

Delaware St. John - Vol.3: La Tragedia Sulla Scogliera



Capitolo 1

Controlli Delaware

Dopo il dialogo con Simon, avanza una volta e guarda la zona buia e ti dici che è meglio avere una torcia per far luce. Voltati completamente e ritorna al furgone, osservalo e troverai Kelly. Terminato il dialogo ti ritrovi nella stessa posizione di prima, non avanzare ma voltati completamente, osserva gli armadietti numerati e poi ritorna in posizione iniziale. Avanza una volta e sei davanti ad un lampione: se posizioni il mouse davanti vedrai che puoi andare a sx e dx in obliquo, ma ora osserva il cartello a dx che altri non è che la mappa del parco: ne incontrerai parecchi in giro e servono per orizzontarti. Esci dalla schermata e vai in obliquo a sx per una volta, poi voltati a sx e guarda i fogli sulla bacheca: dei bambini sono scomparsi a distanza di un anno uno dall'altro. Esci dalla schermata e voltati a dx: in lontananza vedi un clown, avanza una volta e vedi due clown a sx e dx: osservali. Ora posizionati con davanti il clown di sx e avanza verso la casa in fondo, osserva la porta sbarrata, esci dalla schermata e vai sulla dx della casa, voltati a sx e guarda il filmato dell'essere che ti appare e ti rendi conto che la luce della torcia l'ha fatto svanire (**D'ORA IN POI TUTTE LE VOLTE CHE NE INCONTRI UNO CLICCACI SOPRA**). Da dove sei vai in obliquo a sx e osserva il cancello chiuso, aprilo ed entra; Simon ti parlerà. Terminato il dialogo voltati a sx e vai verso la baracca in fondo, osservalo ma la porta è chiusa da un lucchetto, esci dalla schermata e voltati a sx, osserva le porte dello scantinato anch'esse chiuse. Ritorna al cancello ed esci, sulla dx vedi la ruota panoramica, avanza in obliquo a dx, avanza una volta fino al recinto della ruota, voltati a dx, avanza una volta e sulla sx entra nella ruota: ti trovi davanti un seggiolino, vai alla sua dx per una volta e a sx prendi un piolo della scala in metallo (quello obliquo). Ritorna indietro al cancello e vai verso la baracca e poi verso lo scantinato a sx, usa il piolo di metallo sulla catena ed entra. Appena sotto voltati a dx e avanza fino in fondo, osserva la Tv sulla dx e poi il foglio che c'è sotto che devi prendere. Esci dalla schermata ed entra nella porta a sx, sali le scale e sentirai una voce oltre la porta: si tratta di Theodore il marito della signora Krandall. Metti il pezzo di giornale sotto la porta e ti farà entrare, fatti un giro per la casa in questo piano e appena appare un essere usaci al torcia. Nella sala da pranzo vedrai un orologio a pendolo che segna le 2 meno 8 minuti. Ritorna indietro e sali le scale, prova ad aprire tutte le porte ma sono chiuse e quando proverai su una Theodore ti parlerà. Ritorna alle scale e scendi: un quadro è caduto rivelando una cassaforte, osservalo per vedere dei numeri romani che rivelano la combinazione.



Osservati in senso antiorario vediamo: X-I – III-I – V-II, quindi abbiamo: 10-1 / 3-1 / 5-2

Clicca sulla manopola e inserisci i seguenti numeri:

9

2

3

Dalla cassaforte prendi la foto e risali le scale, usala sulla maniglia della porta dove hai parlato prima con Theodore e ascolta il dialogo, apri la porta ed entra. Avanza e vai in fondo a sx, fai sparire l'essere che ti apparirà, prova ad aprire la porta e Theodore ti parlerà ancora. Entra da questa porta e sei nel bagno, entra nella porta in fondo e voltati a dx, esamina il disegno del clown, voltati a sx per due volte e vai nella porta in fondo. Sul pianerottolo voltati a dx e vai verso la porta a dx dove ci sono i cartelli, prova ad aprirla e Theodore ti parlerà di nuovo. Terminato il dialogo entra nella stanza e osserva la fotografia sul tavolo, poi scendi sotto, esci dalla casa e ritorna al furgone dove parlerai ancora con Kelly.

