

SOLUZIONE SEA LEGEND – PHANTASMAL LIGHT

Guarda la parte a dx illuminata e trova gli oggetti in lista. Guarda in basso al centro dello schermo: c'è un salvagente con una chiave. Usa sul vetro la pietra per tre volte e prendi la chiave. Vai a sx, guarda la targhetta in basso a sx, guarda la botte alla dx della scala e prendi il rastrello poi guarda la barca a dx e prendi la mappa ed il remo. Guarda la porta a sx ed usaci la chiave. Guarda attraverso e muovi le levette come indicato da foto sotto.



Ora sali le scale. Guarda la cabina della barca ed usa la pietra 3 volte poi ricliccaci sopra e trova gli oggetti in lista. Guarda la poppa della barca e prendi i fiammiferi. Guarda i rami a sx poi sali le scale. Guarda il masso a sx in alto, guarda la casa e usaci la testa di pesce. Quello che devi fare adesso è trascinare la catena in modo da toccare tutti i punti come indicati da foto sotto.



Entra. guarda il giornale per terra e prendi i chiodi. Guardati intorno ed esci. Prendi il sentiero a sx. guarda il carretto a dx ed usaci il rastrello 3 volte poi prendi il cannocchiale. Torna in casa e vai ad usare sul treppiede il cannocchiale e guarda attraverso. Guarda il divano e la combinazione è **1 simbolo picche 3**. Prendi il pezzo di carta ed il righello che andrai subito ad usare sulla porta a sx. Entra e trova gli oggetti in lista. Vai al cancello del cimitero ed usa sulla catena le tenaglie. Entra. guarda la tomba in basso a dx e prendi l'asse. Prendi il martello in basso a sx e vai di fronte la casa, guarda la pietra in alto a sx ed usaci l'asse. Vai al sentiero nuovo. Guarda a sx la rete poi la parte a dx illuminata per trovare gli oggetti in lista. Vai avanti e guarda la lettera in basso a dx. Vai avanti per guardare il relitto della

