

SHIVERS 2

HARVEST OF SOULS

LA SOLUZIONE

Eccoci a noi, cari lettori CD-dipendenti e ben ritrovati al classico appuntamento con la soluzione del mese di Livio D'Este™. Come promessovi dal buon FBS, l'intramontabile Livio è giunto puntuale con il seguito di Shivers e a me è toccato il compito di completare il tutto con il simpatico corredo delle soluzioni dei puzzle che potrete incontrare nel corso del gioco. Spero di aver fatto un buon lavoro, dato che non sono un grafico e, per giunta, la mia calligrafia è illeggibile; che c'entra la calligrafia? Nulla, è tutta metafora, ma non sto qui a spiegarvela, altrimenti vi levo il gusto del leggere tra le righe e, cosa assolutamente grave, quello che scrivo diventerebbe "normale". Godetevi dunque quest'ennesima fatica del nostro amico da Mestre...

Massimo "XAMMMMMM" Svanoni

Bene, prima di avventurarci in Shivers 2 è bene spiegare il senso della storia e lo scopo dell'avventura. Siete giunti nella cittadina di Cyclone, dove misteriosamente gli abitanti sono scomparsi, probabilmente vittime di una maledizione. Una diabolica entità, Darkcloud, ha rapito le persone e soprattutto un gruppo di vostri amici nelle rocce di una montagna. Per liberarli, e quindi scoprire il maleficio, dovrete recuperare 12 bastoni magici ed inserirli nella loro apposita sede nell'altare situato in una caverna chiamata Bocca del Diavolo. Il vostro compito non sarà facilissimo, inoltre è bene ricordare che non siete obbligati a seguire un determinato percorso, ma potete liberamente risolvere i puzzle nell'ordine che volete, però dovete ricordare che alcuni oggetti, pur essendo evidenziati dal cursore, potranno essere raccolti nel vostro inventario solo dopo aver compiuto determinate azioni, perché Shivers 2, pur non avendo un percorso obbligatorio, si svolge come una concatenazione di eventi. Per cui, se un oggetto non può essere preso (e ve ne accorgete perché al clic sentirete una specie di pernacchia) dovrete ritornare più tardi nella stessa locazione. Infine, cosa essenziale, ricordatevi di ascoltare e salvare TUTTI i messaggi nelle segreterie telefoniche e soprattutto di guardare TUTTI i video musicali nelle televisioni che incontrerete anche perché contengono degli indizi indispensabili per la risoluzione degli enigmi.

Detto questo, cominciamo da quando giungete con la vostra moto al Cyclone Motel...

CYCLONE MOTEL

Date al gestore del Motel il denaro che possedete e prendete il resto. Cliccate sulla mazza da baseball e leggete il messaggio, poi, appena l'uomo se ne sarà andato, raccogliete dal portacenere il chewing-gum (fa un po' schifo, ma vi sarà indispensabile). Uscite ed andate alla stanza numero 5 ed ascoltate sia i messaggi che le stazioni radio. Usate la vostra chiave per aprire il baule, date un'occhiata a tutto ciò che potete leggere e soprattutto prendete la videocassetta. Guardatela nel videoregistratore. Ora andate alla camera numero 6, raccogliete la barra di ferro dal pavimento, ascoltate i messaggi e guardate nel portafoglio sopra al mobile.

Ritornate all'ufficio del motel. Andate dietro al bancone e leggete il biglietto nella casella della stanza numero 6. Prendete nota del numero telefonico di Pearl e se volete telefonatele.

Leggete la lettera sul tavolo ed aprite i cassetti del bancone: in uno troverete una bibbia che contiene un messaggio da leggere e in un altro uno strano oggetto: prendetelo perché vi servirà in seguito.