Controlli Kelly

Avanza fino a sentire delle scariche elettriche e poi usa l'icona "Foto" per inviarle a Delaware. Voltati a sx ed entra nella giostra, sali le scale a dx, voltati a sx e posiziona il mouse come da disegno sotto: clicca e troverai un oliatore.



Osserva nel punto indicato dal cerchio.

Scendi dalla giostra e vai a sx, avanza fino ad una inferriata abbassata per metà, colpisci l'essere che ti appare e parlerai ancora con Delaware. Oltrepassa l'inferriata e vai fino in fondo, voltati a dx e avanza: vedrai una persona che entra in un passaggio, voltati a dx e sentirai delle scariche: fai una foto per Delaware. Voltati a sx e vai nel passaggio dove è entrata la persona di prima, osserva in fondo e poi vai a sx, supera i vagoncini e ritorna indietro fuori dall'attrazione, avanza a sx fino a un palo giallo e voltati a sx per parlare con Simon, voltati a dx per ritornare davanti al palo giallo e avanza alla sua sx: vedrai una costruzione a strisce bianche e rosse, osservalo e poi osserva l'oggetto sul ripiano e prendilo: è una matassa di filo.

Esci dalle due schermate e voltati a sx, vai verso la porta alla dx dei vagoncini, osserva la porta dalla parte opposta dove c'è la maniglia e vedrai l'icona "occhio", usaci l'oliatore, apri la porta ed entra. Osserva i vagoni davanti e poi voltati a dx, vai dove c'è lo scaffale dietro al vagone, voltati 2 volte a sx e osserva il secondo ripiano dal basso dello scaffale: vedrai una calamita, usaci la matassa di filo per prenderla. Esci e vai a sx una volta, voltati a dx e dovresti vedere un clown sulla sx, avanza in obliquo e sei davanti ad un cancello con un lucchetto e una catena, osserva in basso a dx oltre la rete e vedrai un seghetto: prendilo con la calamita e poi taglia la catena del cancello. Entra e avanza fino a incontrare Miss Rose la veggente. Dopo il dialogo ti ritrovi al fondo della discesa, voltati completamente ed esci dal cancello, voltati a dx e avanza: segui l'unico percorso per uscire dalla cancellata a metà; appena fuori vai a dx e dei clown ti bloccheranno la strada, voltati completamente e ne vedrai altre due, voltati completamente ed entra nel tombino in terra.

Sei nelle fogne, voltati a sx e c'è una grata chiusa, voltati a dx e sul macchinario di sx vedrai una mappa e su quello di dx una manovella e il numero "1" in alto, gira la manovella ed entra nella grata che prima era chiusa. Da questo punto inizia un labirinto; seguite bene le istruzioni per evitare di perdersi.

Labirinto nelle fogne

Dalla posizione di entrata nella grata vai a sx fino alla grata N°2, entra per una volta e poi vai a sx, arrivi ad una grata chiusa, voltati a dx e vedi delle manovelle con dei numeri: 3-2-4; gira la N°2 e la N°4, voltati una volta a dx e avanza una volta, vai a sx per una volta, voltati a dx e avanza una volta per superare la grata N°3, voltati a dx e avanza una volta: clicca sull'essere che apparirà, avanza una volta e poi voltati a dx: vedrai la grata N°2, avanza e osserva le manovelle sulla dx: la 6 e 5, gira la manovella N°6, esci dalla schermata e avanza una volta, voltati a sx e avanza una volta, voltati a sx e oltrepassa la grata N°6, avanza fino in fondo e voltati a sx, oltrepassa la grata N°5 e clicca sull'essere, voltati a dx e gira la manovella N°7, ritorna indietro nell'unico percorso e ad ogni bivio controlla le grate finché non trovi la N°7 aperta, superala e voltati a dx per l'esterno salendo sulla scala dove Delaware ti sta aspettando.

