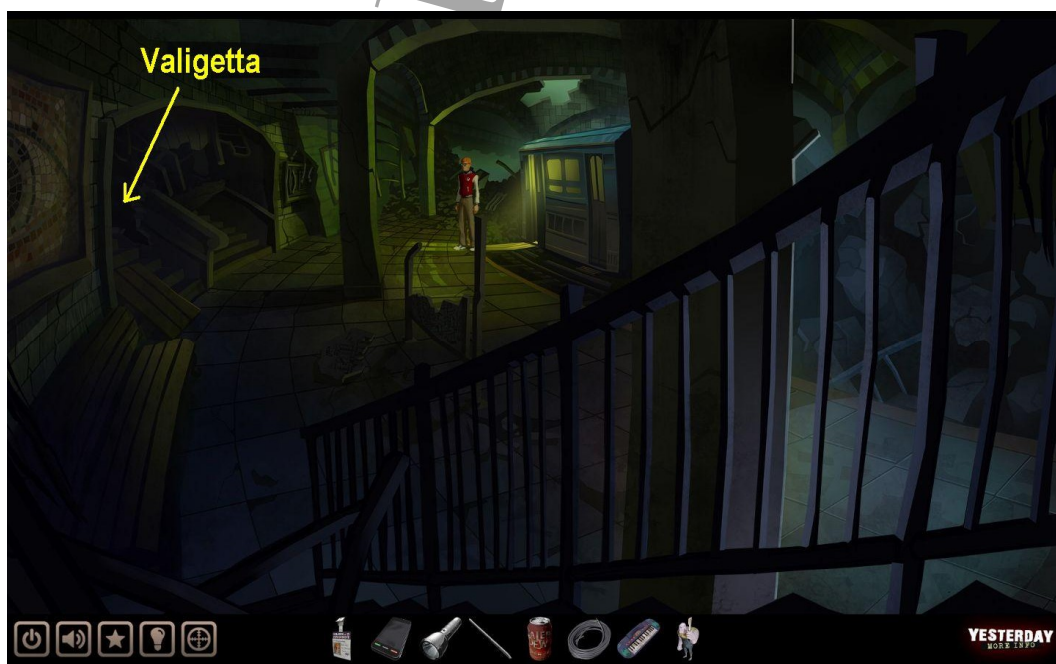


SOLUZIONE NEW YORK CRIMES (YESTERDAY)

E' importantissimo osservare sempre tutto. Tutto ciò che è osservabile presenta due icone (icona lente e icona mano), bisogna sempre cliccare le due icone per avere informazioni importanti per poter proseguire il gioco. Importante allo stesso modo è osservare gli oggetti in inventario.

