questo ordine: 1-2-1-3-2-4-3-4

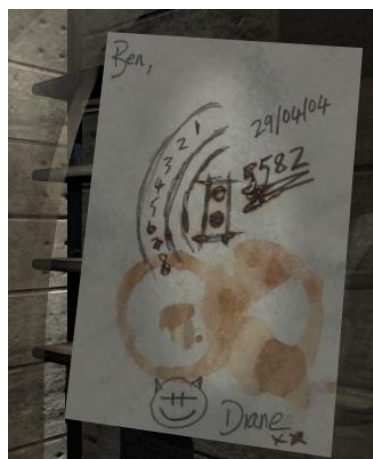
Entra osserva tutto e in special modo la fotografia sul mobile e leggi il libro, osserva il timbro che riporta: FRL. Vai davanti alla porta di entrata e osserva i quadri a sx: usaci la lampada, guarda il

mobile in basso e osserva tutto nei cassetti. Osserva il quadro grande che vedi a dx, usaci la lampada e poi cliccalo, premi il pulsante e si aprirà il terzo cassetto del mobile di prima: osserva bene i numeri colorati come da disegno sotto e tutti gli altri disegni che ti indicano un passaggio.



Osserva i due quadri alla sx della grande mappa e vi troverai due numeri: **24 e 18 (molto importante per dopo)**, vai in fondo e apri la porta a sx, osserva i vestiti e usaci la lampada, clicca e in basso vedi un enigma che per ora non puoi fare. Vai verso la porta di uscita e usa l'interfono: sentirai dei rumori, esci e sali la scaletta in metallo. Sulla sx vedi delle leve e una maniglia, abbassa le leve e tira la maniglia ma non accade nulla. Fai un giro e poi scendi sotto dalla scala in metallo, voltati completamente e avanza verso la finestrella e poi voltati a dx: clicca alla dx dello scaffale in basso sul muro per visualizzare la scala e scendi fino all'esterno. Vai a dx dove hai azionato l'interruttore della corrente e alla sx del muro si attiverà l'icona-lente per scoprire un passaggio: **troverai questo passaggio solo se hai guardato i disegni sopra**. Vai nella scaletta a sx e scendi, voltati completamente e segui la passerella di legno fino in fondo, voltati a sx e vedrai dei bidoni e una scatola in legno, avanza e segui il percorso per entrare in una grotta, avanza verso le casse davanti e poi verso i bidoni in fondo, voltati a dx e avanza verso altri bidoni, voltati a dx e entra nel tunnel: vedrai dei bagliori colorati, voltati ed esci dal tunnel. Davanti ti trovi una pozza d'acqua, avanza una volta, voltati a sx ed esci. Voltati a dx e vedrai della scale, sali fino ad una baracca. Avanza e guarda nel cannocchiale in fondo a dx che non funziona perché ha bisogno di una moneta, entra nella baracca e vai alla radio dove manca una manopola. Vai al computer e usaci il floppy, premi "play" e sentirai una voce. Esci e scendi le scale, fermati al primo spiazzo che vedi a dx, entra e guarda dentro la prima costruzione a dx dove vedrai dei depliant, esci e avanza: sulla sx in fondo prendi un arpione, voltati completamente e vai verso il basamento a sx: osserva la targhetta che riporta il N° II.

Esci dalle schermate e osserva le bombole, voltati a dx e leggi il manifesto, entra di nuovo dove c'erano i depliant e clicca sulla nicchia centrale che ha un colore diverso, sullo scaffale usa l'arpione sul disegno che vedi sotto.

