

DEAD REEFS



Avanza e sali le scale a sx, parla con Hooke, ti dirà di andare alla locanda ma prima vuoi guardare un po' in giro. Inizia a camminare per orientarti e osserva molto bene i simboli che vedi sui muri. Ritorna al punto di arrivo, osserva i due tipi vicino al carro e prova a parlarci ma ti risponderanno in malo modo. Vai a dx e prova a parlare con l'uomo fuori dalla locanda, ma anche lui ti risponderà male.

Locanda

Sali le scale e osserva il simbolo sulla porta, entra e vai sempre avanti dove Hooke è seduto, siediti anche tu e parlaci: ascolta molto bene tutto. Terminato il dialogo vai la bancone e parla con il locandiere: esci dalla locanda e dovresti vederti di spalle, quindi vai a sx e oltrepassa il passaggio ad arco che è rotto; arrivi in una piazza, avanza e scendi le scale dove ci sono un uomo e una donna che ti bloccano il passaggio su una scala per entrare in una casa. Avanza e sulla sx vedi una casa che ha sulle colonne le teste di due animali, vai all'entrata ma decidi di entrare più tardi. Avanza sempre e arrivi a un ponte, oltrepassalo e sarai a Wyndham Manor.

Castello di Manor

Vai a dx e troverai un cancello chiuso, ritorna indietro e sali la scalinata per il portone principale, bussa un paio di volte e sentirai una voce dall'altra parte che ti farà entrare. Avanza e trovi la via chiusa, vai a dx e sei davanti alla via chiusa vista poco fa: ora hai la visuale dall'alto e quindi vai a dx per l'altra ala del palazzo, osserva l'orologio fermo alle 2:00 e le porte in fondo sono chiuse. Avanza sempre nel corridoio e vedrai altre 2 porte, vai in quella frontale e avrai la cucina sulla dx e una porta a sx, vai a dx per la cucina.

Cucina

Osserva tutto e poi scendi le scale per la cantina.

Cantina

Odora la bottiglia sullo scaffale e poi vai a dx e sali le scale, sulla sx ci sono delle botti ma non puoi far nulla, quindi prova ad aprire la porta a dx per il giardino ma decidi che non c'è nulla per te. Ritorna indietro al punto di arrivo, sali le due rampe di scale per il secondo piano.

Secondo piano

Osserva tutti i quadri appesi alle pareti e specialmente quello storto e quello vicino: arriverà il maggiordomo che ti mostrerà la tua stanza.

Stanza da letto

Parla col maggiordomo e saprai perché un'ala del castello è chiusa e chi sono i personaggi dei due quadri. Vai al tavolino alla sx del letto e inizi a scrivere: all'improvviso senti cantare nell'armadio, aprilo ma non vedrai nulla. Utilizzaci il bastone e scoprirai che c'è qualcosa, interagisci di nuovo con la mano sull'armadio e si aprirà uno scomparto. Se posizioni il cursore su ogni quadrato e premi la barra spaziatrice i simboli cambieranno; si tratta quindi di trovare la sequenza giusta.

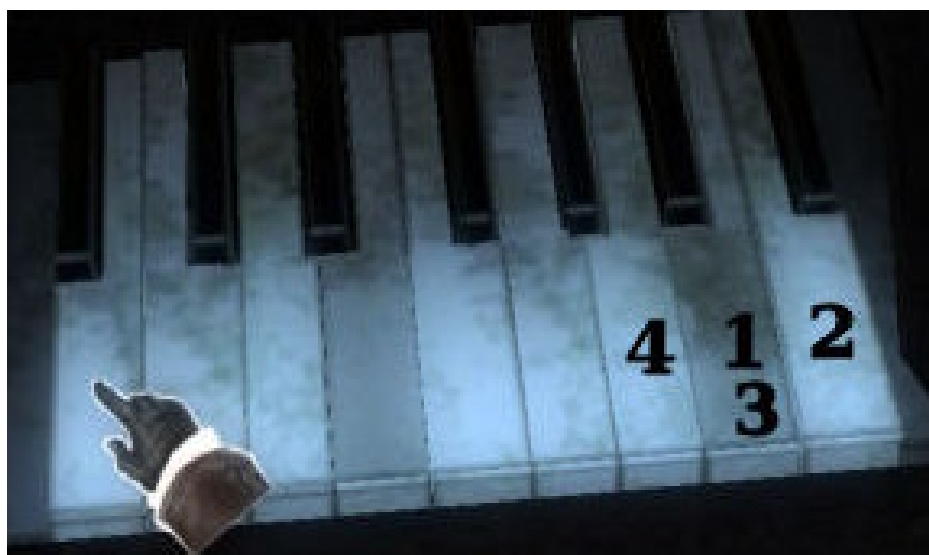
Esci dalla stanza e osserva i due stendardi ai lati del corridoio e poi ritorna nella tua stanza, vai all'armadio e disponi i simboli come negli stendardi da foto sotto.



Si aprirà un passaggio e ti ritrovi sotto in automatico. Sali le scale fino in cima e in fondo al corridoio vedrai tre porte: vai in quella a dx.

Ufficio dello scrittore

Avanza e vai verso la scrivania in fondo, leggi il foglio del Barone Kenneth e dal cassetto in alto prendi la chiave, osserva tutto nella stanza e poi esci. Vai nella porta in fondo e aprila con la chiave appena presa e vedrai il fantasma della Baronessa Clarissa che sparirà nel camino invitandoti a seguirla. Provaci ma il camino è otturato, osserva le macchie di sangue sulla sedia dietro di te e poi guardati in giro e in modo particolare il libro musicale sul tavolino vicino alla finestra: interagisci e sentirai delle note musicali, vai al pianoforte e riproducile come da disegno sotto.