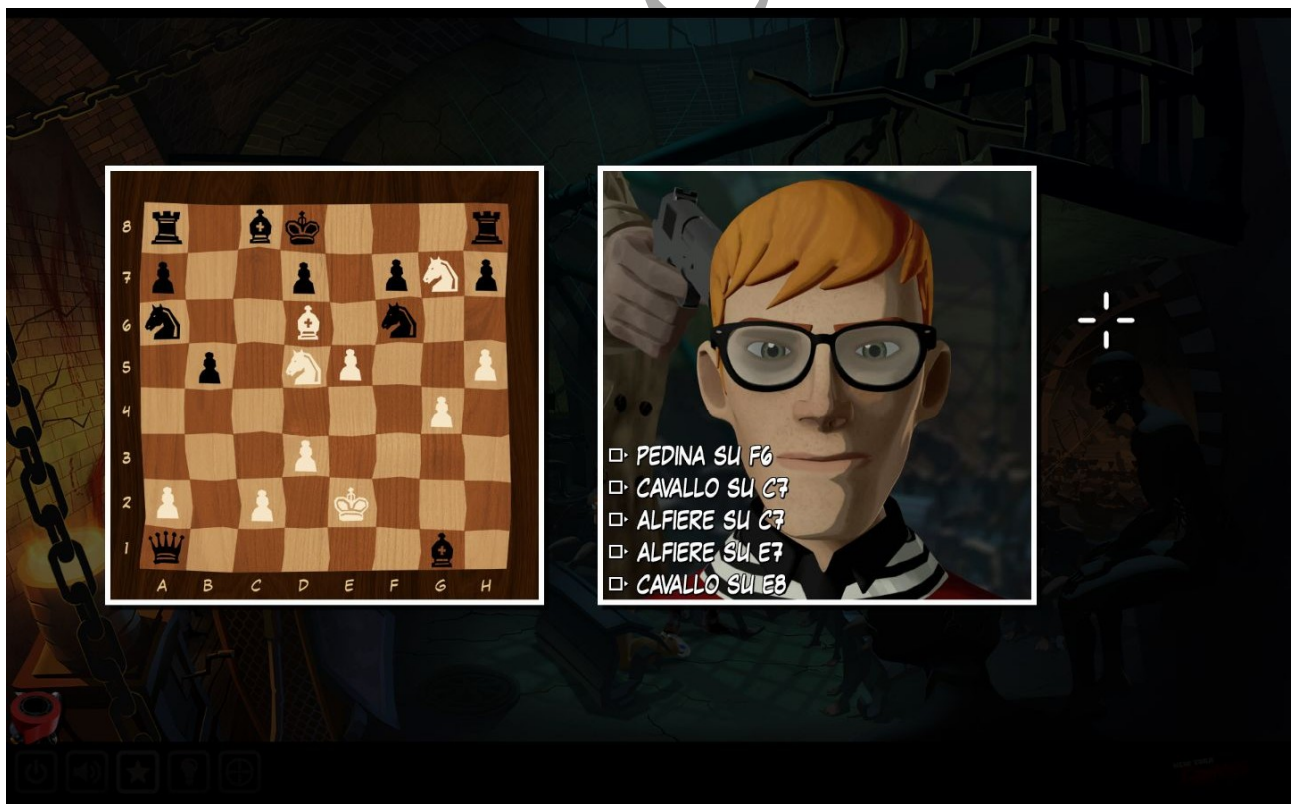
Henry

Dopo il filmato iniziale sei all'interno di una galleria di una vecchia stazione. Osserva il muro a sx sopra la panchina. A sx osserva l'arco e i gradini, c'è un punto attivo dove puoi vedere una valigetta incastrata tra le macerie. Entra nel vagone a dx. Sui sedili c'è un manichino, osservalo. In terra, accanto al manichino, prendi la barra di metallo. A dx, sempre in terra, accanto al giornale, prendi una lattina vuota. Osserva di nuovo a sx. Prendi il rotolo di cavo elettrico accanto al manichino. Torna in fondo al vagone, osserva la porta chiusa. Esci a dx. In basso dello schermo, a sx, osserva lo scatolone con i giocattoli, prendi la tastiera musicale e il telefono giocattolo. Al centro della sala osserva la colonna dove c'è il telefono a gettoni. Al telefono manca la cornetta. Accanto alla scalinata a dx osserva un'altra colonna dov'è agganciato un cerchio da basket. Sempre a dx osserva il distributore di bibite. C'è una moneta incastrata nella fessura; non riesci a rimuoverla. Osserva l'insegna sopra il distributore delle bibite. In fondo alla sala, dietro la colonna con il telefono ci sono altri giocattoli, prendi il pupazzo. A dx, in fondo, osserva i mattoni che bloccano una porta. Torna a sx dentro al vagone e poi esci a sx. Osserva a sx, il punto attivo sotto l'arco e osserva di nuovo la valigetta.



Usa sulla valigetta il rotolo di cavo elettrico. Osserva il cavo che va dalla colonna al punto attivo dove c'è la valigetta e poi usa sul cavo la barra metallica. Ora hai la valigetta in inventario, osservalo e ritroverai in inventario un rotolo di nastro isolante, un taglierino e un cacciavite. Usa il cacciavite sul pupazzo per togliere le pile. Usa le pile sulla tastiera musicale. Usa il taglierino sulla lattina vuota per tagliarne un pezzo. Torna dentro al vagone a dx e poi esci a dx. Sali la scalinata a dx e poi vai a sx. C'è un cancello chiuso da un lucchetto. Usa il pezzo di lattina che hai tagliato sul lucchetto per aprirlo, entra. Filmato.

Sei stato colpito alla testa col calcio di una pistola. Sei legato e inginocchiato all'interno di un luogo che assomiglia ad un'aula di tribunale. Accanto a te due uomini (Choke e Boris), alle tue spalle decine e decine di manichini. Vieni interrogato da uno dei due uomini (Choke). Parla con lui di tutto. Alla fine del dialogo ti propone un gioco. A sx una scacchiera con le varie pedine.