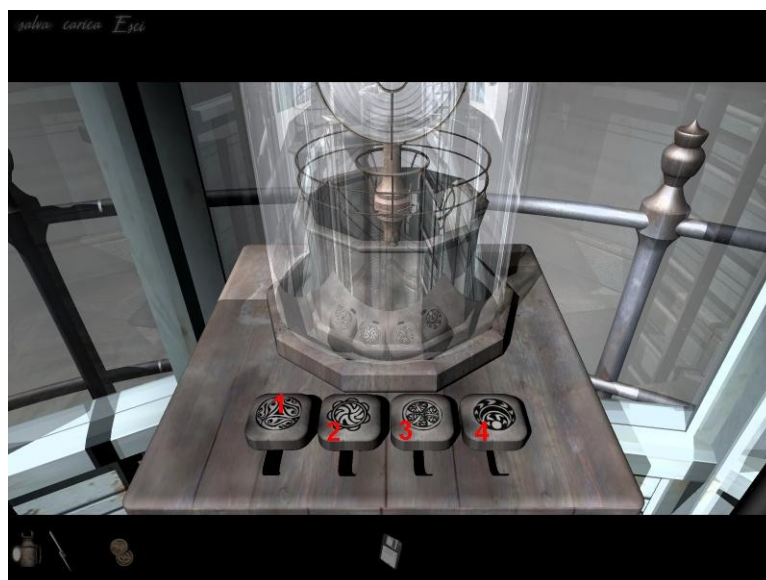


Esci e vai a dx nel locale “Cafè”, osserva il lato a dx del cestino dei rifiuti e vedrai il N° IV, avanza fino al locale e voltati a sx, Sali le scale fino al primo spiazzo e sulla dx vai alla toilette, entra in quella degli uomini, osserva il lavandino e troverai il N° I, vaia dx e nei gabinetti a dx troverai delle monete sotto un coperchio in plastica. Vai nella toilette delle donne e sul gabinetto a dx nascosto dietro la porta vedrai il N° I.

Ritorna al cannocchiale, inserisci una moneta e ruota verso sx per vedere il N° III sul faro.

Risali verso la scalinata che porta alle toilette e sali fino in cima, vai verso la porta a vetri che però vuole una combinazione: quella indicata nel disegno sopra che se noti bene ha una numerazione da 1 a 8 che sono gli stessi pulsanti della porta, quindi premi secondo questa sequenza: **5-5-8-2** e poi entra. Anche qui osserva tutto e in particolare dietro alla cassa in fondo a sx il libro Horror, sfoglialo e nella penultima pagina parla di un prefisso indicato con “**R**”. Voltati a dx e premi tutti i pulsantini a fianco dei cd per ascoltare delle musiche, clicca sull’ultimo cd e premi il pulsantino del penultimo. Voltati completamente ed entra nella tenda rossa, avanza e fermati appena scese le scale, voltati a sx e vedrai un uomo con una lanterna, voltati a dx e poi di nuovo a sx e vedrai che ha una posizione diversa del volto, fai questa operazione molte volte finchè vedrai che sparisce. Voltati dalla parte opposta e leggi i due documenti sulla parete, voltati a sx e guarda i quadri sul muro. Osserva lo zaino a sx e nella tasca di sx osserva la scheda di “Polly White”, nella tasca a dx usa la macchina fotografica e osserva le foto facendole scorrere. Esci dalla schermata e apri la parte superiore dello zaino, leggi il diario osserva il registratore. Esci dalla schermata e hai davanti l’arco, clicca in basso a dx nella zona blu e usaci la lampada: vedrai una lettera “**C**”. Voltati a dx e avanza nell’arco, clicca due volte sulla sedia e avanza verso la parete scura, osservalo e usaci la lampada e vedrai una “**V**”. Esci e vai nell’altro arco, osserva tutte le vetrine e i quadri al muro e poi sali le scale. Fermati sul pianerottolo verde e osserva i depliant in terra, sali e anche qui osserva i quadri al muro e depliant sulla sedia, voltati a dx e premi il pulsante: osserva la scena. Voltati a dx e sali per una volta, clicca tre volte sulla finestrella e continua a salire, osserva le foto davanti e poi vai nella stanza dei tavoli, esci e sali le scale, osserva la campana e dietro vedrai il “**VI**”. Voltati completamente e osserva i quadri sul muro e poi voltati verso la porta. Clicca tre volte sulla serratura e Polly ti chiederà se sei Parker: clicca a sx per rispondere di sì, alla prossima domanda clicca sulla dx: avrai delle istruzioni, prendi il foglio e osservalo bene. Esci dalle schermate e sali la scala in ferro fin dove vedi la fine della scala, scendi una volta e voltati a dx per due volte, avanza e poi voltati a sx e osserva il binocolo che il manichino ha nelle mani: vedrai la lettera “**L**”.

