DARK FALL



Sei in una stazione abbandonata, avanza una volta e guarda il giornale per terra, avanza fino in fondo e poi sali la banchina a dx, vai verso il vicolo in avanti e appena vedi una porta davanti voltati a dx, apri la porta dove vedi il segno del fulmine, entra e accendi la luce cliccando sulla lampadina in alto, apri lo sportello davanti e abbassa gli interruttori per avere l'energia elettrica e poi esci. Voltati completamente e poi di nuovo, avanza alla sx della cabina elettrica, vai nel bagno degli uomini e entra nella latrina, sulla dx osserva la mattonella spostata e segnati il nome:**Larsus** e il simbolo sopra. Esci e torna sulla banchina, avanza a dx per una volta e entra nella porta a dx, voltati a dx e osserva il distributore di biglietti, gira la manovella in basso per avere due monete, prendile e voltati completamente a sx, entra nella porta, guarda dappertutto e in particolar modo il tavolo dove c'è un palmare, leggi i messaggi e le e-mail dove otterrai interessanti informazioni. Segnati i numeri **271/632** e la parola **KARS**, osserva i documenti sul tavolo e poi esci dalla stanza. Vai nell'ufficio a sx e appena entrato voltati a dx e in alto prendi la lampada a olio, osserva tutto e poi esci. Sali le scale vicino al distributore di monete e avanza seguendo il corridoio fino all'esterno, vai verso quella specie di cannocchiale e premi il tasto "**O**", inserisci le coordinate **X=271 e Y=632** che hai visto in precedenza e osserva bene il segno che ti apparirà come da disegno sotto.



Premi di nuovo il tasto "**O**" e avanza una volta verso le scale, voltati a sx e entra nel recinto dove mancano alcune assi, avanza una volta e poi voltati a sx dove vedrai un granaio, apri la porta ed entra, usa la lanterna per avere più luce, avanza fino in fondo, voltati completamente e vedrai una scala, sali e sulla dx guarda la scatola sul tavolo e prendi il cacciavite. Ritorna sotto e vai verso la macchina, superala e voltati a sx: vedrai una botola, entra e avanza fino in fondo, voltati a sx e avanza fino alle stele con i segni: sulla dx c'è una roccia: appoggia la lanterna. Osserva bene i segni e osserva ogni punto nero della stele di dx dove vedrai dei simboli che ti consiglio di segnarti.

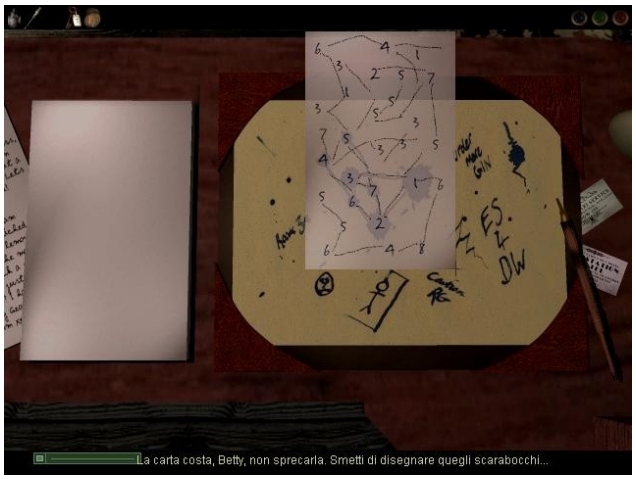


Riprendi la lampada e ritorna indietro fino al cannocchiale, ritorna alla banchina e vai fino in fondo, sulla dx vedi una porta con scritto: Buffet, entra e avanza fino alla porta in fondo, sulla sx osserva gli scaffali e prendi il segnalatore elettromagnetico. Voltati a dx e apri la porta per la reception, ascolta i messaggi al telefono nella saletta davanti e poi apri il cassetto, leggi il depliant che parla di inondazioni: leggilo perchè in mezzo alle pagine c'è un foglio che devi leggere. Sposta il volantino a dx e osserva il codice di Fortis. Esci da questa saletta fino al banco della reception e voltati completamente, osserva la cassaforte dove vedrai una croce, muovi la leva secondo questa sequenza:



Sinistra (1) - Alto (2) - Basso (3) - Tutto in basso (4) - Destra (5)

Gira la maniglia e prendi la chiave in alto e poi vai al banco della reception e osserva sulla parte sx, prendi il foglio bianco e mettilo sulla dx, usa la matita a fianco e vedrai disegno con dei numeri, metti il foglio come in figura sotto e sentirai una voce.