Premi i tasti secondo la sequenza: 1,2,3,4

Si aprirà un passaggio nel camino: prova ad entrare ma è troppo buio, guarda al lato del camino e prendi la lampada appoggiata, prendila dall'inventario e entra nel camino.

Passaggio nel camino

Scendi le scale e avanza finchè non sarai in una grotta, avanza e al bivio vai a sx (con il personaggio davanti a te), avanza e al prossimo bivio vai a dx arrivando in una grotta con un piedistallo e una chiave appoggiata sopra. Avanza e vedrai Clarissa per un istante, prendi la chiave dal piedistallo e ritorna indietro, al bivio vai a sx e al prossimo bivio prosegui verso il basso (verso il monitor), supera il ponte, avanza e vedrai di nuovo Clarissa, avanza fino ad arrivare a un cancello chiuso: usa la chiave arrugginita per aprirlo e avanza verso una parete di un pozzo asciutto, sali per uscire all'aperto in un cimitero.

Cimitero

Avanza e guardati intorno, osserva le tombe e vedrai che sono morti lo stesso giorno ma a 9 anni di distanza. Oltrepassa il muro di cinta dove c'è la spaccatura, entra nell'arco a sx e vedrai Clarissa che entra in un mausoleo. Avanza e vai a sx verso i due mausolei e prova ad entrare in quello di sx che è chiuso. Voltati completamente e vai verso la casa del guardiano che vedi in fondo, entra e parla con Oliver che ti dirà cose interessanti oltre a farti prendere le chiavi del mausoleo che sono alla sx della stufa. Esci e vai al mausoleo di sx, prova ad aprire la porta con le chiavi appena prese ma non vanno bene. Ritorna alla casa e guarda la cassetta degli attrezzi sul tavolone e prendi il palanchino, le chiavi del mausoleo e una pietra per affilare. Ritorna al mausoleo e aprilo con la "chiave della cripta dei Wyndham" che si romperà: nell'inventario unisci la pietra per affilare con le chiavi per ottenerne una che aprirà la porta. Entra e scendi le scale, osserva la prima tomba a destra (devi posizionarti davanti) e scoprirai che Clarissa è morta lo stesso giorno degli altri, ma nove anni prima. Usa il palanchino per aprire la tomba ma la troverai vuota. Vai a sx e troverai il corpo di Patrick, osservalo e poi interagisci per avere un fazzoletto che osservandolo vedi che ha il disegno di un occhio, osservalo di nuovo e poi interagisci e noterai un taglio e che stringe qualcosa in mano. Prova a piegarle dita ma non ci riuscirai. Esci dal mausoleo e nel recinto davanti vedi una vecchia, entra e parlaci e ti racconterà un po' di fatti, ti dirà di passare nel pomeriggio per prendere una pozione che ti farà vedere il passato; segue un filmato di un uomo che cade da un albero. Appena riprendi il controllo avanza dritto da come sei fino al muro di cinta in fondo, seguilo e dove vedi una spaccatura osserva il brandello di abito. Ritorna dalla vecchia e parlaci ancora, ti dirà di andare dall'alchimista per avere una pozione da poter aprire il pugno di un morto. Termina i dialoghi e poi esci dal recinto e prosegui dritto fino alla porta di entrata del cimitero (di fronte all'entrata del recinto) per ritornare al castello.

Castello di Manor al mattino.

Esci dalla tua stanza e nel corridoio esci dall'unica porta accessibile, scendi le scale e vai al piano terreno, vai a dx nell'ala dove c'è l'orologio a pendolo e vai nella stanza in fondo per parlare con il maggiordomo che ti darà la chiave della stanza di Patrick, esci per andare nella sua stanza.

Stanza di Patrick

Sali le scale e entra nella porta dove ci sono i quadri a dx: sei in un corridoio, avanza ed entra nella prima stanza a sx usando la "chiave della stanza di Patrick". Appena dentro guarda gli attrezzi appoggiati al mobile e prenderai una corda, vai al tavolo e prendi una mappa dell'isola e una boccetta verde che annusandola ha lo stesso odore di quella vista in cantina. Scendi sotto e vai in cucina.

Cucina

Parla con Klenton di tutto e scoprirai che Patrick stava cercando il tesoro dei suoi antenati; scendi in cantina.

Cantina

Entra e annusa di nuovo la bottiglia sullo scaffale, nell'inventario seleziona la bottiglia e premi il tasto "azione" corrispondente a una lettera della tastiera e fai la comparazione scoprendo che le

bottiglie contengono lo stesso composto: improvvisamente senti un rumore e esci fuori, sali i tre scalini e entra nella porta per l'esterno, osserva le orme in terra, ritorna in cucina e parla di nuovo con Klenton il cuoco che ti dirà del suo coltello che è sparito. Esci e ritorna nel corridoio dove c'è il pendolo, vai nella porta in fondo a sx, entra avanza e scendi i gradini: parla con la domestica Hemfry e scoprirai molte cose. Esci e entra subito nella porta davanti: quella del maggiordomo, parla con lui di tutto. Esci dalla stanza perché è ora di guardare nella stanza del Barone. Sali le scale e entra nella porta dove ci sono i quadri appesi a dx, appena entrato vai subito nel corridoio di sx e avanza fino in fondo dove vedrai una porta diversa da tutte le altre.