Voltati a dx e osserva il faro in miniatura e i quadri, voltati a dx, osserva i quadri e il macchinario a sx con 4 pulsanti. Se ti ricordi bene sono i simboli che c’erano sulle placche:1-2-3-4 e quindi devi premere i pulsanti secondo il loro rispettivo numero come da disegno sotto.



Premi i pulsanti secondo la sequenza: 3-1-4-2

Si aprirà uno scomparto dove potrai prendere la manopola che mancava alla radio e osserva bene la disposizione delle manopole.



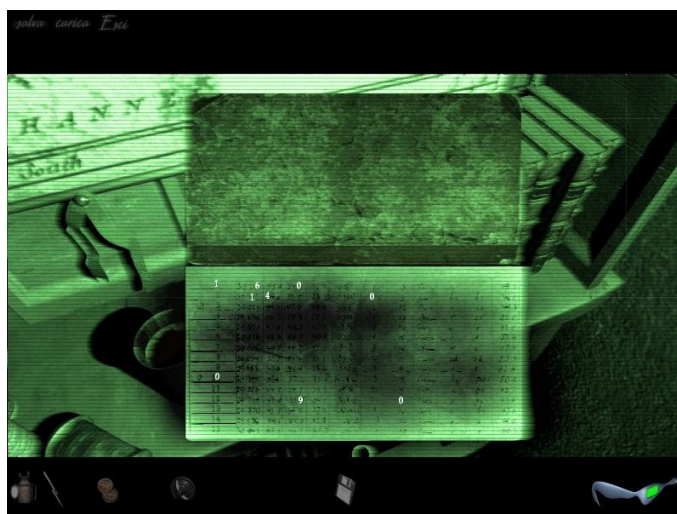
Scendi ed esci all'esterno, ritorna alla postazione del binocolo ed entra nella baracca, non avanza re ma voltati a sx, clicca la leva che vedi in fondo e poi sulla sedia, usa la lampada e raccogli lo strano oggetto con display, vai alla radio e inserisci la manopola e posizionale come da disegno sopra, usaci l'oggetto col display e vedrai i numeri: **120-180-020**.

Questo oggetto serve per spostarsi nelle varie epoche e qui indicherò quelle utili per proseguire nel gioco.

Esci e ritorna alla grotta con l'acqua, voltati verso il tunnel, avanza e poi ritorna verso il lago: l'oggetto suonerà: usalo e vedrai un simbolo nell'acqua.



Esci dalla grotta e risali al faro, entra nella porta con la solita combinazione **5-5-8-2**, supera la tenda rossa e fermati davanti all'arco, voltati completamente e osserva foto in alto a dx: l'oggetto farà dei "bip", usalo e poi clicca per andare nel locale caldaia, avanza e sali le scale fino alla libreria con la mappa, osserva i libri e poi clicca su quello: "**1912**", usa l'oggetto che ha emesso un bip e vedrai dei numeri come da disegno sotto.