barca e usaci il remo. Esci dalla schermata e guarda a sx per prendere dei pezzi di legno e una lettera. Torna al cimitero e, quando sei davanti al cancello, guarda a sx sul ceppo di legno. Usaci il pezzo di legno e il martello due volte per prendere il coltello. Torna verso la casa e guarda il filmato. Guarda il pezzo di carta sulla staccionata al centro dell'immagine e leggi il biglietto. Segui il fantasma, oltrepassando la collina della casa, e nella schermata successiva usa il coltello sulla rete a sx per prendere l'oggetto a forma di faro. Torna indietro di due schermate per arrivare alla barca sospesa. Cliccaci sopra per trovare gli oggetti in lista. Vai avanti fino al relitto della barca dove hai messo il remo prima ed usa il pentolino 3 volte per togliere l'acqua. Torna alle scale e prendi a dx della resina. Torna nel posto dove è iniziata la storia e guarda sulla destra il relitto per trovare gli oggetti in lista. Guarda il salvagente al centro, usaci lo stemma a forma di faro e prendi la bussola. Vai al cimitero e sulla nave usa il rampino. Sali. Tocca le assi del pavimento e trova gli oggetti in lista. Guarda a dx e usa le assi di legno, i chiodi ed il martello sull'asse rotta poi prendila. Sali le scale a sx, guarda il barile a dx e prendi i dadi, guarda poi la cassa in fondo e il biglietto a sx. Caccia il piccione in alto al centro cliccandoci sopra poi scendi dalla nave. Torna ai relitti di fronte il faro e sulla nave a dx usaci l'asse poi sali. Guarda la grata ed usaci le pinze poi trova gli oggetti in lista. Guarda a sx e dal muro prendi il manico. Scendi, vai sulla nave al cimitero, usa il manico sull'arpione a sx e prendi l'attrezzo e la lettera. Scendi e usa l'arpione sul teschio tra le grate a sx. vai alla casa e usa l'oliatore sulle scale in alto e sali. Guarda il tavolino e sul pentolino usa la resina poi i fiammiferi e prendi la pentola. Nella morsa metti la capsula, sulla sx prendi un pezzo di lanterna. Guarda la cassa in basso a dx ma per adesso non possiamo fare nulla. Vai sulla nave del cimitero e sali le scale. Guarda sulla luce in alto con la scritta Amsterdam e inserisci il pezzo di lanterna e giralo per prendere lo stoppino. Torna al relitto della barca, usa la resina e sali. Sposta il piccione sulla dx e prendi le cesoie. Vai avanti e parla con il guardiano del faro. Guarda il messaggio sul muro e prendilo. Guarda i disegni sul muro. Guarda la porta a dx e usa la bussola che ha in inventario sulla cerchio a sx. Torna all'isola e salendo le scale trova gli oggetti sulla dx. Torna ancora indietro fino alle scale con la barca sospesa e usa le cesoie tre volte sulla siepe a sx per prendere delle palle. Vai alla casa, entra e guarda a sx. Sali al piano di sopra, guarda il tavolino e usa il seghetto sull'oggetto nella morsa e prendi una lettera con una chiave. Guarda la cassa e usaci le palle. Gira le frecce a dx per far cadere le palle in basso. Prendi il rubinetto del gas, guarda il libro e prendi la lettera e il battente. Usa il rubinetto del gas sul fornello e prendilo. Torna al faro e, sulla dx, sposta la pietra e usa la pala per prendere i magneti da usare sulla porta con le bussole che trovi al faro. Torna alla spiaggia e vai sulla barca a dx. Usa il cannello sulla porta in alto a sx ed entra per guarda il filmato. Guarda il libro a terra e poi scendi le scale per cliccare sulla parte illuminata e trova gli oggetti. Guarda la sedia a sx e usaci il coltello per prendere la bussola. Guarda il buco per terra e poi torna su per usare le palle sulla porta a sx ma ce ne mancano ancora. Torna al faro, guarda la porta e usa la bussola sulla parte in alto. Torna alla barca del cimitero e trova gli oggetti cliccando sul punto illuminato. Vai sulla parte superiore della barca e usa la chiave sullo scrigno in fondo per prendere l'ultima bussola. Torna al faro e posiziona la bussola appena presa sul gioco della porta. Metti le calamite in questa posizione:



Entra e guarda in basso a dx per prendere il disegno. Metti il battente sulla testa di leone e aprilo. Clicca sui magneti per farli andare sui rispettivi esagoni. Guarda il camino, prendi un biglietto, guarda la foto. Guarda la finestra alla sx del camino e prendi la manopola del gas. Scendi al piano di sotto e guarda a sx per trovare gli oggetti. Muovi la catena a dx e prendi un biglietto dietro il quadro. Guarda il mobile in basso a dx e prendi una leva. In basso a sx usa la manopola del gas. Guarda sul muro alla sx della porta e usaci i dadi per metterli in questa posizione:



Dal comparto che si apre prendi il veliero. Guarda la porta e usaci il bullone per entrare. Guarda la parte illuminata e trova gli oggetti. Suona la campana in alto. Guarda il mucchio di fieno e sposta tre volte per prendere la pala. Torna al piano di sopra e usa la legna e i fiammiferi nel camino. Usa poi la pala per prendere la cenere. Guarda il muro a sx e metti il veliero nel buco.

Torna alla spiaggia e sali barca a dx. Trova gli oggetti nella parte illuminata. Torna al piano inferiore nel faro e clicca sulla parte illuminata per trovare gli oggetti. Usa il piccone sul muro a sx per prendere il casco da palombaro. Torna all'inizio del gioco e usa due volte il cavatappi sulla botte per prendere la polvere da sparo con il sacchetto. Torna alla casa e usa la leva sulla carrucola a dx. Scendi le scale ed entra nella caverna a dx. Guarda le scale a sx e prendi una tessera del mosaico. Poi usa il coltello per prendere un gioiello. Torna alla casa e sali al piano di sopra. Usa la polvere da sparo, il tappo e la miccia sull'oggetto nella morsa e prendi l'esplosivo. Vai alla spiaggia e sali sulla barca a dx. Sul portellone di metallo usa il carbone per ottenere una combinazione. Entra nella cabina, e sul comando a sx muovi la leva in questa sequenza: **7-2-5-4**.