Ora andate al televisore nell'angolo. Per poter vedere i video dei Trip Cyclone dovrete usare uno stratagemma: ogni televisore della cittadina infatti (esclusi quelli nelle sue stanze d'albergo) ha il potere di ipnotizzarvi ogni volta che tentate di vederne i video trasmessi. Coprite la luce rossa con un pezzo di chewing-gum e potrete vedere liberamente i video che saranno indispensabili per trovare gli indizi che vi servono. Una volta visti i video, andate di fronte al bancone e suonate il campanello: ecco il vostro primo bastone. Raccoglietelo (gli altri non saranno così facili da trovare!) e andate alla Bocca del Diavolo. Cercate il suo simbolo sulle pareti di roccia, risolvete il puzzle e andate a portare il bastone verso l'altare. All'inizio questa operazione sembrerà difficile, ma presto imparerete la strada: dovete andare avanti tra le rocce e trovare una piccola scala in legno. Oltre la scaletta troverete delle pareti di pietra, andate avanti, girate a sinistra e vedrete una porta blu in legno. Cliccate sul pannello alla sua destra, cliccate sul simbolo del bastone che avete con voi, cliccate sul teschio e la porta si aprirà. Entrate nella stanza dell'altare ed inserite il bastone nella sua sede appropriata. Da questo momento in poi, per spostarvi dalla cittadina alla caverna e viceversa potrete usare comodamente la mappa. Un piccolo consiglio: poiché mentre cercate il simbolo del bastone sulle pareti di roccia gli altri petroglifi vi ruberanno preziosa energia vitale, ricordate di salvare ogni volta che state per entrare nella Caverna. In questo modo potrete riprendere il gioco trovando subito il simbolo senza perdere energia.

NEGOZIO DEL FORNAIO

Risolvete il puzzle sulla porta d'ingresso: niente strategie risolutive, solo calma e metodo, lo scopo è quello di formare il simbolo del cerchio girando le piccole manopole ai lati del puzzle. Un po' di pazienza e ci riuscirete, in ogni modo ricordate che se il puzzle vi snerva potete sempre ricorrere all'opzione "Solve this puzzle", anche se così facendo perderete punti. Una volta dentro al negozio del fornaio ascoltate e salvate i messaggi e andate a prendere il vostro secondo bastone: è dentro al forno e dovrete risolvere il puzzle delle ciambelle. Aprite il forno abbassando la leva e posizionate le ciambelle in modo da formare cinque file da due ciambelle ciascuna spostando:

la 4 sulla 1, la 6 sulla 9, la 8 sulla 3, la 2 sulla 5 e la 10 sulla 7. Prendete il vostro bastone e portatelo alla Bocca del Diavolo.

ROULOTTE DI BURT

Prima di entrarci, date un'occhiata a destra della scaletta sotto alla roulotte e usando la sbarra di ferro spostate la lamiera e prendete la chiave che troverete nella cassetta. Entrate nella roulotte, date uno sguardo al tiro a segno, alla posta, al biglietto sul bancone ma soprattutto aprite gli armadietti in cucina. Tra le ricette troverete un cartoncino quadrato e traforato che vi sarà indispensabile più avanti. Nell'altro armadietto prendete la metà del talismano Ianyi. Questo non è quello autentico, fate bene attenzione, ma si rivelerà utile lo stesso. Andate ora dietro alla cucina, cliccate sul ritratto di Norah e dietro vi troverete una scatola di fiammiferi (l'indizio era su uno dei video...). Ora uscite, ma NON aprite l'armadio: uno sciame di api vi farebbe perdere energia vitale. Ve ne occuperete più tardi.

CAFFE' DI PEARL

Entrate nel locale e prendete il fiore rosso dal vaso. Date un'occhiata al menù e prendete il dischetto per computer, poi andate dietro al bancone, entrate nel locale cucina e prendete la chiave appesa al muro (quella col portachiavi a forma di fenicottero). Entrate nel piccolo ufficio, leggete il registro, ascoltate i messaggi, guardate le foto e date un'occhiata ai contratti per la TV satellite.

Cliccate sulla foto sul muro: vi è nascosto un importantissimo indizio lasciato da Olivia (è una specie di schizzo di una spirale, vi servirà più tardi).