Choke ti chiede come muoveresti i pezzi sulla scacchiera. Rispondi:

Alfiere su E7

Pedina su G3

Alfiere su E7

Choke ti lancia una moneta. Dopo il brevissimo filmato sei all'interno del vagone insieme a Boris. Parla con lui di tutti gli argomenti. Esci dalla schermata di dialogo e poi parla ancora con lui (fallo per più volte, fino a che esaurisci tutte le opzioni). In inventario usa il taglierino sul telefono giocattolo per rimuovere la cornetta. Usa la cornetta su Boris; in automatico sfilerai dalle tasche del giaccone di Boris la cornetta del telefono che c'è appeso alla colonna a dx del vagone. Parla ancora con Boris. Esci a dx e osserva il telefono alla colonna. Usa la cornetta che hai preso a Boris (in automatico usi il nastro isolante per ricollegarla al filo del telefono). Usa la moneta che ti ha lanciato Choke sul distributore delle bibite a dx per rimuovere la moneta incastrata. Usa La tastiera musicale sul telefono alla colonna (in automatico inserirai la moneta). Chiama al telefono Samuel che ti sta aspettando sul furgone fuori della galleria.

Samuel

Prova a entrare nella galleria, avrai un flash di quando eri bambino e il tuo capo scout, insultandoti, ha segnato in modo negativo la tua psiche. Osserva tutto quello che hai in inventario e poi osserva lo sportello anteriore del furgone , apri il cruscotto. Prendi la scatola di fiammiferi e una chiave. Osserva lo sportello posteriore e usa la chiave appena trovata per aprirlo. Prendi la mazza da baseball e la tanica di benzina. A dx osserva il contenitore dei rifiuti, prendi lo straccio sporco. Osserva la rete di recinzione accanto al contenitore dei rifiuti, è lacerata. Prendi dei fili metallici. Osserva il cartellone pubblicitario in alto a dx. Ora ti serve una torcia. In inventario usa lo straccio sporco con la mazza da baseball e il filo metallico. Usa la tanica di benzina sulla mazza e poi usa i fiammiferi. Entra nella galleria. Sulla colonna a dx dell'arco dove Henry ha trovato la valigetta, prendi la sbarra di ferro. A sx, in terra, prendi il cavo arrotolato. Usa la sbarra di ferro sulla porta del vagone a dx. Entra. Osserva il manichino in fondo al vagone. Il manichino indossa un giaccone; dalla tasca prendi alcuni proiettili e la cornetta del telefono giocattolo (Boris??) . Esci a dx. Osserva il cerchio del canestro sulla colonna a dx, prendilo. Osserva i mattoni li vicino che bloccano la porta e agisci su di essi per rimuoverli. Osserva il lucchetto sulla porta. Usa la sbarra di ferro sul lucchetto, entra. La stanza in cui ti trovi ora non ha il pavimento. Osserva in basso il tubo metallico più piccolo e anche quello più in alto più grande. Osserva l'armadio davanti a te (in una giacca intravedi una pistola. La devi prendere!) In basso osserva un topo morto. In inventario usa il cavo con il cerchio da basket e poi il tutto usalo sul tubo più in alto. Ora sei dall'altra parte della stanza, accanto all'armadio. Osservalo e prendi la pistola dalla tasca di una giacca. Usa i proiettili che hai in inventario sulla pistola per caricarla. A sx dell'armadio prendi l'anta. Usa l'anta sul tubo più in basso della stanza per creare

una specie di pedana, avanza e ti ritrovi di nuovo dall'altra parte. Sali le scale e vai a sx. Osserva Henry che viene tenuto prigioniero da Choke e da Brian. Osserva i manichini a dx. Usa la pistola su Choke. Filmato.

E' passato del tempo dagli ultimi eventi. Henry ha decisamente cambiato look. E' diventato l'unico proprietario dell'azienda dei suoi genitori. Nell'ufficio, Henry parla con John; esaurisci tutti gli argomenti. Al termine del dialogo John parte per Parigi e alloggerà nello stesso Hotel nel quale si trovava quando tentò il suicidio.