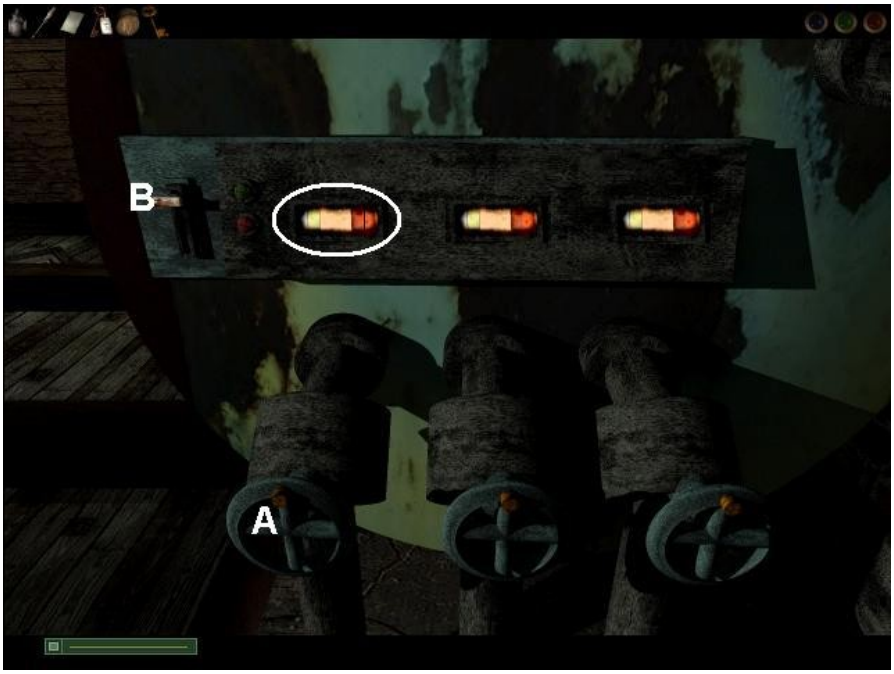


Leggi i due biglietti da visita a dx, voltati e leggi i biglietti nella bacheca. Esci dal bancone e sali le scale, avanza fino in fondo e guarda il dipinto di Enrico V, ritorna indietro e sali le scale e poi sali le prossime. In fondo hai 3 porte, entra nella porta a sx con la lettera "**A**", osserva i libri a sx sul davanzale: sotto c'è un disegno: osservalo. Osserva il quadro a sx e la foto sopra, voltati a dx e vai verso il tavolo, sposta il quadro e prendi il disegno dell' uccello, voltati a dx e vai verso il fornello. Guarda in basso dove ci sono le tazzine e apri gli sportelli: troverai un foglio che parla di un inchiostro invisibile, chiudi gli sportelli e sulla dx apri la manopola del gas. Osserva il fornello, premi la manopola a sx e accendi la fiamma con il pulsante più a sx, usa sulla fiamma il disegno che hai trovato e vedrai delle scritte.



Betty - Tyma Fl y- Morcana Grable - Frenic Edith - Ixiam

Spegni il gas e esci dalla stanza, voltati a sx ed entra nel corridoio, fermati davanti al quadro e voltati a dx, entra nella porta e voltati a sx, leggi i fogli sulla parete, voltati a dx e osserva dentro la teiera che vedi a sx: trovi una chiave che devi prendere. Torna indietro e sali la scala in ferro che vedi in fondo. Sulla dx c'è una caldaia, avanza e posizionati dietro e apri la valvola, ritorna davanti alla caldaia e gira la manovella più a sx e poi premi l'interruttore in alto a sx e vedrai la barra nera che si sposta verso dx.