CIMITERO

Andate alla lapide con la statua dell'angelo e mettete il fiore rosso nel vaso (l'indizio è in uno dei video). Poi cliccate sui piedi della statua e abbassate una alla volta le dieci dita dei piedi da sinistra a destra. Attenzione: se non avete guardato TUTTI i video dei Trip Cyclone questa operazione non funzionerà. Se dovesse succedere ritornate ad un televisore qualsiasi e accertatevi di visionare tutti i video (con il chewing-gum sulla luce rossa, ovviamente...). Appena avete abbassato le dita dei piedi si aprirà uno sportello sotto alla statua, dove troverete una custodia per CD nella quale troverete un bastoncino, che prenderete, e un diagramma con dei simboli.

Date un'occhiata in giro nel cimitero seguendo il sentiero e leggete le lapidi. Dirigetevi verso la costruzione con la scala a pioli e saliteci. Leggete e prendete nota della data di morte di Norah, poi risolvete il puzzle dei tasselli ruotandoli e scambiandoli fra di loro. L'immagine finale è quella che avete trovato nel Caffè dietro alla foto (il disegno con la spirale, per capirci). Questo puzzle vi impegnerà parecchio ma non è difficile, anche perché potete aiutarvi con l'immagine dello schizzo che ora si trova nel vostro flashback. Una volta ultimato, scendete e troverete aperta la porta dell'edificio: entrateci e date un'occhiata all'iscrizione sul tumulo. Qui, per ora, non potrete fare altro (sembra lavoro sprecato, no?) ma verso la fine del gioco dovrete ritornarci in fretta per un oggetto importante ed è bene che questa porta sia già aperta.

NEGOZIO DEL BARBIERE

Cliccate sull'insegna cilindrica fuori dal negozio, nella parte inferiore (l'indizio è in uno dei video, ve n'eravate accorti, vero?) e troverete un foglietto scritto in codice. Per il momento non potete tradurlo.

Risolvete il puzzle fuori della porta analogamente a quello del fornaio, entrate e date una bella occhiata dappertutto, noterete fra le altre cose una moneta ed un bottone. Cliccate sulla sedia del barbiere ed avrete un messaggio da Darkcloud. Andate al lavandino, aprite i rubinetti e appena è sceso il ragno appeso alla ragnatela, risolvete il puzzle. Dare una soluzione per questo puzzle è difficile perché il percorso di gioco si modifica per ogni nuova partita. Ad ogni modo lo scopo è quello di far raggiungere al ragno la sacca delle uova attraversando il percorso che cambia ogni volta che passate un ponticello colorato. Ecco la soluzione ad uno dei percorsi più probabili:

attraversate il ponte blu poi andate a sinistra, oltre il bottone verde, al primo incrocio girate a destra, avanti 14 caselle, destra, attraversate il ponte giallo, attraversate il ponte blu, prendete la prima a sinistra verso l'alto, avanti 3 caselle, girate a destra, avanti verso l'alto 3 caselle, girate a sinistra attraversando il ponte rosso, 3 caselle giù, 1 casella a destra, 3 caselle giù, 6 caselle a destra, oltre il bottone rosso, avanti 9 caselle, all'incrocio in alto 3 caselle attraversando il ponte blu, alla seconda casella dopo il ponte blu andate 3 caselle in alto, 8 caselle a sinistra, a destra 6 caselle verso l'alto, a destra 3 caselle attraversando il ponte giallo, 4 caselle giù, a sinistra attraversando il ponte blu fino al bordo, 5 caselle giù, 3 caselle a sinistra, 3 caselle giù oltre il bottone blu, avanti fino al bottone rosso, avanti fino al bottone giallo, 3 caselle dopo il bottone giallo andate giù 4 caselle, 3 caselle a destra e infine attraversate il ponte blu fino al traguardo.

A percorso ultimato avrete il vostro bastone

SUPERMERCATO

Raccogliete la moneta da 25 cent a terra a fianco del distributore di bibite. Questa monetina, unita a quelle che già possedete, vi renderà proprietari di un totale di \$ 2,75. Ora andate verso la vetrina e prendete il gettone nascosto sotto una delle piastrelle del bordo. Utilizzatelo sul distributore che invece di una bibita vi darà un aggeggio cilindrico che altro non è che un decodificatore.