John

Sei all'interno di una stanza d'Hotel Doré. Osserva tutti i quadri appesi alle pareti. Quello appeso alla parete accanto alla lampada ti ricorda qualcosa. Agisci su di esso e avrai un ricordo. Sposta il quadro per vedere che dietro c'è una cassaforte che non riesci ad aprire. Sul comodino a dx del letto, osserva il telefono e chiama tua madre, parla con lei di tutto. Poi chiama Henry e parla di tutto anche con lui. Infine chiama la Reception e parla anche qui di tutti gli argomenti. Chiama di nuovo tua madre. A sx, sulla scrivania, prendi il notes e la penna. Più a sx, sempre sulla scrivania, prendi il tagliacarte. Osserva i tre quadretti appesi al muro sopra la scrivania. Esci a sx, sul balcone. Osserva la Tour Eiffel e l'Hotel National des Invalides. A dx osserva il tavolo e prendi la carta dell'Hotel. A sx osserva la scultura a forma di testa di cavallo e la vasca idromassaggio. Sulla parete a sx in basso osserva l'interruttore, agisci su di esso per accendere la Jacuzzi. Torna a dx per entrare nella stanza. Entra nella stanza da bagno, accanto al letto. A dx prendi l'asciugamano e il sapone accanto al rubinetto del lavandino. A sx del lavandino prendi la crema per le mani e, accanto al vaso di fiori, prendi la bottiglia di olio al rosmarino. Osserva il rubinetto del lavandino, quello a sx dell'acqua calda e agisci per aprirlo. Ora osserva in alto a dx l'aspiratore. Prova a usare il tagliacarte per aprirlo, ma non funziona. Esci dal bagno e torna sul balcone. Usa il tagliacarte sulla scultura a forma di cavallo. Torna nella stanza e poi in bagno. Ora usa il tagliacarte sull'aspiratore per rimuovere il coperchio. Usa l'asciugamano sull'apertura in alto e poi usa il coperchio per richiudere l'aspiratore. Agisci di nuovo sul rubinetto sx del lavandino. Il vapore nell'acqua calda svelerà una parola scritta sullo specchio.



Esci dal bagno. Osserva il quadro che copre la cassaforte a sx, aprilo. Usa il tagliacarte sul retro del quadro per tagliare la tela, prendi la carta dell'Hotel (la sagoma della Tour Eiffel è stata tagliata). Esci sul balcone e usa la carta sulla tour Eiffel. Mette in evidenza una parola: REVOLUTION.

Entra nella stanza e vai al telefono. Parla di nuovo con tutti. Quando parlerai con la Reception e ti viene chiesta la password per ricevere la busta che avevi consegnato prima del tentato suicidio, rispondi Rivoluzione Alchemica. Ti verrà recapitata nella stanza la tua busta. In inventario osservalo e aprilo. All'interno prendi gli occhiali da piscina e un messaggio su un pezzo di carta.

Vai al telefono, chiama Henry e chiedi se conosce le parole del messaggio, poi chiama di nuovo la Reception. Torna sul balcone e usa gli occhiali da piscina sulla Jacuzzi. Il fondo è costituito da piastrelle e ha una delimitazione quadrata, come una scacchiera. Usa il tagliacarte sulla Jacuzzi per rimuovere la piastrella in posizione E7 (come da suggerimento di Henry).



Prendi il piccolo involucro di plastica che c'è sotto e, in inventario, aprilo. Prendi la chiave che c'è dentro. Torna nella stanza e apri il quadro che copre la cassaforte, usa la chiave sulla cassaforte per aprirla.



Osserva il biglietto da visite all'interno. C'è un nome e un indirizzo di un negozio d'antiquariato.

Dopo il breve filmato sei all'interno del negozio d'antiquariato. Parla con Pauline di tutto. Da lei ricevi una chiave per entrare nella porta accanto (Privè). Parla con le persone che sono all'interno del negozio. In alto a dx osserva l'arazzo che rappresenta quattro simboli. Hai un ricordo guardando l'arazzo. Un uomo che ti racconta dei simboli presenti sull'arazzo (annota il nome e le posizioni in cui vanno).