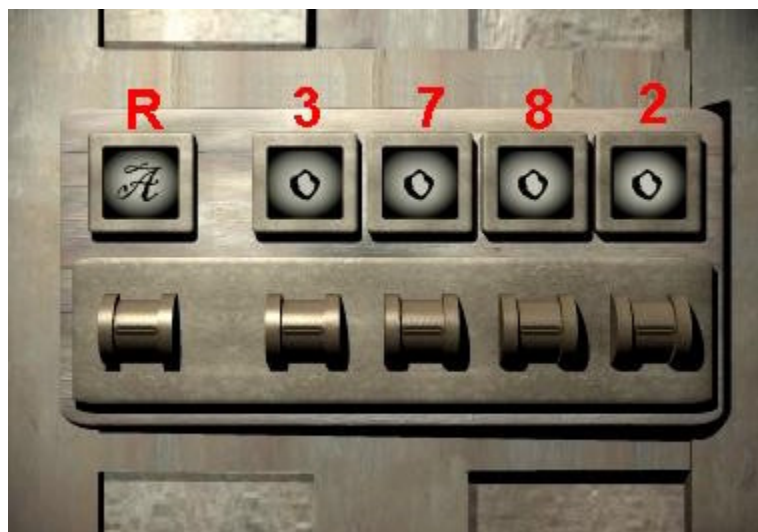


I numeri letti in sequenza danno: 160-140-090

Osserva la mappa al muro e usaci di nuovo l'oggetto: vedrai una "X". Entra nella porta a dx per la cucina e vai fino in fondo al lavandino, voltati completamente ed entra nel ripostiglio, appena senti il bip usa l'oggetto e ascolta cosa ti dicono. Ritorna alle scale e sali, ridiscendile e appena senti il bip usa l'oggetto: ascolta la voce. Risali ed entra nella porta, vai in fondo a sx e apri la scatola con "F.R.L.", clicca sulle foto e al bip usa l'oggetto, ti ritrovi davanti a delle foto: clicca su quella sopra a quella del faro e poi usa l'oggetto per ritrovarti al faro iniziale. Sali fino in cima alla lampada e avanza una volta a sx, voltati a sx e osserva la lampada in alto: al bip usa l'oggetto e vedrai un simbolo come da disegno sotto.



Ritorna sotto ed entra nella porta sempre con la combinazione dei tasti: **1-2-1-3-2-4-3-4**, apri l'armadio, usa la lampada e risolviamo l'enigma della combinazione.



Inserisci la combinazione: R3782

Da tutto quello che si è letto in giro sappiamo che il faro ha smesso di funzionare nel 1912 e il perno è nell'età dei figli che non sappiamo, però dietro alle loro foto c'erano dei numeri: 24 e 18

Al 1912 togliamo 24 e sappiamo che uno è nato nel **1888**

Al 1912 togliamo 18 e sappiamo che l'altro è nato nel **1894**

Sommiamo questi due numeri: $1888 + 1894$ e avremo: **3782** seguito dalla lettera "R", prefisso della combinazione citato nel libro Horror nella fase dell'interrogatorio. Una volta inserito il codice si aprirà una porta segreta, osserva il quadro a dx della palude, al bip usa l'oggetto e clicca. Voltati completamente e avanza verso le capanne, vai a dx fino in fondo e poi voltati a sx, avanza oltre il

braciere e sulla sx osserva l'ascia sulla roccia, voltati a dx e avanza due volte, voltati a sx e avanza due volte, voltati a dx e vedi un passaggio nell'acqua, avanza fino allo spiazzo con le colonne. Vai al centro delle colonne e sentirai un bip, clicca sulla roccia e usa l'oggetto e vedrai la lettera "Z".

Esci dalla schermata e voltati a sx, al bip usa l'oggetto e vedrai i numeri: 180, voltati a dx e fai al stesa cosa sulle altre tre colonne e vedrai numeri:110, voltati a dx e sulle ultime tre colonne vedrai i numeri:150, quindi: **180-110-150**.

Ritorna alle capanne e posizionali con l'ascia sulla roccia alla tua sx, avanza e sulla roccia di fronte vedi una collana primitiva con una card e una chiave. Esci dalla schermata e avanza due volte, voltati a sx e avanza fino all'acqua, voltati completamente e clicca sulla chiazza scura in terra, avanza una volta e osserva la colonna di rocce in alto a dx, avanza verso di loro e raccogli il floppy. Esci due volte dalla schermata e avanza due volte, voltati a sx ed entra nella caverna scura, avanza fino in fondo e voltati a dx, entra nel tunnel e osserva le due entrate a sx e dx. Vai a sx e avanza fino in fondo, voltati a dx, avanza e voltati completamente, posiziona il mouse in basso dove diventerà una lente e al bip usa l'oggetto: ascolta la voce. Avanza una volta, voltati a sx e avanza nell'altra caverna, vai verso la capsula, aprila e vedrai un enigma: clicca sui simboli ma per ora non puoi fare nulla perché non li hai trovati tutti e una voce te lo confermerà.. Voltati due volte a sx e avanza cinque volte, voltati a sx, avanza ed esci. Ritorna al focolare e supera la roccia dove ci sono delle stoviglie, osserva tutto ed in particolare le uova: al bip usa l'oggetto e vedrai il simbolo come da disegno sotto.