Controlli Delaware

Da dove sei avanza e poi vai in obliquo a sx per una volta, voltati a sx e osserva di nuovo i fogli nel cartellone: partirà un filmato. Voltati a dx e avanza una volta, voltati a sx e vai verso la casa in fondo e vedrai che la "Funny House si animerà, avanza alla dx della casa e poi a dx per superare il cancello che vedi in fondo, avanza e sulla dx vedi il gioco dei barattoli illuminato: osservalo e un tipo potrà darti info se abatterai tutti i barattoli; provaci finché vuoi ma non ne colpirai nemmeno uno, quindi metti una palla nell'inventario, esci dalla schermata e voltati a dx e avanza fino alla giostra dei cavalli, voltati a dx e osserva il recinto di assi dove "Adams" sta giocando, osserva la paletta e poi usaci la palla per impregnarla di sabbia. Ritorna al gioco dei barattoli e usaci la palla per abatterli tutti e osserva il dialogo con Carl. Osserva gli scaffali e prendi il palanchino, vai davanti alla porta del Funny House e aprila col piede di porco ed entra. Avanza fino ad arrivare a dei sacchi da pugilato, segui le orme in terra, sali la scala e vai verso i simboli in fondo come da foto sotto.



Osserva tutto bene perché poi servirà: sulla sx dei numeri romani dall'”I al VI” e ad ogni numero sono abbinati dei disegni. Voltati a sx ed entra nella porta e da questo punto devi entrare nelle porte secondo l'ordine: I-II-III-IV-V-VI corrispondente ai simboli del disegno sopra. Ogni porta ha la sequenza di simboli, quindi localizza quelli che corrispondono al N° 1 ed entra, di seguito apri tutte le porte fino alla “VI”. Dopo l'ultima porta avanza nel corridoio e parlerai con Margaret. Avanza e poi voltati a dx, osserva il palo e i segni sul muro, usaci il palanchino e scoprirai uno scheletro; parlerai con Simon. Voltati, scendi le scale ed esci dalla “Funny House”. Vai alla casa di Theodore (nello scantinato dove hai rotto al catena) e parla con lui: saprai la verità sul figlio. Esci e ritorna alla “Funny House”, vai verso la ruota panoramica in obliquo a dx e incontrerai Katherine. Terminato il dialogo ritorna al tuo furgone.

Capitolo 2

Controlli Kelly

Avanza e supera la cancellata a metà, avanza verso le montagne russe in fondo, vai a dx quando sei obbligata per andare verso l'entrata dell'attrazione e parlerai con la veggente. Dopo il dialogo entra e avanza: parlerai con Simon.

Avanza e osserva il filmato dove cadrà in un burrone, non ti fai nulla ma adesso devi essere veloce; anche se muori potrai riprendere dal punto della caduta.

Avanza seguendo il percorso fino ad arrivare ad un muro con una piccola apertura, osservalo e poi voltati a sx, avanza dritto e poi a sx, raccogli un mattone, ritorna al muro ed usaci il mattone, entra e dal filmato capirai che sei in salvo. Osserva la cassa a sx e prendi il fusibile, voltati e apri la porta, entra e vai nel tunnel a sx, apri la porta in fondo e voltati a dx, avanza e sali le scale, entra nella porta: sei davanti ad una porta: non entrare ma esamina la stanza e su una cassa prendi un secondo fusibile, ora puoi uscire dalla porta e incontrare Delaware. Dopo il dialogo ti ritrovi di nuovo all'interno, scendi le scale e voltati due volte a dx, entra nella porta e segui il tunnel fino alla frana: entra nella porta a sx e osserva il primo sportello a dx degli armadietti: troverai un foglio con scritto: *“attraverso, tre in senso orario, inizia sempre con uno meno di uno”*.