In basso a dx osserva i mobili con gli oggetti. Al centro della stanza, sul tavolo, prendi le forbici. In alto osserva il quadro che rappresenta la guerra civile Americana. Lì accanto osserva i vari orologi. In alto a sx osserva il manichino con il costume da Samurai. In basso a sx , sul mobiletto, prendi la lente d'ingrandimento da gioielliere. Usa la chiave che hai in inventario sulla porta a dx di Pauline (Privè) e poi entra. A dx osserva il modellino della Cattedrale di Notre Dame, prova a toccarla e riceverai un'altra informazione attraverso un ricordo. A sx, sulla parete, prendi il crocifisso appeso. Alle tue spalle osserva la credenza (quella dove in alto c'è un'anatra imbalsamata) e prendi la lampada a olio. A sx , accanto alla scala, prendi la scatola con la stella a cinque punte sul coperchio. All'interno ci sono una specie di bottoni con incisi dei simboli. Ora osserva il tavolo che si trova nella parte bassa dello schermo e prendi la barra esagonale. A dx, nell'angolo, osserva lo schedario schiuso. Osserva la parete sopra la scrivania e prendi il quadro con i simboli alchemici. Sotto al quadro c'è un cassetto sul muro, aprilo e prendi la lampada a raggi ultravioletti. Osserva la scrivania. Al centro della stanza c'è una grossa croce, osservalo. Essa presenta quattro fori sui quattro bracci e dei fori al centro. Usa la scatola con i bottoni sulla croce. Devi posizionare i bottoni con i simboli nei punti giusti (quando

hai osservato l'arazzo con i simboli nella stanza accanto, il ricordo ti ha dato degli indizi). Usa il simbolo del Mercurio a dx, dello zolfo a sx. In alto il sale e in basso il fuoco. Usa la croce che hai in inventario al centro.



Prendi il diario dallo scomparto che si è aperto in basso. Filmato.

Esci dalla stanza e parla di nuovo con Pauline e con l'uomo in basso accanto al globo terrestre. Torna da Pauline e parla ancora con lei. Entra nel Privè. Usa la lampada a raggi Ultravioletti sul diario che hai in inventario, vedi delle lettere. Usa le forbici sul diario per rimuovere l'elastico e poi usa l'elastico sulla barra esagonale. Usa di nuovo la lampada a raggi ultravioletti sulla barra esagonale. Filmato.

Osserva il modellino della Cattedrale di Notre Dame a dx. Usa su di essa la lente da gioielliere. Clicca l'icona "mano" sulla Cattedrale e poi di nuovo usa la lente da gioielliere sulla Cattedrale. A dx, sopra la scrivania, apri il cassetto e prendi le chiavi. Sali al piano superiore e usa le chiavi sulla porta. Prova a entrare, ma la porta cigola. Usa la lampada con l'olio sulla porta. Ora puoi entrare (la porta corrisponde al quadro che rappresenta la guerra civile americana, al piano superiore). Vai a sx fino al manichino vestito da Samurai e prendi la sua spada. Quella spada in mano ti scatena un ricordo di un po' di tempo prima. Filmato.

Sei in una capanna, in cima ad una montagna innevata. Un Maestro cieco, Olhark Adirf, ti deve insegnare il senso dell'ignoto. Lui vuole che gli porti il fiore della verità. Parla con il Maestro, di tutto. Osserva la finestra a sx, ma non riesci ad aprirla.

Osserva tutto quello che c'è nella stanza. A dx, dalla bocca del drago , prendi la spada (Katana) e la scodella dalla giara. Usa la Katana sulla finestra sx per aprirla. Parla di nuovo con il Maestro. Riponi la Katana tra le fauci del drago a dx e poi esci. Davanti a te osserva il piccolo altare dove brucia l'incenso. A dx osserva la cornice in basso che delimita il pavimento. Osserva la piccola vetta a dx. Ci sono un nido e la pianta con i fiori della verità. Ma è troppo lontana. Osserva la trave sulla parte bassa dello schermo. Avanza verso dx, in basso. Osserva la campana a dx e il tronco appoggiato in terra. A sx della campana osserva i mulini di orazione, prova a farli girare. Torna a sx e poi esci a dx, oltre la porta. A dx osserva la slitta e prendi una corda. Osserva a sx, in basso, L'arbusto intrappolato dal ghiaccio. A dx osserva la carrucola; la manovella non gira. Attraversa il ponte davanti alla casa e raccogli le assi di legno in basso a sx. A dx osserva il sacco vuoto e, poco più in là, osserva la via per tornare indietro. Dopo aver osservato tutto torna all'interno della casa. Parla di nuovo con il Maestro e poi esci ancora. Usa il rasoio che hai in inventario sulla porta d'ingresso alle tue spalle e prendi le viti e le placche. Parla con il Maestro e poi chiedi gi giocare con lui. Il gioco consiste nell'indovinare quale sarà la somma delle tue dita e quelle del Maestro. Tu scegli un numero (per esempio io avevo scelto 1) e poi devi indovinare quale numero di dita sceglierà il Maestro. Devi sommare le tue dita e le sue e dire il risultato. Quando hai scelto il tuo numero, osserva l'ombra delle sue dita proiettata sul muro alle sue spalle, di conseguenza scegli il risultato.