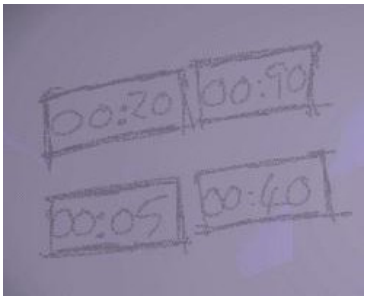
Gira la manovella "A", premi il pulsante "B", l'indicatore si sposta verso dx.

Voltati tutto a sx e vai verso le casse in fondo, voltati a dx e avanza verso la valigia, usaci il cacciavite muovendolo in questo modo per aprirla: **sx, dx, sx, dx, basso**. Prendi il libro, e leggi il foglio all'interno dove troverai un simbolo e un nome:**Oliviak** come da disegno sotto.



Scendi ed esci dalla stanza, se ad un incrocio nel corridoio, voltati a dx ed entra nella porta per il bagno, voltati completamente e agisci sullo specchio rotondo per posizionarlo in un certo modo e guarda sulla la parete a sx dove vedrai dei numeri: **00:20 - 00:90 - 00:05 - 00:40**, come da disegno sotto.





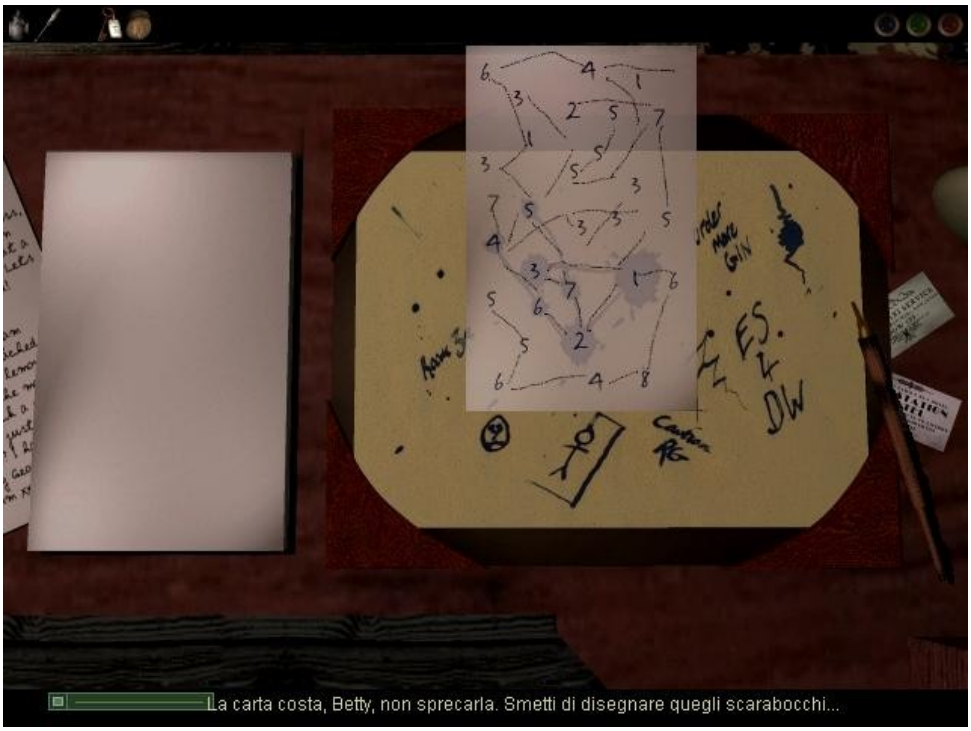
Posiziona lo specchio come in figura e poi osserva i numeri sulla parete sx.