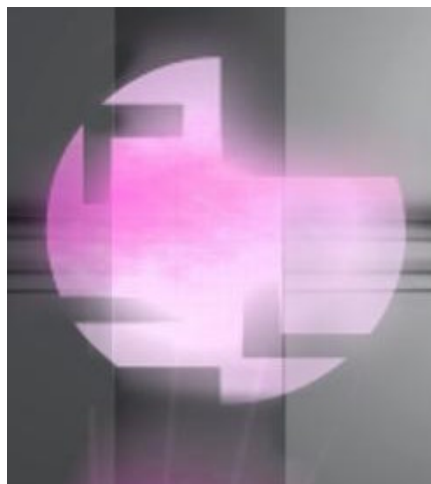


Ritorna al canneto dal punto in cui sei arrivato qui e avanza fino al termine del canneto, voltati a dx e al bip usa l'oggetto per ritornare indietro. Scendi e vai alla caldaia, posizionali dietro, usa la lampada, voltati a sx, avanza e voltati a dx: al bip usa l'oggetto e poi clicca sul muro, voltati e sei in una grotta piena d'acqua. Voltati a dx, avanza e voltati a sx e avanza verso l'apertura da arco in fondo, entra e voltati a dx, avanza e poi voltati a sx, avanza due volte e voltati a dx, entra nel buco rosso, voltati a dx per due volte e osserva in terra: una valigetta esplosiva con un timer. Esci dalle schermate e voltati a dx, avanza e osserva la scala in metallo, scendila fino in fondo, voltati due volte a sx e avanza tra le due corde e voltati a sx: vedi una valigetta verde, osserva la card di Magnus e apri la valigetta prendendo il laser. Esci dalla schermata e osserva la scatola gialla a sx, clicca due volte sul pad per attivarlo. Osserva la parte bassa centrale, clicca e scendi nell'ascensore, entra a sx nella stanza rossa per due volte, voltati a dx e osserva la card di Maria Ortega e clicca sul pad per due volte: leggi. Voltati a sx ed entra nella porta in fondo: la N°1.

Avanza fino in fondo, voltati a dx, avanza e voltati completamente: le luci si abbasseranno e alzeranno, avanza ed entra nella porta a dx: la N°2. Avanza fino in fondo ma la porta è chiusa, indietreggia di un passo e voltati a dx, osserva la grata in basso e usaci il laser. Una volta aperta entra e usa la lampada: avanza e al bivio vai a sx per due volte, avanza a dx per tre volte, voltati a dx, avanza una volta, voltati a sx e avanza fino alla grata, aprila ed esci. Voltati a dx e avanza passando dietro lo scaffale di sx: fermati appena l'hai superato e voltati a dx: vedrai due strisce luminose, clicca per uscire. Avanza fino in fondo ed entra dalla porta, avanza fino in fondo e voltati a sx, avanza e voltati a sx, guarda dietro la tenda e poi avanza nella stanza osservando il ripiano a sx e la scrivania più avanti. Ritorna indietro e dopo che esci dalla porta avanza due volte e hai due