Guarda cosa compare sul soffitto e prendi la vite. Usala sull'oblò al piano inferiore sulla dx. e gira le due viti. Apri l'oblò e prendi le pagine. Guarda la parte illuminata e trova gli oggetti.

Guarda il buco nel pavimento e usa la tazza per prendere l'acqua. Sali al piano di sopra e usa le pagine sul libro per terra per prendere le palle. Usale sulla porta sx per risolvere l'enigma.



La sequenza è 2-2-4-4-1

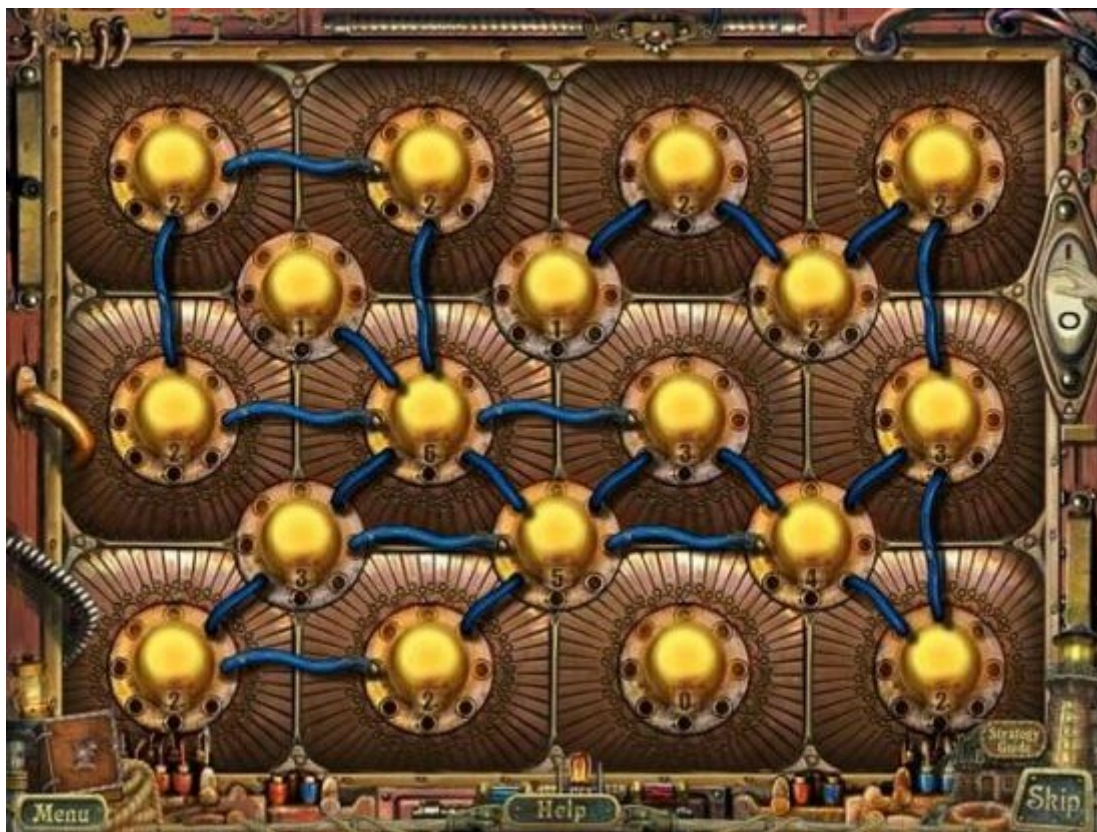
Guarda il portello aperto. Guarda il foglietto con scritto “SOS”. Guarda in basso a dx per sbrogliare i fili del circuito (tutti i fili devono essere verdi). Una volta risolto prendi il telecomando. Torna al faro e scendi al piano inferiore per trovare gli oggetti. Usa l’acqua sul fornello e gira la manopola del gas per farla bollire. Riprendila e sali al piano superiore per versarla nella bacinella vicino alla finestra. Sul vetro apparirà la sequenza delle bandiere da mettere in ordine sulla barca a sx attaccata al muro.