Fai il gioco per tre volte e ottieni dal Maestro, altre viti, un'anatra all'arancia e un dente di Yak. In inventario usa le placche sulle assi per unirle tra loro e

automaticamente le viti le fisseranno. Hai così ottenuto un'asse di legno lunga. Esci a dx e vai in basso a dx. Usa l'asse sul tronco in terra e poi usa il sacco che hai in inventario sull'asse che appena posizionato. Usa la corda sul tronco e poi agisci su dimesso per suonare la campana. Filmato.

Il ricordo svanisce, sei all'interno del negozio di antiquariato con la spada del samurai in mano. Pauline è tenuta in ostaggio dall'uomo che c'era nel negozio. Dopo aver salvato Pauline e ucciso l'uomo parti per New York. Devi parlare con Boris per cercare di capirne di più su tutta questa storia. Parla con Boris di tutto. Egli inizia un racconto durante il quale hai un flash.

Sei in piedi sopra il cornicione di un palazzo. Osserva il capannone in basso davanti a te e lanciati nel vuoto. Parla di nuovo con Boris di tutti gli argomenti. Dopo il filmato ti trovi davanti alla costruzione dove è rinchiuso Boris. A sx, accanto al secondo lampione, prendi i pneumatici. In inventario hai dei gettoni con la Y, osservali. Osserva la recinzione intorno al palazzo dove è rinchiuso Boris, c'è la corrente elettrica, quindi non puoi toccare. Vai a sx e osserva il logo sulla colonna. A sx osserva il telone e prendilo, sotto il telone c'è un treppiedi, prendi la livella topografica che c'è sopra. A dx osserva i rifiuti e prendi un disco da taglio. Torna a dx e poi vai a dx verso l'alto. Osserva il cancello e la fascetta che lo tiene chiuso. Usa i gettoni sulla fascetta per rimuoverla e poi entra. Osserva il vagone che hai davanti e poi agisci per aprirlo. A dx osserva gli scatolini, in basso prendi il nastro da imballaggio. Osserva gli scatoloni a sx e prendi una videocamera. In basso, accanto alle rotaie, prendi un asse di legno. Torna indietro e poi vai a sx dove c'è il treppiedi. Metti la videocamera sul treppiedi e poi agisci su di essa per accenderla. Dopo aver visto il filmato riprendi la videocamera. Ora usa la videocamera sui pneumatici che hai in inventario e poi usaci sopra il telone. Sulla videocamera così impacchettata usa il nastro da imballaggio. Ora usa il disco da taglio sull'asse di legno e poi fissalo con la fascetta di metallo che hai in inventario. Usa tutto questo sul logo della colonna a sx per scavare sui mattoni, agisci sul logo per salire. A sx osserva e prendi il pennello e il barattolo con la pittura. Osserva di nuovo il capanno in basso. Usa la pittura sul telone che avvolge la videocamera per procurare una Y. Poi lancia il telone in basso, verso il capannone. Poi lanciati tu verso il basso. Filmato. Sei all'interno del capannone. Non c'è nessuna traccia di Boris e di Samuel Cooper che lo teneva prigioniero. A sx osserva il bidone della spazzatura, quello singolo. Prendi il cavo RCA che c'è all'interno. Vai a dx e osserva la scatola che c'è sul muro delle scale. All'interno c'è un'ascia, ma non riesci a prenderla. Usa il telone che hai in inventario sulla scatola per rompere il vetro e poi prendi l'ascia. Entra nel sottoscala. A sx osserva l'armadietto dietro al bancone, prova ad aprirlo ma non ci riesci. Usa

l'ascia sull'armadietto e prendi la mappa del capannone. Clicca la freccia rossa dietro al bancone, osserva la console.