Esci dal bagno e vai verso le porte in fondo, prova ad aprire la prima a sx ma è chiusa, osserva la parte bassa della porta e mettici il foglio del disegno dell'uccello, usa il cacciavite nella serratura per fare cadere la chiave e riprendi il foglio con la chiave. Entra con la chiave appena presa, guarda il libro sulla scrivania e tutti i documenti; guarda anche la lettera nel cassetto e poi i quadri in alto: specialmente quello di sx. Rimetti a posto il quadro e voltati completamente, vedrai una proiettore. Guarda sul tavolo a dx i fogli: evidenziando ne avrai 3: il primo in alto ha disegno grande e un simbolo che sono sulla foto a dx. Se ti sei segnati i simboli che hai visto nel granaio (sui punti neri) vedrai che al punto nero N°5 hai lo stesso simbolo che c'è sulla foto, guardando la legenda a sx noti che il nome abbinato al N°5 è: **MORTYM.** Vai verso la porta e poi a sx dove vedi un altro proiettore, accendilo dal pulsante in basso e poi inserisci uno per volta i cilindri nel contenitore, gira la manovella e osserva le scene nei due piccoli oblò. Esci dalla stanza e voltati a sx, entra nella porta a sx e vai verso la tromba voltandoti a sx, ruotala tutta a dx fino a vedere un foglietto musicale. Osserva la specchiera e metti in funzione il metronomo a sx: appariranno dei fogli che devi leggere. Esci dalla stanza e vai a sx, entra dalla porta e avanza per scendere al secondo piano. Voltati completamente e entra nella stanza "**B**", vai sul tavolo davanti e osserva le foto e i fogli, agisci sull'orologio e noterai che ha 4 piccoli pulsanti che devi premere in un certo modo, di seguito il disegno e la soluzione.



Premi i pulsanti secondo la sequenza: 3, 1, 2, e 4,

Si aprirà un cassettino: osserva il simbolo. Osserva la stanza e leggi i depliant sul comodino e i fogli nel cassetto sul comodino dalla parte opposta. Esci dalla stanza e sulla dx vai nella stanza "**C**", apri l'armadio sulla dx e guarda la scatola: vedrai che ha lo stesso disegno che hai fatto alla reception. Rimetto qui il disegno per risolvere l'enigma.



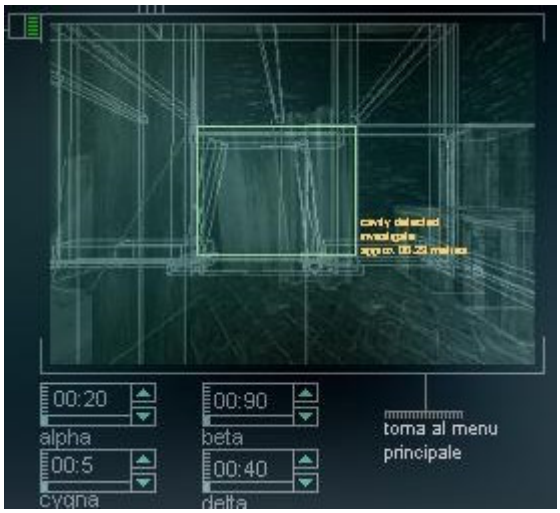
Guarda bene il disegno sopra: i 3 cerchi scuri hanno i numeri: 1-2-3 che corrispondono ai cerchi del disegno sotto. Ci sono altri 4 cerchi scuri più piccoli con 4-5-6-7 che corrispondono ai pulsantini del disegno sotto: l'enigma si risolve premendoli secondo questa numerazione.