Stanza del Barone

Entra e vai nel salone dove il Barone è seduto; prima di parlare con lui vai sulla scrivania a sx e prendi un'altra mappa dell'isola e leggi il documento su Clarissa, agisci di nuovo sulla scrivania e leggi il documento riguardo "un ordine di pubblicazione". Vai a sx e osserva il telescopio, poi prova ad aprire la porta del balcone. Ora parla di tutto con il Barone.

Esci dalla stanza e vai fino in fondo al corridoio, vai a dx ed entra nella porta a dx per la stanza di Edward.

Stanza di Edward

Vai a sx vicino al camino e osserva il ritratto di Annabel, voltati verso il camino e osservalo trovando qualcosa, interagisci ma non riesci a prenderlo, sali le scale e osserva il quadro, sali sopra e osserva tutti i quadri. Parla con Edward di tutto e all'improvviso una bocchetta di colore sporcherà un quadro e vedrai Hooke che arriva al palazzo. Parla ancora con Howard e poi scendi nel cortile passando dal portone dell'androne e lo incontrerai. Vi ritrovate sulla scogliera: parla con lui di tutto.

Scogliera

Terminato il dialogo osserva la buca alle tue spalle dove la recinzione è rotta, risali e vai verso il costone roccioso dove c'è la costruzione in legno, avanza fino in fondo e osserva la tavola rotta, prova a prenderla ma cadrà di sotto. Ritorna sotto dove c'è la buca e prosegui fino in fondo: la visuale cambierà e quindi vai nel percorso di sx fino in fondo, tra le rocce vedi qualcosa: usaci il bastone e troverai del sangue sotto la roccia: il luogo dove è stato ucciso Patrick. Ritorna indietro e prima di iniziare la salita guarda la roccia spianata a sx prima dell'ultima roccia tonda e troverai il luogo dove è stato trovato il corpo. Risali e qualcuno farà cadere dei massi per eliminarti ma riesci a scamparla. Avanza e sali le scale, osserva le rocce in fondo dove è stato acceso un fuoco, vai a dx e troverai il luogo da dove hanno spinto le rocce. Torna indietro e sali in cima per ritornare in paese.

Locanda

Ti trovi davanti alla locanda, entra e parla con il locandiere: il padre di Annabel. Esci dalla locanda e seleziona la mappa scegliendo come destinazione: Madame Sue.

Madame Sue

Entra in casa e parla con Sue, ricordale la pozione che ti aveva promesso ma ha fatto confusione e devi aiutarla decifrando alcune rune.

Osserva la stanza e su un tavolo trovi l'alfabeto runico. **SALVA IL GIOCO.**

Hai davanti delle frasi e dei simboli, seleziona il simbolo e poi premi la barra spaziatrice per inserirlo nella lavagna, ecco la sequenza tenendo presente che il primo simbolo è già inserito:

Rana Re

Ragno

Uova di Formica

Ghianda

Muschio vecchio di secoli.

Parla con Sue che ti dirà di ripassare più tardi.

Esci e segui il percorso sul lastricato verso dx: sei in città, vai verso le persone e ascolta i dialoghi.

Seleziona la mappa e scegli come destinazione: Puntello.

Puntello

Avanza verso le persone per chiedere cosa è successo, osserva il tatuaggio sul cadavere, osserva di nuovo il cadavere per scoprire che è stato pugnalato; appena appare l'icona della mano premila e raccoglierai un medaglione.

Parla con tutti e poi dalla mappa seleziona: Mastro Tirell. **SALVA IL GIOCO.**

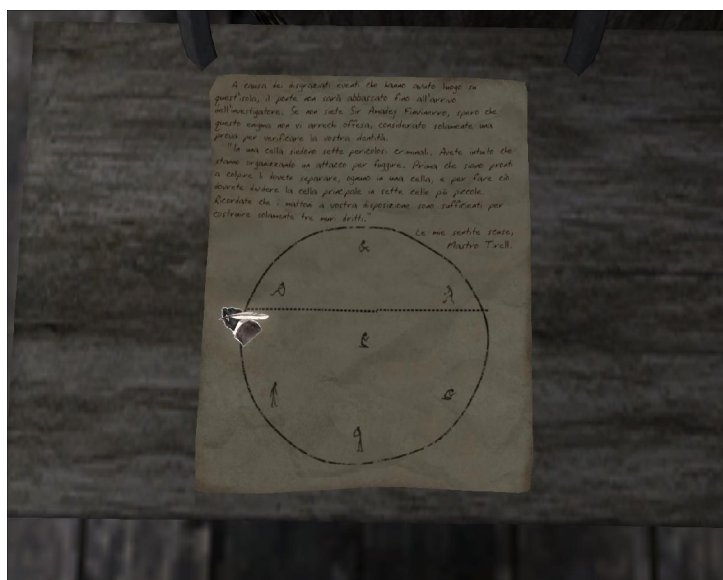
Mastro Tirel

Sei davanti alla sua casa con il ponte levatoio alzato quindi senza poter andare oltre.

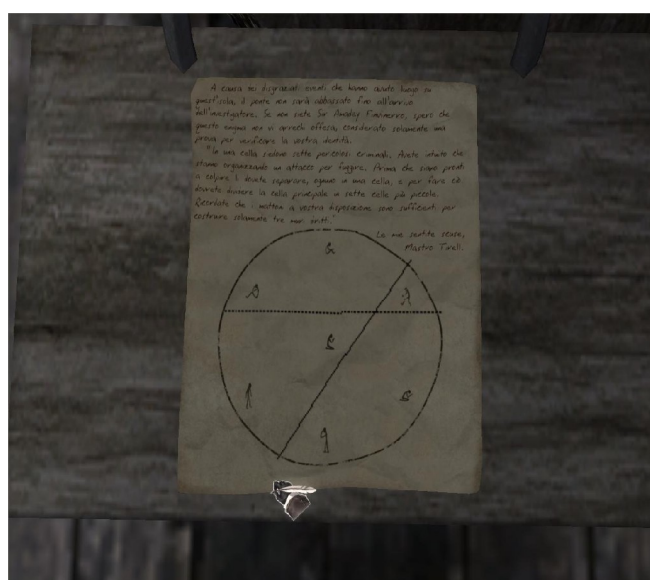
Guarda i due macchinari a sx ma l'unico che puoi usare è quello vicino al ponte levatoio dove devi risolvere un enigma per poter poi entrare.