Andate ora al frigorifero e risolvete il puzzle delle uova: dovete far saltare l'uovo negli spazi vuoti in modo da farlo cadere nel foro in fondo a destra, considerando che i puntini bianchi indicano di quanti spazi salterà l'uovo. Seguendo questo schema (ma qui ci starebbe bene una foto...), fate saltare l'uovo in 18 mosse seguendo quest'ordine:

1		13		14		
6		7			8	
2						5
	3					4
	16					17
		12		15	9	
		11			10	18

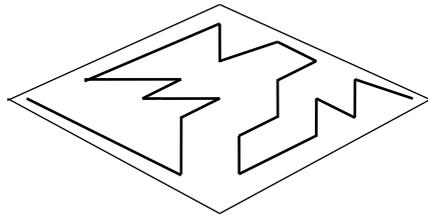
A percorso ultimato avrete il vostro terzo bastone.

Nel negozio, sopra al bancone, c'è il registratore di cassa. Il codice segreto per aprirlo è nella teca col serpente a sonagli, quindi per ora lasciate perdere perché ci ritornerete più tardi.

CASA DI PEARL

Aprire la porta utilizzando la chiave col fenicottero che avete in inventario. Dentro al forno prendete il prezioso diario di Wendy dove troverete lo schema per decifrare la frase scritta in codice sul foglietto dell'insegna del barbiere. Nei cassetti del mobile in camera troverete una lettera ed una foto. Scendete al piano inferiore (la porta è a fianco della cucina), guardate la foto e prendete il piccolo registratore nella valigia blu, che purtroppo è senza batterie.

Risolvete il puzzle del pipistrello: dovete far mangiare al pipistrello tutti i ragni seguendo un percorso continuo. Niente di complicato, in ogni modo ecco la soluzione:



A puzzle risolto avrete il vostro bastone.

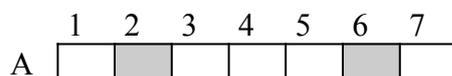
Appena ritornerete dalla Caverna del Diavolo andate al Motel, e con i soldi che possedete (che ora sono esatti) acquistate dal distributore le batterie che inserirete nel piccolo registratore.

MAGAZZINO

Per aprire la porta dovete comporre una combinazione sui bastoncini. Inserite quello che possedete in inventario (e che avete trovato nella lapide al cimitero dentro al CD), poi spostate i cilindretti delle barre in modo da lasciare esposti solo quelli che formano la combinazione indicata nella custodia del CD.

Usando il diario di Wendy potete ora tradurre il biglietto trovato nell'insegna del barbiere: la traduzione è LYLE'S CYMBALS (i cimbali di Lyle). I cimbali sono i piatti della batteria, andateci e sotto vi troverete una audiocassetta che inserirete nel registratore (e premendo PLAY potete anche ascoltarla...).

Entrate ora nella stanza di registrazione e prendete il blocco degli schizzi di Olivia dalla borsa. Tenete bene presente lo schizzo della scacchiera, che comunque finirà nel vostro flashback. Date ora un'occhiata dentro al furgone e in una delle due casse a fianco troverete il puzzle da risolvere per avere il bastone. Dovete riordinare le biglie colorate in modo da raggrupparle nelle sedi del loro stesso colore in sole 38 mosse. Le caselle con le stelle non contano come mosse. La giusta sequenza, immaginando la scacchiera come indicato sotto, è la seguente:



B						
C		★				
D	★					
E						★
F			★			
G						

Muovete le biglie cliccando prima su quella da spostare e poi sulla casella di destinazione (es. 6g-3g: dalla casella 6g a quella 3g): 6g-3g, 1f-1c, 2a-5a, 7f-7g, 7g-6g, 7b-7f, 6e-7e(stella), 7e-7b, 2c-2d(stella), 2d-1d, 1d-1f, 5d-5e, 5e-7e(stella), 2b-2d(stella), 3b-3c(stella), 5b-2b, 2b-2a, 5f-5b, 5b-2b, 4c-4b, 3f-5f, 6f-6d, 6d-5d, 6c-6e, 3c-6c, 3d-3b, 2d-3d, 2e-2c, 4e-4f(stella), 6e-1e, 6c-6f, 6b-6e, 6e-4e, 4b-6b, 5a-5b, 2c-6c, 2f-2c, 2c-4c, 4f-2f, 3g-3f, 1e-2e, 1c-2c, 7e-6e.