A dx, sopra la scritta VIDEO OUT, c'è un foro, usaci il cavo RCA e poi usa la videocamera sul cavo. Osserva il monitor della console (in basso c'è scritto cam 1). Quando hai la schermata del monitor usa l'icona "lente" e "mano" per avere più informazioni. Sotto il monitor c'è un pulsante rosso, premilo per cambiare Cam sul monitor (cam 2). Ogni volta che cambi Cam agisci sulle due icone. Vai avanti fino a vedere tutte le Cam (sono 6 in tutto). Nell'ultima hai la visuale della stanza del generatore. Lì vedi Cooper che tiene in ostaggio Boris. Sulla parte sx della console osserva il pannello con i pulsanti e le lettere (dalla A all'H). Usa la mappa del capannone sul pannello. La stanza del generatore corrisponde alla lettera F. Agisci sulla lettera F per abbassare il differenziale. Segue un breve filmato. Osserva a dx la porta dove dietro si vedono delle fiamme. Ora sei di nuovo davanti alla console. Sulla parte inferiore del pannello ci sono tre pulsanti. Premi quello a dx (OVEN). Esci dalla schermata e vai a dx davanti alla porta con le fiamme al suo interno. Usa il telone sulla porta. Filmato.

Sei di nuovo nella stanza con Boris e lui sta terminando il suo racconto. Esci. Segue un brevissimo filmato dove tu e Pauline siete in viaggio per recarvi in Scozia.

Osserva la croce davanti a te, è piena di sporcizia che non riesci a togliere con le mani. Osserva il terreno sulla base della croce e poi il rosone a sx. Torna indietro a dx. A sx , in basso , osserva una pietra dove c'è appoggiato uno spazzolone, prendilo.

Poco più in alto un altro punto attivo dove vedi una pietra che presenta gli stessi medaglioni della facciata di Notre Dame (clicca sull'icona "mano" per avere più informazioni). In alto osserva il lago di Saint Fergus. Ora osserva a dx dove ci sono i resti di una scala a chiocciola. Poco più a sx vai verso il retro dell'auto. Parla con Pauline di tutti gli argomenti. Accanto a lei prendi la pala e , in terra , prendi la casseruola di ferro. A dx osserva il fornellino a gas. A sx, sul ripiano di pietra, prendi i vasetti con il cobalto, l'alcol, il mercurio, lo zolfo, l'aceto, il sale, lo zinco e l'oro in polvere. Esci a dx e torna alla croce. Usa la pala sul terreno alla base della croce per scavare. Trovi una moneta, osservalo in inventario. Usa lo spazzolone sulla croce per pulirla, ma riesci a togliere solo lo sporco superficiale. Ti serve dell'acqua. Esci a dx e poi usa la casseruola in alto sul lago. Per pulire la croce perfettamente l'acqua deve essere calda. Torna a dx da Pauline, usa la casseruola sul fornellino e poi usa l'accendino che hai in inventario sul fornellino per accenderlo. Usa il barattolo con l'aceto sulla casseruola e poi prendila. Torna a dx e vai alla croce. Usa lo spazzolone sulla casseruola e poi usalo sulla croce per pulirla perfettamente. Osserva i quattro bracci della croce, hanno dei coperchi che si aprono. Osserva il braccio a sx e agisci sul coperchio per aprirlo. Usa sullo scomparto il barattolo con lo zolfo. Ora osserva il braccio destro e agisci sul coperchio,ma è incrostato. Usa il rasoio che hai in inventario sul coperchio e poi agisci per aprirlo. Usa il mercurio sullo scomparto. Osserva il braccio superiore e apri il coperchio, usa il barattolo con il sale. Osserva il braccio inferiore e apri il coperchio, usa il barattolo con l'alcol e poi usa l'accendino. Si apre una botola sul terreno, scendi. Ti trovi in un ambiente dove si svolgono riti satanici. Hai una visione. Esaurisci tutti i dialoghi.