Devi tracciare 3 linee per dividere il foglio in 7 celle piccole in modo da non far scappare i criminali, di seguito il disegno della posizione delle linee.

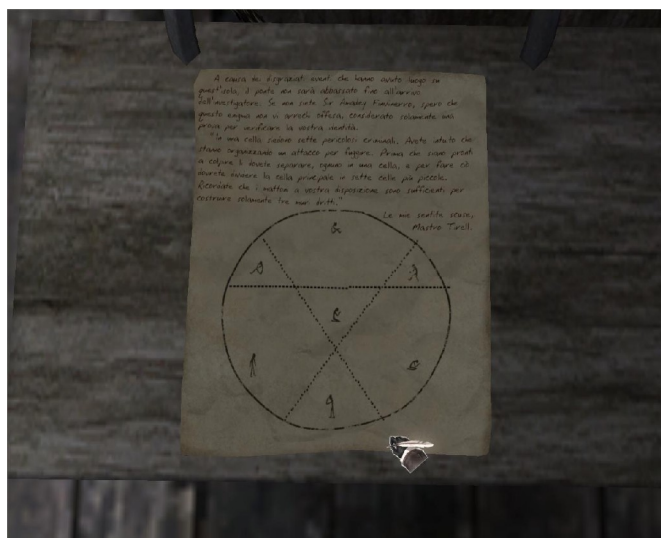
Per tracciarle devi prima posizionarti in uno dei due punti delle linee con il tasto che usi per muovere il personaggio a dx o sx e confermare con la barra spaziatrice, selezionare l'altro punto della linea e premere di nuovo la barra per tracciare la linea.



Prima linea



Seconda linea



Terza linea

Nell'inventario seleziona il disegno completo e inseriscilo nella boccia che devi mettere nella catapulta a sx e in automatico sarà lanciato: il ponte si abbasserà e puoi entrare.

Appena sei dentro vedrai una macchina per volare, vai alle scale a sx e prendi una candela dal candelabro, sali la prima rampa di scale e non salire le altre scale ma avanza, bussa alla porta e incontrerai Tirell: ti dirà che per aprire la mano del cadavere nel mausoleo devi avere un anguilla elettrica: parla con lui di tutto. Scendi le scale e fermati appena scese, vai a dx nell'angolo buio e scendi sotto, prendi la paletta placcata stagno appesa al muro, osserva la boccia con dentro un pesce: toccalo ma prenderai la scossa. Vai sul tavolo a dx e prendi del cibo, sul tavolo a dx prendi un vaso. Vai dietro questo tavolo dove hai preso il vaso e prendi gli elettrodi.

Vai dove sei entrato e sulla sx dalla ragnatela prendi una mosca, vai sul comodino di fianco al letto e prendi un ago e il filo. Apri l'inventario e unisci l'ago con il filo per ottenere un amo. Vai verso la boccia con il pesce e unisci: l'amo con la mosca e il vaso con gli elettrodi, usa l'amo nella boccia e avrai il pesce nella boccia. Vai verso il macchinario alla dx della caldaia per selezionare delle lettere e prendere il libro che ti ha detto Tirel: La Venuta dell'Oscurità. Ogni volta che inserisci una lettera devi confermare con la barra spaziatrice e poi di nuovo per abbassare la leva verticale.



Muovi secondo questa sequenza riferita all'iniziale dell'autore: Tirrel e l'iniziale del titolo: Venuta.

T – barra spazio e abbassa la leva

V – barra spazio e abbassa la leva

Avrai il libro: La Venuta dell'oscurità, leggilo tutto per bene.

Sentirai un'esplosione, sali e parla con Tirel.

Scendi ed esci fuori, dalla mappa seleziona: Madame Sue.

Madame Sue

Avanza verso la porta e in terra vedrai le stesse orme che hai visto fuori dal palazzo, entra e vedrai Sue distesa sul letto morta. Interagisci e prenderai un coltello, esci e vai a sx dentro la foresta che è un vero labirinto.

Foresta

Segui la specie di fossato fino a vedere una grande roccia davanti, vai a sx fino al primo bivio e poi vai a dx dove vedrai 3 alberi davanti e una roccia a sx, vai a sx e poi subito a dx appena superata la roccia, avanza e al bivio vai a sx dove vedrai altre orme in terra, avanza e cadrà in una trappola.

La trappola nella foresta

Avanza a sx e osserva la pietra, raccoglila e uniscila alla corda che hai nell'inventario per avere una fionda, avanza fino alla parete di sx e appena compare l'icona della mano interagisci e salirai.

Voltati e avanza fino a vedere una barca, avanza sulla sx per entrarci.