A tabella completata avrete il vostro bastone da portare alla caverna.

AGENZIA SAFARI

Per aprire la porta dovete cliccare i numeri sulla ruota centrale a gruppi di tre, in modo da formare al centro i totali 11, 12 e 13 (l'indizio è come al solito in uno dei video). Premete quindi i tasti 8, 1 e 2 per ottenere 11, 7,5 e 0 per ottenere 12 e infine 6,4 e 3 per ottenere 13. Andate diretti dietro al bancone e inserite nel computer il dischetto che possedete. Per aprire il programma avete bisogno di due password: il nome dell'operatore è LYLE (in uno dei video avete visto i ragazzi comporre il nome con i loro corpi e Lyle indicava se stesso) mentre la password è AIVILO, che altro non è che il nome di Olivia letto all'incontrario, com'era stato indicato nello stesso video. Potrete leggere una sequenza incomprensibile di lettere (KOJDSQTAWULLPOBSCCLKMMCTE), che tradurrete usando il decodificatore che avete trovato al supermercato. Otterrete così la frase DAY OF HER ACCIDENT REVERSED ("il giorno del suo (di lei) incidente alla rovescia"). Si riferisce al giorno in cui perse la vita Norah e che avete letto sulla lapide: Agosto, 22, 1992. Questa data vi servirà per entrare nella cava segreta di Max.

Guardate nel cestino e riordinate i pezzi della lettera stracciata (e qui come si fa? Ci vorrebbe un'altra foto...). La lettera è ricattatoria e parla di lasciare nella cassetta delle donazioni in chiesa una busta con un codice d'apertura. Guardatevi bene in giro, ora. Leggete i fogli sul pavimento, ascoltate i messaggi se ce ne sono e date un'attenta occhiata ai quadretti degli animali appesi alle colonne: potrete scorgervi 3 gazzelle, 5 zebre, 5 iene, 4 elefanti e una tigre. Dietro al quadro sul muro c'è una cassaforte. A fianco della leva d'apertura ci sono 5 caselle con le impronte di animali. Dovete indicare a fianco delle relative impronte il numero di animali che avete visto nei quadretti, quindi nell'ordine componete i numeri 1 (tigre), 5 (iene), 4 (elefanti), 3 (gazzelle) e 5 (zebre). Girate la leva e nella cassaforte troverete un altro oggetto (che forse non potrete prendere ma lo farete più tardi), un appunto ed un libro con le pagine zeppe di lettere e numeri. Questo libro serve alla decodificazione del codice d'apertura della porta blindata. Andate quindi alla porta blindata circolare e leggete il display. E' composto da un numero ed una lettera (questo codice è diverso per ogni partita): il numero indica la pagina del libro mentre la lettera indica una direzione come punto cardinale (E per est, quindi destra, N per nord quindi in alto, W per ovest quindi sinistra e S per sud quindi in basso). Prendete il libro dalla cassaforte e posizionate sulla pagina indicata sul display il cartoncino forato che avete trovato nella roulotte di Burt e che avete in inventario. Giratelo, cliccando sul quadratino in angolo, in modo che la tacca triangolare sia nella direzione indicata sul display della porta blindata (per farla breve, se il display segnasse 6S dovreste mettere il cartoncino sulla pagina 6 e girarlo in modo che la tacca si a Sud, cioè in basso). Quella che leggerete nei fori sarà la combinazione per aprire la porta blindata (L per sinistra, R per destra). Dentro al caveau troverete la cassetta 32b, inserite la chiave che possedete in inventario trovata sotto alla roulotte di Burt ma vi accorgete che ve ne serve una seconda. Per ora lasciate perdere.