Esci dalle schermate e osserva la valigetta sugli armadietti dove dovrai inserire una combinazione che ti viene data da quella scritta, però prima osserva la valigetta nel piano superiore dove vedrai uno strano disegno come vedi sotto.



Iniziamo dalla frase:, *inizia sempre con uno meno di uno* che significa “zero”.

Ora la parola “*attraverso*”, quindi segui la linea dello zero e vedrai il N°2

“*Tre in senso orario*”, quindi dal 2 sali di tre e trovi il 5, l’opposto del 5 è il N°1, se sali di tre trovi il 9 e così via fino ad arrivare alla combinazione che sarà: **5-9-8-4**, inseriscila nella valigetta e prendi la crema per il viso. Esci dalla porta e vai fino in fondo al tunnel, entra nella porta e poi in quella in fondo a sx, prosegui nel tunnel e dopo la curva vedi una porta sulla sx, prova ad aprirla ma è chiusa, osservalo in alto e capisci che non è chiusa ma qualcosa la blocca. Usaci il tubetto di crema per formare un segno e interrompere l’energia che la bloccava e poi aprila. Entra e osserva la scrivania davanti: su un disegno potrai osservare un mostro bianco, osservalo e prendilo dal bordo superiore destro per metterlo nell’inventario, se provi a prenderlo nell’inventario vedrai che diventa una chiave. Esci dalla schermata e voltati a sx, osserva lo scaffale a dx prendi un altro fusibile, voltati completamente e osserva gli scatoloni dove vedrai lo scheletro di un bambino. Esci dalla stanza e vai a dx alla fine del tunnel, entra nella porta e sali le scale, apri la porta per l’esterno: parlerai con Delaware. Avanza e supera l’inferriata a metà, avanza fino in fondo e poi vai a dx, entra nel recinto di assi e vai a sx, supera i vagoncini e voltati a dx: osserva la cabina che si aprirà solo con l’energia. Esci dalla schermata e guarda la scatola metallica a dx, mettila su “On” ma non funziona, apri lo sportello di sx sopra e vedrai che manca un fusibile: nota bene i colori delle altre file e vedrai che quello mancante è quello rosso, quindi inserisci il fusibile “30 A”. Chiudi lo sportello e apri l’altro dove manca il fusibile giallo da “15 A”, inseriscilo, chiudi lo sportello e apri quello sotto, inserisci l’ultimo fusibile, chiudi lo sportello e abbassa la leva su “On”. Entra nella porta che si è aperta e sulla sx apri l’armadietto di dx e vedrai uno scheletro. Esci dalla cabina, supera i vagoncini per tornare indietro e osserva il filmato.

Controlli Delaware

Avanza e al bivio vai a sx per la “Funny House”, vai alla sua dx e poi voltati a dx, avanza nel cancello che vedi in fondo, avanza fino in fondo e voltati due volte a dx, avanza e voltati a sx, avanza ed arriverai davanti ad una giostra di cavalli, entra e parlerai con Adam che ti chiede di mettere in funzione la giostra. Osserva la cabina a sx, aprila ma non puoi fare nulla perché non sai quali numeri premere. Voltati completamente, avanza due volte dritto e partirà un piccolo filmato dove vedrai degli oggetti da prendere. Ritorna al furgoncino e voltati completamente, avanza e al bivio davanti al gazebo vai a dx, sali la scalinata e raccogli il gettone in terra. Voltati completamente e avanza una volta per ritrovarti il gazebo a dx, avanza dritto e passa di nuovo alla dx della “Funny House”, vai a dx ed entra nel cancello in fondo, avanza fino in fondo e poi voltati a dx e avanza, vedrai un baraccone con delle macchinette gialle: non entrare lì ma alla sua sx, ti trovi davanti una macchina con dei numeri, inserisci il gettone e vedrai dei cavalli numerati come da disegno sotto.