porte: una a sx e una a dx, vai a sx per la cucina, fai il giro dietro il tavolo e osserva la foto dell'aereo e se vuoi usa l'oggetto dopo il bip (per ritornare qui clicca di nuovo sull'aereo). Voltati a dx e osserva il pad: clicca per leggere. Voltati due volte a dx e osserva il display con gli auguri ad Ivan, voltati a dx ed esamina tutto sul mobile davanti. Voltati a dx e osserva gli oggetti sul tavolo, voltati completamente ed esci. Avanza una volta e voltati a sx per la stanza di Orbin, premi il pulsante verde ed entra, osserva a sx le foto e ascolta il lettore mp3, esci dalle schermate e osserva tutti gli altri oggetti. Voltati completamente e osserva tutto specialmente il contenitore a tubo con dentro una lettera e la scatola davanti con un'altra lettera. Voltati verso la porta e sulla dx osserva il modellino di surf: giralo e prendi la chiave. Esci dalla stanza ed entra in quella di Vimal, sulla sx osserva tutto e anche sul tavolo a dx, il poster al muro e premi il tastierino numerico per vedere in rassegna le foto, voltati a dx e osserva i fogli sul letto. Esci dalla stanza e vai in quella di Ivan Krozt: osserva tutto e specialmente sotto le riviste dove troverai un oggetto verde. Esci dalla stanza e vai in quella di Taku, voltati a dx e dalla scatola sul tavolo prendi una lastra di plastica, sulla sx vai verso il macchinario e clicca di nuovo per osservare gli oggetti. Esci dalla schermata osserva il pad a dx: leggilo bene e vedrai scritto un codice:113685 che non serve, però due righe sopra vedi tre numeri:391 che aggiunti a quelli della pagina successiva diventano: **391865**.

Esci e vai a dx, entra nella porta e alla sx di quella successiva inserisci la chiave per farla aprire, entra e da osservare c'è solo il monitor, esci e la bivio vai a dx per ritornare nella stanza di partenza, avanza fino in fondo e voltati a dx e nella macchina inserisci le cifre: **391865**: prendi le lampada al neon. Vai in cucina e sul mobile in fondo osserva la zona destra, usa la lampada al neon e poi clicca sulla tazzina, usaci la lastra per rilevare l'impronta e poi vai nella stanza di Taku. Osserva il ripiano a sx e usa la lastra con l'impronta sul macchinario con lo schermo blu e saprai a chi corrisponde: Magnus. Ritorna in cucina e vai verso la foto dell'aereo. Al bip usa l'oggetto e clicca sull'aereo per ritornare nella camera della radio. Vai al computer e inserisci l'ultimo floppy trovato e vedrai il disegno di un robot, nell'inventario hai un oggetto uguale a quello in figura: un telecomando e sulla palette dei colori hai evidenziato il viola, i colori del telecomando sono: viola, azzurro, verde, arancio e rosso: gli stessi colori che ci sono sulla palette dopo il viola, quindi la sequenza giusta sarà in progressione: **viola, verde, rosso, blu e arancio**. Esci dalla schermata e ritorna alla foto dell'aereo, l bip usa l'oggetto per ritrovarti in cucina. Esci e vai alla stanza di Ivan, voltati a sx e osserva il robot, usaci il telecomando e premi i colori nella sequenza trovata prima: **viola, verde, rosso, blu e arancio**, il robot emetterà un fascio di luce che evidenzierà un disegno come da disegno sotto.



Esci e ritorna la laboratorio dove dietro la tenda c'era un uomo, osserva dove 'era prima e vedrai che è scomparso. Apri la tenda e al bip usa l'oggetto e vedrai un'ora e una data come da disegno sotto.



Ritorna alla cucina e clicca sulla foto dell'aereo, dalla sala radio esci e vai al faro, entra usando la solita combinazione: **5582**, entra e supera la tenda rossa, appena scese le scale voltati due volte a sx e osserva il quadro: usaci l'oggetto dopo il bip: clicca per la vecchia caldaia. Sali al terzo piano con la porta a combinazione e inserisci la solita: 1-2-1-3-2-3-3-4, entra e vai all'armadio e sotto i vestiti inserisci la combinazione: **R3782**, osserva i quadri e poi quello del canneto e dopo il bip usa l'oggetto. Sei di nuovo al canneto, vai verso il villaggio, supera il braciere, avanza ed entra nella caverna dove c'è l'acqua, appena arrivi voltati a dx ed entra nel tunnel, al fondo vai a dx per la capsula vista in precedenza. Aprila e clicca sul display, ora hai tutti i dati da inserire, le coordinate e la sequenza dei simboli con i colori che hai visto sul disegno del faro con i numeri colorati. Inserisci le coordinate e i simboli come da disegno sotto e poi premi la freccia verde del play.



Assisti al finale.

Soluzione di Mac