Sei di nuovo sulla montagna, nella capanna del Maestro Olhark Adirf. Osserva le tre ciotole davanti al Maestro. Da una di esse prendi lo strutto di Yak. A dx delle ciotole osserva il fornello per cucinare. Parla con il maestro di tutto. Usa la scodella che hai in inventario sulla ciotola sx, quella con il miele. Se non hai la Katana in inventario, prendila dalle fauci del drago a dx e poi esci a dx. Osserva l'uccello a sx accanto al ramoscello con i fiori della verità. Osserva il davanzale a sx , con i fiori. Vai a dx verso la campana. In terra c'è un sacco, osservalo e prendi i semi di mais. Torna indietro e usa e usa la scodella con il miele sul davanzale, poi usai i semi sul davanzale. Torna alla campana e prendi altro mais dal sacco. Torna indietro e usa i semi che hai appena preso sul davanzale. Ora prendi i semi del fiore della verità che l'uccello aveva nelle sue zampe e che sono rimasti imprigionati nel miele. Esci a dx. Osserva a sx l'arbusto imprigionato nel ghiaccio e usa la Katana su di esso. Tolto l'arbusto rimane una buca nel terreno. Usa i semi del fiore della verità sulla buca. A dx osserva

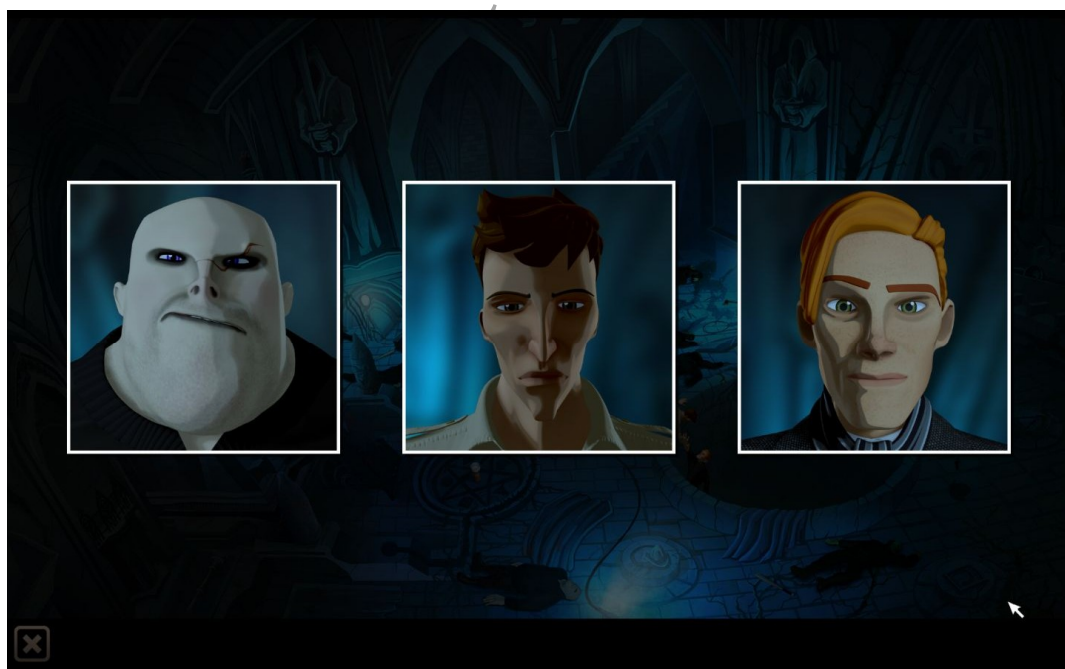
la carrucola e usa il grasso di Yak sulla manovella. Agisci sulla manovella per sollevare un secchio con la corda. Usa la Katana sul secchio per prenderlo. Scendi lungo il ponte verso il basso. A sx osserva la testa di drago con delle stalattiti di ghiaccio. Usa la Katana sulla testa del drago per prendere un pezzo di ghiaccio che, in automatico, troverai dentro al secchio. Torna all'interno della casa. Usa il secchio con il ghiaccio sull'altare che brucia l'incenso per scioglierlo. Torna a dx per uscire e usa il secchio con l'acqua a sx dove hai messo i semi del fiore. Osserva il lungo filmato.

Sei nella grotta dove si svolgono riti satanici. Parla di tutto ed esaurisci gli argomenti con Henry, con tua madre e con Samuel Cooper.

Salva il gioco qui.



Puoi scegliere tre finali (il consiglio è provarli tutti e tre, cosa che da questo punto puoi fare) selezionando i tre personaggi.



COOPER: parla con lui di tutto

JOHN : prendi il pugnale accanto al tuo piede

HENRY: parla con lui di tutto

NB: Per ogni finale che scegli, osserva il filmato fino all'ultimo titolo di coda.

SOLUZIONE DI LORETTA

PUNTAECCLICCA.COM