Primo cartello da trovare

Ecco la zona del cartello da guardare. (Nella zona del tunnel del terrore).



Apparirà una “X” nella zona della ruota panoramica, vai in quella zona e osserva il cartello che c’è nel disegno sotto.

Secondo cartello da trovare

Metti la ruota panoramica alle tue spalle e osserva il cartello che segnerà un altro luogo con una “X” vicino al giostra dei cavalli.



Terzo cartello da trovare

Vai alla giostra dei cavalli, posizionali davanti all'entrata e voltati a dx: osserva il cartello che vedi nella foto sotto e vedrai un'altra "X".



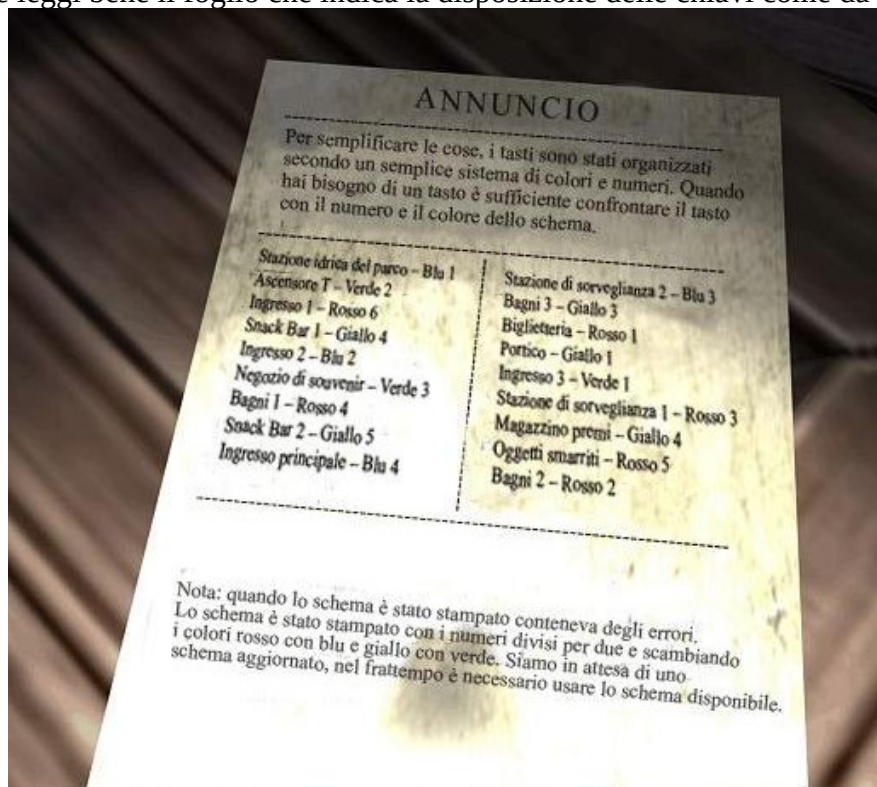
Quarto cartello da trovare

Vai al tunnel del terrore e osserva il cartello che vedi nel disegno sotto.



Ti apparirà un "?", entra nel tunnel, avanza e osserva il filmato. Voltati completamente e avanza fino al cimitero dove parlerai con Cindy. Voltati a sx e avanza una volta, voltati a dx e osserva la bara, aprila troverai due scheletri. Esci dalla schermata e vai a sx, avanza finchè vedi un'apertura sulla dx, entra e leggi la lettera, (**devi cliccarci sopra per vedere dove si trova il braccialetto**), che c'è sul mobile col nome Cindy scritta da sua mamma e che parla di un braccialetto che devi trovare. Entra nel corridoio a dx del mobile, vai verso la porta ma non aprirla, guarda l'ascensore a