Sulla barca

Sul ponte vai a dx e prova ad aprire il portello: forse è meglio attirarli fuori. Vai dalla parte opposta e osserva la campana e le funi alla sx, potresti usare il coltello sulle funi ma prima devi attirare fuori gli uomini dalla stiva. **SALVA IL GIOCO.** Posizionati davanti al campana in modo da avere le funi a sx, appena suonata seleziona il coltello, avvicinati alle corde e taglie. Vai verso il portello della stiva e vedrai un tipo svenuto: legalo con la fune, entra sotto e sul barile a sx prendi la pozione gialla, sulla dx prendi la candela se non l'hai presa in precedenza. Avanza verso il tavolo e nella parte in fondo prendi l'ordine del magistrato e un libro. Esci e parla con l'uomo legato e saprai che un certo "Ordine" vuole una potente reliquia. Scendi dalla barca e sulla mappa seleziona: il Paese.

Paese

Vai a sx e entra nel cortile dove ci sono le due teste di animali sulle colonne, bussa ma non c'è nessuno, guarda la scala a fianco e vedrai che manca un piolo. Vai alla locanda e parla di tutto con il locandiere. Esci dalla locanda e usa la mappa per andare al cimitero.

Cimitero

Vai al mausoleo ma è chiuso, vai alla casa ma Oliver non ti aprirà: sembra uscito di senno. Vai nel recinto e vedrai che alcune tombe sono state profanate, da terra prendi un sudario. Ritorna alla casa di Oliver ma stavolta vai sul lato dx, c'è una croce con un cappello sopra, usaci il sudario ma non è ancora completo. Tramite la mappa ritorna alla barca e prendi il teschio di capra che prima non ti faceva e poi ritorna al cimitero. Metti il cranio dove hai messo il sudario e poi la candela: guarda il filmato. Entra in casa e dalla parete sx del camino prendi le chiavi, vai al mausoleo, aprilo e entra. Scendi le scale e vai verso il corpo di Patrick, usaci il vaso col pesce che però è morto: meglio tornare in paese e parlare con qualche pescatore. Esci e dalla mappa seleziona: Puntello.

Puntello

Parla con il ragazzo seduto sulla roccia cercandolo di convincerlo a scambiare o venderti il pesce: nulla da fare, lo avrai in cambio solo se risolvi un enigma.

Di seguito le immagini e la soluzione.

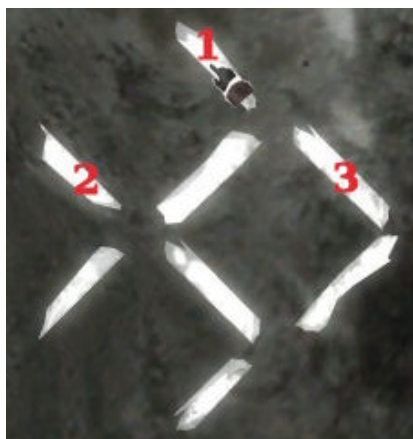


Immagine A



Immagine B

Hai due disegni: **A e B**, l'immagine **A** è quella iniziale e i bastoncini da muovere sono: **1-2-3**, nell'immagine **B** ci sono le posizioni finali dei bastoncini. Quindi seleziona l'**1** e posizionalo come in figura **B**, poi seleziona il **2** e infine il **3** e posizionali come in figura **B**.
Ora puoi prendere il pesce dal vaso. Ritorna al cimitero.

Cimitero

Scendi da Patrick e usaci il vaso col pesce per aprirgli la mano, troverai un bottone e in automatico bevi la pozione della memoria per rivedere il momento del delitto ma non vedrai l'assassino, però scoprirai cose interessanti.

Risali ma non puoi più uscire: qualcuno ti ha chiuso dentro. Ritorna sotto e osserva la finestra sulla dx che non è molto resistente, prendi le due corde sotto il corpo di Patrick e poi uniscile, vai alla finestra a dx e legale, se noti bene le corde sono anche legate alla tomba di Clarissa: usaci il bastone e la finestra cederà: esci e usa la mappa per andare in paese.