Passa la porta e apri il quadro elettrico a sx, prendi il cacciavite caduto. Vai a dx, guarda le corde a dx e prendi la catenella. Continua a scendere le scale e guarda la tomba a sx. Usa tre volte il coltello sull’orsacchiotto per prendere un pezzo di puzzle. Guarda il mucchio di pietre a dx, togline cinque e prendi un pezzo di chiave.

Torna alla spiaggia e sali sulla barca a dx. Entra nel sala dei comandi e poi nella porta a sx. Usa il cacciavite sulle tre vite della radio, toglì il quadro e prendi la lampadina. Torna al faro e usala sul quadro elettrico che avevi appena visto. Le lampadine hanno dei numeri che corrispondono al numero di lampadine a cui devono essere collegate (Es: se la lampadina ha il numero 2 dovrà essere collegata ad altre due lampadine).

Pertanto collega i fili come in figura sotto:



Ora puoi proseguire sulla passerella illuminata. Guarda al muta da palombaro e usaci il casco. Clicca sul macchinario a sx e usaci il telecomando.

Torna indietro, guarda la porta a sx e usa l'esplosivo e i fiammiferi per aprirla. Entra e guarda la parte illuminata per trovare gli oggetti in lista. Guarda a dx e prendi la corda. Guarda a sx e prendi il pezzo di puzzle e il nastro adesivo. Sali le scale, guarda la finestra a sx e prendi il moschettone. Continua a salire, prendi il biglietto sulla porta, guarda a sx e metti la torcia per poi accenderla con i fiammiferi. Guarda lo schema sulla sua dx. Scendi, guarda la parte illuminata per trovare gli oggetti in lista poi torna alla muta da palombaro. Guarda a sx, usa il nastro sui cavi scollegati e la corda sul rullo. Esci dall'immagine, clicca sulla muta, usa il moschettone sulla corda che pende e poi cliccaci sopra. Torna alla carrucola per azionarla schiacciando il tasto verde. Vai avanti ed entrerai in acqua. Guarda il teschio di fronte e prendi il pezzo di chiave. Guarda il relitto a sx ed ora quello che devi fare è spostare i 5 dischi che sono di diverse misure. Fai come indicato sotto:

Blu a dx - rosa in alto – blu in alto – verde a dx – blu in alto – rosa a dx – blu a dx – marrone in alto- blu in alto – rosa a sx – blu a sx – verde in alto – blu a dx – rosa in alto – blu in alto – blu piccolo a dx – blu a sx – rosa a dx – blu a dx – verde a sx – blu in alto – rosa a sx – blu a sx – marrone a dx – blu a dx – rosa in alto – blu in alto – verde a dx – blu a sx – rosa a dx e blu a dx.

Prendi la chiave.

Torna su. Torna indietro, entra a sx, sali le scale, usa la chiave sulla porta e entra. Guarda a dx e prendi il pezzo di puzzle e la stoffa. Clicca sulla corda per 3 volte, guarda in basso a sx e prendi il pezzo di chiave. Esci. Vai alla caverna e sul simbolo sopra la testa della roccia usaci i tre pezzi di chiave. Usa lo straccio nell'acqua e pulisci il muro a sx. Guarda a dx in alto e usa la catenella è il gioiello. Quello che devi fare è spostare i pezzi in modo da riprodurre l'immagine vista appena adesso sul muro.



Entra. Guarda al centro per terra e prendi l'occhio e l'ultimo pezzo di mosaico.
 Guarda a dx e prendi il documento. Sulla maniglia usa la pala e prendi l'anello.
 Torna indietro nella caverna e usa l'anello sul ponte. Poi metti l'occhio nella statua.
 Torna al faro e vai nella stanza per completare il mosaico.
 Devi mettere le tessere mostrate nel disegno sul muro di fianco alla torcia fuori dalla stanza.
 Usa la spazzola e prendi la scala e il foglio. Ora puoi tornare alla grotta per usare la scala sul ponte di pietra. Scendi in basso.
 Guarda la piramide e ricliccaci sopra. Usa i simboli come in foto sotto.



Goditi il filmato finale.

SOLUZIONE DI STAR E LUCA