sx che non puoi usare perchè non hai la chiave. Esci dalla porta, avanza una volta e poi voltati a dx: entra nel baraccone dove ci sono delle statue sugli scaffali, osservali e poi osserva lo scaffale in alto dove vedi il braccialetto che non puoi prendere: Carl ti spiega che prima devi far funzionare alcune attrazioni. Esci dalle schermate e osserva il baraccone del bersaglio delle freccette e saprai che ne manca una e una visione ti farà vedere che è conficcata nell'occhio di un clown. Vai al tunnel del terrore e osserva il clown sulla dx: prendi la freccetta e vedrai un altro scheletro; riporta la freccia al suo baraccone. Rientra per riprendere il braccialetto e saprai che devi cercare una palla che si trova su una panchina. Esci dalla schermata, voltati a dx e oltrepassa il cancello in fondo, voltati a dx e osserva la panchina di sx: prendi la pallina e riportala nel baraccone dei clown. Esci e voltati verso il cancello in fondo, avanza una volta e vai a sx per la giostra dei cavalli, voltati a sx e osserva il baraccone: saprai che devi trovare una sacco di fagioli che una visione ti farà vedere dove si trova: ai piedi di una statua nel tunnel dell'orrore. Esci dalla schermata e voltati a sx, avanza ed entra nella porta in fondo a sx, rientra nel tunnel e prendi il sacco ai piedi della statua e portalo nel baraccone appoggiandolo sul banco. Ora puoi andare a prendere il braccialetto, torna nel tunnel del terrore e consegnalo a Cindy che ti darà una chiave. Esci e vai alla casa dove sei sceso nello scantinato (dietro la "Funny House"), vai a dx ed entra nella baracca in fondo usando la chiave sul lucchetto. Entra e leggi il foglio sulla cassa che dovresti distruggere ma volerà via; parlerai con Simon dovrai cercare Robert. Esci dalle schermate e dal cancello: osserva il filmato di un clown che scappa. Seguilo avanzando due volte, voltati due volte a sx e prova ad entrare nella porta che vedi sulla dx: è chiusa, posiziona il mouse nella parte alta della porta per sfondarla, entra e osserva la cassa nello spigolo destro e leggi bene il foglio che indica la disposizione delle chiavi come da disegno sotto.



L'unica chiave che ora ti serve è quella dell'ascensore e nel foglio è indicato il colore "Verde 2", leggendo sotto dice che ci sono degli errori e che il verde è stato scambiato col giallo, quindi l'ascensore corrisponde al **"giallo 4"** che diviso "2 fa 2" visto che i numeri sono divisi per 2.

Esci dalla schermata e guarda il pannello davanti, prendi la chiave "giallo 4", per ultima cosa apri il baule a dx con un altro scheletro. Esci e ritorna ai baracconi delle freccette, entra nella porta per ritornare nella stanza dove c'è l'ascensore e usaci la chiave, premi il pulsante per scendere: avrai una visione che ti mostra una chiave. Avanza nel tunnel fino in fondo, voltati a sx ma la porta è chiusa, metti il cursore al centro della porta e si attiverà una freccia verso il basso, clicca e guarda la chiave che non puoi prendere, esci dalla schermata e avanza fino all'ascensore, voltati a dx e avanza nel tunnel fino in fondo e sul muro ti apparirà la scritta: *"il numero otto mostra la via"*.

Voltati completamente e avanza una volta, voltati a dx e sfonda la porta, entra e sulla sx osserva l'appendi-abiti che devi prendere. Ritorna nell'altro tunnel dove c'è la chiave in terra e prendila con l'appendi-abiti, ritorna nell'altro tunnel, avanza una volta e usa la chiave per aprire la porta. Entra e osserva davanti e vedrai un altro scheletro, esci e vai verso il muro dove appariva la scritta: si aprirà un passaggio solamente se hai trovato tutti gli otto scheletri. Avanza e voltati a dx, avanza osserva il filmato. Vai veloce verso l'ascensore per risalire, esci dalla porta a sx e vai alla casa dello scantinato dietro la "Funny House", entra nello scantinato ed assisti al finale.

Soluzione di Mac