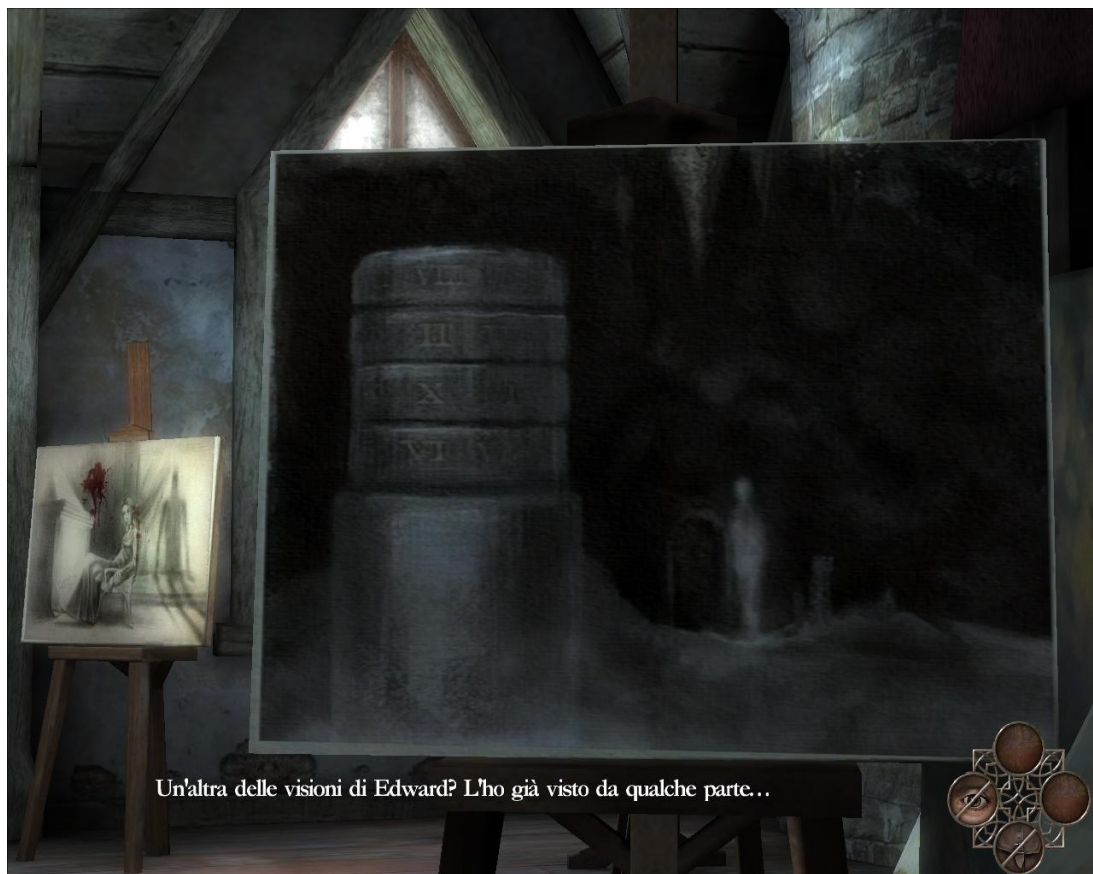
Paese

Vai a sx e prova di nuovo a bussare alla porta della casa di Hooke ma nessuno risponde, attraversa il ponte per ritornare al palazzo. Entra e parla con Belmont che sta pulendo il camino, sali le scale e vai verso dx e entra dalla porta, nel corridoio vai nella porta a dx che è chiusa, osservalo e il commento dirà che chiunque potrebbe aprirla. Ritorna sotto e parla con Belmont chiedendogli dove si trova Edward, vai nel lato a dx dove c'è l'orologio a pendolo e vai nella porta in fondo a sx dove c'è la signora Empry che sta stirando sulla dx: parla di tutto e ti darà una spilla.

Ritorna sopra davanti alla porta che ritenevi facile da aprire e usaci la spilla, ma non sei un buon scassinatore. Ritorna indietro ma non uscire, invece vai nel corridoio a sx per la stanza del Barone, entra e vai sulla porta-finestra dietro al telescopio e aprila con la spilla. Appena sei fuori posizionali contro il muro a dx vicino al pilastro e scavalca, avanza fino al balcone successivo e entra nella stanza di Edwards.

Stanza di Edwards

Vai verso il camino e usa il bastone per prendere una pezza di carta bruciata di Patrick, sali sopra e osserva il quadro che Edward stava dipingendo come da disegno sotto.



Se osservi bene il dipinto noterai che è rappresentata la grotta dove hai preso la chiave sulla colonna. Ritorna sotto, esci dal balcone e fai il percorso tra i due balconi per la stanza del barone. Esci nel corridoio e poi vai nella porta opposta per l'altro corridoio e poi nella tua stanza, apri l'armadio e interagisci con l'icona-mano per aprire il passaggio. Entra e sali le scale fino in cima, vai nella porta in fondo, entra e suona il piano (la sequenza delle note sarà in automatico) per aprire il passaggio nel camino. Prendi la lampada dall'inventario e entra nel camino.

Verso la grotta

Avanza e al primo bivio vai a sx, al prossimo bivio vai a dx, entra nella grotta e non ci sarà più l'acqua. Scendi gli scalini e vedrai di nuovo Clarissa che chiama Edward, vai verso la porta in fondo e noterai delle tracce fresche e diverse da quelle che hai visto in passato. Risali le scale e posizionali davanti alla colonna dove in precedenza hai preso la chiave: devi avere la colonna davanti e l'entrata alle tue spalle, se sei nella posizione giusta te ne accorgi perché si attiva la mano per interagire. Interagisci con la colonna posizionando dall'alto in basso i numeri romani che vedi nel disegno sopra e cioè: **VIII – II – X – VI**, con la barra spaziatrice fai ruotare la colonna e con il tasto “S” sposti il cursore sull'anello successivo: si aprirà la porta in fondo.

Entra e vedrai il corpo di Clarissa e che manca il medaglione, ritorna all'uscita in alto e entra nella grotta, avanza e al bivio vai a sx , al prossimo bivio vai verso il basso, cioè verso il monitor e poi arrampicati per ritrovarti al cimitero.

Usa la mappa e vai al Pilastro.

Pilastro.

Entra nella locanda e chiedi al locandiere di Edward. Esci e sulla mappa seleziona: Il faro.

Il Faro

Vai a sx ed entra nel faro, appena dentro vai nella porta in fondo, sali le scale e parla con Neal che ti dirà di aver perso il cannocchiale, scendi e vai nell'altra entrata, sali le scale ma non riesci a vedere nulla, torna sotto e parla di nuovo con Neal che ti accennerà al cannocchiale del locandiere.

Esci e sulla mappa seleziona: Pilastro.

Pilastro

Parla con il locandiere del suo cannocchiale e ti dirà che è chiuso in un baule in cantina che non riesce più ad aprire, ti darà le chiavi per provarci. Vai nell'altra sala della locanda, dove ci sono i tavoli e il camino e usa le chiavi sulla porta della cantina.

Cantina della locanda

Scendi e percorri tutta la cantina verso sx finchè non vedi il baule in fondo, prendi la chiave sul mobile a fianco del tavolo e usala sul baule: ma non funziona. Usa le chiavi che ti ha dato il locandiere sul baule che si aprirà: prendi il cannocchiale. Esci dalla locanda e sulla mappa seleziona: il faro.