Premi i pulsanti secondo questa sequenza: 1-2-3-4-5-6-7

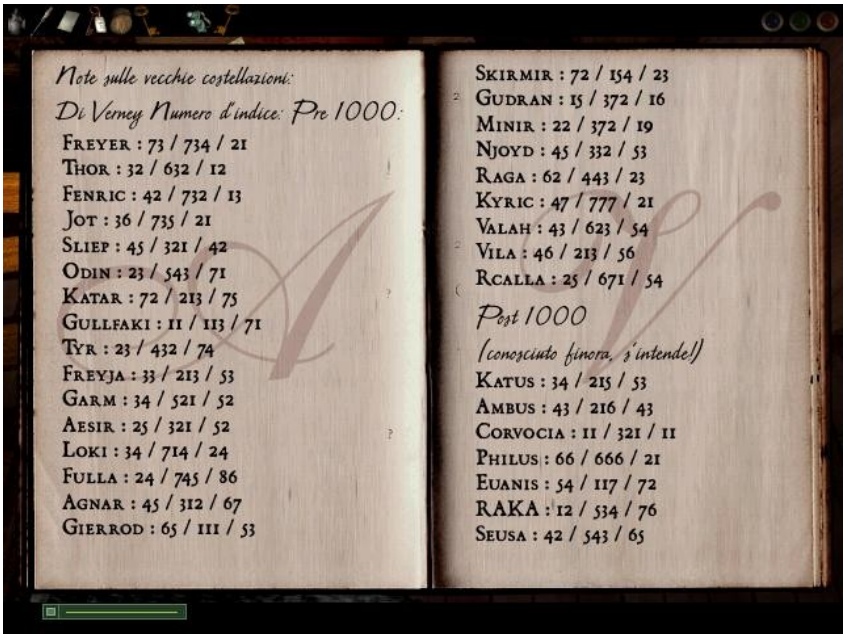
La scatola si aprirà: osserva il simbolo e poi leggi il nome sul foglio a fianco: **LUSSA**. Chiudi la scatola e l'armadio e poi esci dalla stanza. Entra nella stanza davanti: la "**D**" usando la chiave, vai verso il tavolo davanti, metti in funzione il registratore con il tasto in alto e ascolta cosa dice la ragazza, poi osserva la bacheca in alto, voltati a sx, avanza una volta, voltati a dx e osserva anche l'altra bacheca dove vedrai di nuovo il simbolo di Lapsus. Sul primo foglio a dx in basso della bacheca dice che per vedere le immagini bisogna andare al pc con una password riconoscibile da cosa gli piace nel menù. Ritorna alla prima bacheca e osserva il depliant del "Dragon Inn": c'è marcato: **CHICKY CHOW**. Vai a sx verso i pc e osserva le grandi scatole bianche, sopra una c'è un foglio: clicca 2 volte per leggere. Guarda alla dx a centro schermo tra le due scatole, troverai degli strani occhiali: prendili. Vai davanti ai pc e usa quello di sx: leggi tutto usando le icone a sx. Vai nell'altro pc e inserisci la password "chicky chow". In alto hai le immagini delle telecamere,

ciccale per osservarle e in particolar modo soffermati sull'ultima a dx, appariranno 4 caselle dove inserire dei numeri, metti le coordinate che hai visto nel nel bagno: cioè **00:20 00:90 00:05 00:40**, di seguito l'immagine con il giusto posizionamento.



Inserisci le coordinate come da disegno e troverai una locazione: quella bordata di giallo.

Spegni il pc e esci dalla stanza, vai a dx alla stanza "**E**", e osserva le scatole sotto la finestra: troverai un libro di Verney più un altro blu. Vai verso il comodino a dx e apri il terzo cassetto dall'alto, osservate le costellazioni e specialmente una scritta più grande delle altre:**RAKA 12\534\76**


Note sulle vecchie costellazioni:

Di Verney Numero d'indice: Pre 1000:

Freyer : 73 / 734 / 21
Thor : 32 / 632 / 12
Fenric : 42 / 732 / 13
Jot : 36 / 735 / 21
Sliep : 45 / 321 / 42
Odin : 23 / 543 / 71
Katar : 72 / 213 / 75
Gullfaki : 11 / 113 / 71
Tyr : 23 / 432 / 74
Freyja : 33 / 213 / 53
Garm : 34 / 521 / 52
Aesir : 25 / 321 / 52
Loki : 34 / 714 / 24
Fulla : 24 / 745 / 86
Agnar : 45 / 312 / 67
Gierrod : 65 / 111 / 53

Skirmir : 72 / 154 / 23
Gudran : 15 / 372 / 16
Minir : 22 / 372 / 19
Njoyd : 45 / 332 / 53
Raga : 62 / 443 / 23
Kyric : 47 / 777 / 21
Valah : 43 / 623 / 54
Vila : 46 / 213 / 56
Rcalla : 25 / 671 / 54

Post 1000

(conosciuto finora, s'intende!)