Il Faro

Entra e Sali le scale per andare in cima e osserverai con il binocolo: ruota verso dx finchè inquadri la scogliera, premi il tasto “W” per zoommare e vedrai una corda che pende. In automatico sei da quella parte.

La grotta nella scogliera

Scendi e alla fine della seconda discesa vedi la corda legata ad un masso. **SALVA IL GIOCO.**

Prima di scendere leggi bene: in questo punto potresti terminare il gioco senza aver concluso nulla. Scendi e sentirai il dialogo tra Edward e Hooke, avrai le icone dei due da poter scegliere: se decidi che Edward è l'assassino accadrà una certa cosa e finirai il gioco agli arresti. Invece se stabilisci che è Hooke, ti punterà la pistola e nel dialogo scegli: la pistola è scarica e appena puoi usa l'icona-mano. Lo disarmerai ma nella lotta ti aggrapperai alla scogliera con Hooke: usa subito l'icona-mano per arrampicarti facendo cadere Hooke.

Vai da Edward, raccogli la pistola e poi avanza alla sua destra per entrare in una grotta dove c'è in terra il rituale del negromante, raccogli la statuetta e con la pozione vedrai una scena del passato. Osserva ancora il rituale in terra e poi con l'icona-mano prendi un foglio. Ritorna da Edward, parlaci e ti dirà di trovare un manoscritto e distruggere la statuetta: ti darà una chiave-amuleto. Esci e risali la corda, sulla mappa seleziona: il Paese.

Casa di Hooke

Vai a sx ed entra nella casa con le due teste sulle colonne, avvicinati alla porta fin che puoi e poi voltati a dx e avanza: apparirà l'icona-occhio, osserva e vedrai un gradino sconnesso, usaci il palanchino per prendere l'asse, vai alla scala e usa l'asse dove manca il piolo e sali.

Apri l'armadio e troverai il giaccone a cui manca un bottone, avanza ancora e osservalo di nuovo e vedrai che c'è qualcosa nella tasca: è un foglio con scritto delle frasi a enigma. Vai allo scrittoio e osserva il fazzoletto, scendi le scale a sx e osserva il pendolo che non funziona. **SALVA IL GIOCO perché l'enigma non si resetta.** Osserva i disegni alla sx del pendolo e capirai che il pendolo è stato spostato, ritorna al pendolo e interagisci per provare a spingerlo ma non ci riesci. Riposizionati davanti e osservalo e ti mostrerà il quadrante dove devi impostare una certa ora.

Leggi il libro dei demoni e vedrai che una frase è sottolineata: ***all'una meno un quarto..***

Muovi le lancette per posizionare questa ora, esci dall'enigma con "ESC" e spingi il pendolo.

Entra nel passaggio e sali la scala. **SALVA IL GIOCO.** Vai verso i piccioni in fondo che dovrai muovere in un certo modo, se sbagli muori. La soluzione è data dal foglio che hai trovato nella tasca del giaccone. Di seguito il disegno con la numerazione esatta dei piccioni.



Segui la numerazione: 1,2,3,4,5,6,7,8

Una volta fatto avrai un'altra pagina del libro dei demoni. Esci dalla casa dalla finestra da dove sei entrato. Sulla mappa seleziona il Pilastro.

Pilastro

Vai nella locanda e chiedi al locandiere per una barca, ti dirà di andare al molo e parlare con un pescatore. Esci dalla locanda e vai fino in fondo costeggiando i lampioni, vai a sx e scendi gli scalini, parla col pescatore che si dimostra intrattabile, parla di lui con il locandiere e poi di nuovo con il pescatore che ti porterà al veliero.

Veliero

Fatti un giro sui vari piani e salendo sul piano dalla parte dove c'è la scala rotta trovi un gancio sulla dx, prendilo e poi sali di un piano dove c'è l'ancora: prendi la corda. Vai dalla parte opposta del veliero e sullo spigolo sx noterai uno squarcio nello scafo. Nell'inventario unisci al corda con il gancio e lancialo nella crepa. Ora sei sotto, vai a dx e passa per la porta aperta, vai in fondo, apri la porta e sali da una delle scale, osserva il timone al centro e poi osserva il telo appeso alla parete: usa il bastone per srotolarlo. Gira intorno al timone lentamente e noterai una lettera "**B**" dorata, posizionati davanti e usaci la "chiave-amuleto", interagisci sul timone e avrai come sfondo la mappa. Gira il timone in modo da avere l'amuleto che punti sulla lettera "**B**" come da disegno sotto.



Premi "ESC" e vai dall'altro lato del timone e vedrai le lettere: Y-R-F-Z.



Vai di nuovo dall'altro lato del timone e segui bene le istruzioni. Con il cursore a dx il timone muove in senso orario, con il cursore a sx muove in senso antiorario.

Antiorario posiziona l'amuleto sulla "Y"

Orario posiziona l'amuleto sulla "R"

Antiorario posiziona l'amuleto sulla "F"

Orario posiziona l'amuleto sulla "Z"

Si aprirà uno scomparto: prendi le pietre incise: Culu-Acra-Urak-Zeph-Inus.

Scendi le scale e prova ad aprire la porta davanti ma è ostruita, risali sopra e vai a dx dove vedrai un cannone su una piattaforma appesa al soffitto, osserva e vedrai che le assi del soffitto sono marce e devi appesantire la piattaforma. Vai in giro su questo piano e trovi 2 palle di cannone, prendine una per volta e mettile sulla piattaforma, scendi al piano sotto e prendine un'altra a fianco della scala, risali e mettila sulla piattaforma. Vai dalla parte opposta e in un barile ci sono delle alghe, usaci il bastone, osserva di nuovo e vedrai delle pallottole. Ritorna alla piattaforma appesa e mettilci le pallottole: tanto basta per far crollare tutto e salire in coperta. Vai esattamente dalla parte opposta da dove sei adesso: da dove sei entrato e dove vedi il cannone rovesciato in avanti, avvicinarti alla finestrella e interagisci: sarai nella barca con Pete. Seleziona la mappa e vai da Mastro Tirel.

Mastro Tirel

Entra e lo troverai addormentato sul tavolo, vai a sx e osserva la macchina per volare e anche il portone chiuso che avresti potuto aprire con la polvere da sparo sul veliero. Vai alla lavagna dove Tirel sta dormendo e osserva la formula per tingere i capelli che sembra invece esploda: 1 oncia di liquido reagente + 4 once di liquido.

Vai al tavolo dietro e prendi il liquido blu, vai vicino ai due barilotti a dx e prendi il vaso vuoto (è ben nascosto), sali le scale fino all'ultima stanza e prendi il vaso vuoto sul tavolo. Ritorna sotto e vai sui due tavoli al centro della stanza dove c'è un vaso pieno e appoggiaci i due che hai vuoti, interagisci e avrai i 3 vasi davanti a te. Segui bene le istruzioni:

- Scegli il vaso con i tasti con cui ti muovi.
- Con la barra spazio lo prendi.
- Con i tasti con cui ti muovi selezioni dove versare il liquido.
- Con la barra spazio confermi.

Di seguito il disegno con la soluzione.



Seleziona 1 e versalo in 2

Seleziona 2 e versalo in 3

Seleziona 3 e versalo in 1

Seleziona 2 e versalo in 3

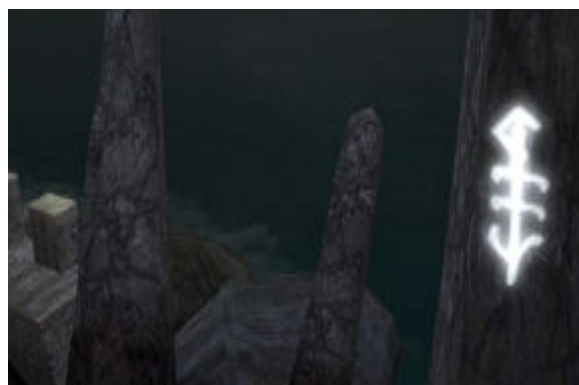
Seleziona 1 e versalo in 2

Seleziona 2 e versalo in 3

Vai al portone davanti alla macchina per volare e mettilci il liquido chiaro e poi il reagente blu, vai davanti al velivolo e usaci la pistola: osserva il filmato.

Isola dopo l'atterraggio

Vai a sx e prova a salire la scalinata: è elettrificata, voltati a sx e vai verso l'entrata della miniera che è ostruita. Ritorna indietro verso il mare e vai a sx costeggiando il mare, arrivi ad un'altra entrata della miniera, entra e avanza fino a salire su una pedana di un ascensore, interagisci e scenderai: giusto in tempo perché l'ascensore si romperà. Alcuni ingranaggi sono sulla parete e uno è caduto in una crepa sul pavimento, prendi quelli sulla parete e usali sulla parte sx dell'ascensore. Per localizzare l'altro pezzo di ingranaggio posizionati esattamente davanti alla trave dx della galleria ostruita a pochi passi di distanza: la fessura è stretta e ti serve qualcosa, vai al tavolo e prendi: il piccone, la cassetta degli attrezzi e gli scarponi da minatore rotti. Vai alla parete dove c'erano gli ingranaggi, che essendo stati appiccicati contro si deduce che la parete è magnetica, usaci il piccone e prendi il minerale magnetico. Torna alla crepa per terra e usa il minerale per recuperare il dado e metterlo dove hai messo gli altri ingranaggi sull'ascensore che puoi ora usare per risalire. Esci e vai alla macchina volante, usaci la cassetta degli attrezzi per avere dei pezzi per riparare i pattini da minatore, (in automatico li indossi). Ora puoi salire la scalinata perché sei isolato dalla corrente. Appena sei sopra guardati bene intorno e nota la colonna centrale, se riavvicini noterai dei nomi con i simboli che hai nell'inventario, inoltre da questa colonna si diramano delle venature. Ora posizionati con l'arco dal quale sei arrivato alle tue spalle e sali la scalinata dietro la colonna centrale, osserva il piedistallo e saprai che il luogo è perfetto ma non cadono fulmini. Leggiti bene il foglio di come distruggere Kapjip-Naviz., avvicinati al centro della venatura in terra e appena vedrai icone attive dall'inventario seleziona il piccone e sposta la venatura. Voltati e muoviti piano in modo da osservare tutta la zona, sulla sx c'è una scalinata con un piedistallo e due aste, vai lì e nella sfera osserva la posizione delle colonne dove dovrai mettere le pietre incise. Di seguito ti metto le immagini delle colonne dove dovrai mettere le pietre incise e quali, i luoghi li riconosci perché hanno una specie di nicchia e due sono in fondo a delle scalinate.



Se le pietre saranno nel posto giusto si illumineranno rilasciando una scarica elettrica.

Ora vai sul basamento dove hai spostato la venatura e metti la reliquia: apparirà il Dèmone, appena hai il controllo vai a sx dove hai spostato la venatura e agisci con l'icona-mano.
The End.

Soluzione di Mac