Katus : 34 / 215 / 53
Ambus : 43 / 216 / 43
Corvocia : 11 / 321 / 11
Philus : 66 / 666 / 21
Euanis : 54 / 117 / 72
RAKA : 12 / 534 / 76
Seusa : 42 / 543 / 65

Guarda nell'armadio e prendi il foglio con scritto i numeri che vedi sotto.



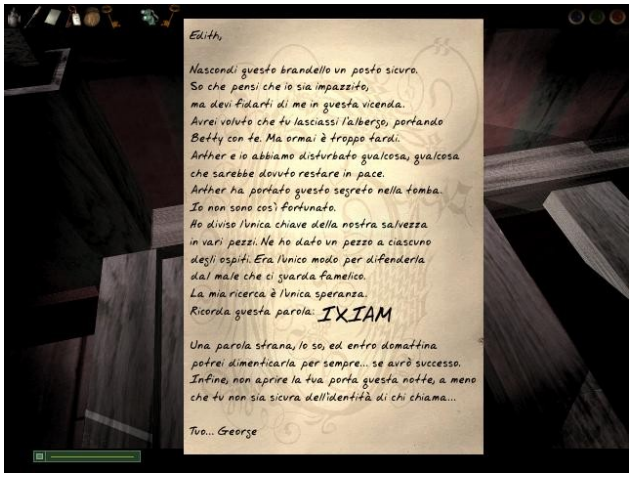
Osserva anche i fogli blu riferiti alle costellazioni. Vai verso la scatola sul comodino e leggi il foglio che c'è sotto, osserva la scatola e vedrai che ha 7 tasti come il disegno sopra, devi premerli seguendo la sequenza di due disegni sopra: **RAKA 12\534\76, quindi premi secondo la sequenza: 1-2-5-3-4-7-6,** la scatola si aprirà e troverai un altro simbolo.
Esci dalla visuale e entra nella porta a fianco, guarda la scatola sotto il lavandino, aprila e sotto i coperchio c'è un foglio che devi leggere. Esci dalla stanza e vai in fondo: sali le scale e entra nella porta a dx in fondo, osserva il comodino e la scatola in basso: vi sono raffigurati 3 sovrani, uno è EnricoV che abbiamo visto in un quadro, gli altri c'erano solo le foto ma non il nome, ma io ho riconosciuto EnricoVIII e la signora sono andato un numero per volta. Quindi la sequenza da sx a dx e: VIII – V – I, nella scatola c'è un biglietto e il secondo spezzone della foto che prima hai visto a metà. Esci dalle schermate e osserva il tavolo a sx: vedrai 4 simboli che devi disporre come nei due spezzoni di foto come da disegno sotto.





Disponi i pezzi in questo modo e apparirà un altro simbolo e il nome: ***OLKAS.***

Esci dalle schermate e guarda il pomello alla sx sul letto, sollevalo e leggi il biglietto. Esci dalla stanza, voltati a dx e entra nella porta di fronte e poi nell'ultima a sx , guarda in alto nell'armadio dove vedrai un foglio, osserva la foto raffigurante un molo, clicca di nuovo per aprire l'opuscolo e vedere dei titoli di canzoni: la N°2 indica il molo di Husting. Esci dalle schermate e osserva il grammofono davanti, gira la manovella per caricarlo e poi premi la levetta a sx per far girare il disco, sposta l'altra levetta tutta a dx per il volume (molto importante), cliccate con la mano sul disco sulla prima canzone e poi passa subito sulla seconda, voltati e clicca sulle foto: ne cadrà una, osserva l'angolo del letto dove troverai due foglietti come sotto.





Guarda bene il simbolo e ricorda il nome: ***IXIAM***

Esci dalla stanza e voltati a dx, vai nella porta in fondo e scendi la primo piano, avanza nel corridoio e davanti al quadro voltati a sx dove vedrai la scritta sul cartello blu: "AI TRENI"entra nella porta a dx per il bagno , apri il rubinetto di dx del lavandino e scenderà dell'acqua calda che appannerà il vetro; osserva il segno e il nome come da disegno sotto.



Esci dalla stanza e vai nella stanza "**E**", voltati a dx e metti gli occhiali a infrarossi e vedrai uscire delle bolle dal pavimento, osserva la tavoletta di legno da dove escono, spostala e vedrai delle banconote: leggi i foglietti e troverai un altro simbolo e un nome: **CRABFREE**, come da disegno sotto.



Esci e vai nella stanza "**A**", voltati a dx e metti nuovamente gli occhiali, passa in rassegna il muro davanti fino a vedere un letto sulla dx, osservalo e vedrai 4 simboli colorati:verde, viola, blu e arancio.

Esci dalla stanza, voltati a dx e scendi nella reception, vai nel corridoio di sx e entra nella prima porta a sx per il bar usando la chiave. Voltati a dx e vai verso il pianoforte e premi i tasti indicati nel disegno sotto.



Premi i tasti in questo modo: 1x2 volte, poi 2-3-4

Si aprirà uno scomparto, osserva il simbolo. Esci e voltati a dx per 2 volte, avanza e entra a sx nella cucina e poi nella porta a sx: vedi 3 tavoli davanti ma solo quello di dx ha il N°3



Esci e avanza verso la reception ma fermati sul tappeto in terra, voltati a dx e apri la porticina sotto le scale per la cantina. Voltati a sx e avanza verso la porta in ferro davanti che è chiusa, voltati a dx, avanza e voltati completamente, vedrai dei pulsanti che dall'alto in basso numeriamo con:1-2-3-4-5-6, premili secondo la sequenza: 3-2-5-1-4, sentirai un rumore: significa che la porta in fondo si è sbloccata. Entra e apri le ante prendendo la chiave a "T", voltati a dx e osserva il tavolo per lo sviluppo delle foto e le foto che ci sono sopra. Esci e avanza fino in fondo, voltati a sx e sposta la lamiera in fondo ed entra nel passaggio. Fai luce con la lanterna luce e sulla parete vedrai un numero, osserva alla sua dx e vedrai un tubo dove devi usare la chiave appena presa per aprire un passaggio. Entra, avanza e vedrai 4 simboli colorati come quelli sul letto visti con gli occhiali, clicca con la sequenza nel disegno sotto.



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

Avanza e stavolta vedrai delle croci che dovrai premere in un certo modo come da disegno sotto.



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

Avanza una volta e leggi il libro in terra, avanza e vedrai ancora dei simboli, premili come da disegno sotto.



Premi i simboli secondo la sequenza: 1-2-3-4-5

Tutti questi simboli premuti erano riferiti alla sequenza principale di colori vista sul letto.

Avanza verso una grotta dove vedi delle statue. I simboli li hai trovati in giro e se ricordi bene, nel granaio hai visto la stele con i punti neri che avevano un simbolo, ogni simbolo è abbinato a un nome che hai trovato e ora li devi mettere secondo l'ordine in cui sono disposti sulla stele dall'alto in basso. In basso a dx sullo schermo vedi un cursore che lampeggia: devi inserire i nomi secondo l'ordine che vedi sotto e poi premere la freccetta a fianco.
Se l'ordine è esatto il nome immesso sarà ripetuto.

1 - LUSSA
2 - KARS
3 - OLIVIAK
4 - FRENIC
5 - MORCANA

6 - TYMA
7 - MALUS
8 - LARSUS
9 - OLKAS
10 - MORTYM
11 - IXIAM
12 - RAKA

Guarda il finale.