Ora andate a risolvere il puzzle a sinistra della porta d'uscita. Qui non ci sono particolari strategie di soluzione, se non la pazienza e un po' d'occhio: dovete girare e ruotare i pezzi

triangolari del puzzle in modo da riprodurne, a lato, la stessa immagine colorata. A puzzle risolto troverete una mazza (voglio dire una specie di martello, ovviamente...). Con questo martello potete rompere il pupazzo colorato sul bancone e recuperare il bastone da portare alla caverna.

BIBLIOTECA

Girando tra gli scaffali nel piano sopra le scale dovrete riuscire a trovare due libri, uno dei quali vi servirà perché contiene l'elenco dei simboli dei petroglifi e il loro corrispondente significato (il libro in questione è "Symbols and Masks" e l'altro è scritto dal Professor Windlenot, quello di Shivers 1... ricordate?). Andate ora tra gli scaffali giù delle scale e, dopo che vi saranno caduti addosso, Norah vi farà trovare un terzo libro. Risalite le scale, dirigetevi verso la zona a destra della porta chiusa e date uno sguardo attraverso il foro sul muro in ombra. Per entrare in quella stanza dovrete aprire la porta chiusa, ma vi serve la combinazione che, come vedete, prevede l'inserimento di 4 oggetti di forma diversa e la pressione di alcuni pulsanti su un disco.

Ritornate ora al supermercato, non dovrete più trovare il serpente a sonagli nella teca di vetro (e probabilmente ve lo troverete da qualche altra parte... io, curiosando in giro, me lo sono trovato in uno dei forni del panettiere). Prendete il dischetto giallo e usate il codice per aprire il registratore di cassa. Prendete il pezzo a forma di S dalla cassetta di destra. Come avrete senz'altro capito, questo è uno dei quattro oggetti che vi serviranno per aprire la porta chiusa della biblioteca.

CHIESA

La cassetta delle offerte è chiusa a chiave, l'aprirete più tardi. Per il momento cliccate sul pulpito e guardate il filmato di Darkcloud, poi entrate nell'ufficio. Guardate l'interno delle scarpe a terra e ascoltate i messaggi. Aprite i cassettei, in uno troverete una piccola croce, prendetela se potete. Guardate la foto sul muro e andate all'aggeggio per il bingo. Questo puzzle è semplice, basta che facciate scorrere le palline nei tubi in modo da averle ordinate da sinistra a destra in ordine numerico da 1 a 8. A puzzle ultimato otterrete il bastone.

UFFICIO DELLO SCERIFFO

Guardandovi intorno, sia sulla bacheca sul muro che sulla scrivania, troverete delle foto e dei verbali di persone scomparse. Inoltre nello schedario troverete il verbale dell'incidente nel quale perse la vita Norah (e avrete un'ulteriore conferma della data di morte). Ascoltate i messaggi sulla segreteria, cliccate sulla radio rotta, aprite i cassettei. Andate alla stanza attigua e risolvete il puzzle delle carte. Vi verranno distribuite 9 carte da gioco che disporrete sul tavolo nell'ordine che preferite, poi verranno scambiate per 5 volte 2 a 2 e dovrete individuare la loro destinazione finale dopo gli scambi. Il consiglio che posso darvi, se non volete fidarvi solo della vostra memoria, è di disporre le carte in un ordine facile da memorizzare come, ad esempio:

2	5	6
8	10	J
Q	K	A

Riportate questo schema su un foglio ed appena le carte verranno scambiate tra di loro tracciate velocemente con una linea gli scambi. Dovrebbe essere abbastanza semplice, se non avete sufficiente memoria visiva. Al termine otterrete il bastone da portare alla caverna.

STAZIONE DEL BENZINAIO

Andate al mobiletto a sinistra e leggete il foglio sul muro dove vi viene chiesto di cercare "i quattro" e portarli lì. Aprite il cassetto e troverete una scacchiera. Dovete quindi recuperare in giro per il villaggio quattro pezzi degli scacchi da posizionare. Ora li potete trovare in uno dei cassettei della stanza 6 del motel, in uno dei cassettei dello schedario in biblioteca, nella bocca del tucano in camera di Pearl e nella cella dello sceriffo.

Andate quindi nell'ufficio dello sceriffo, e nella stanza del puzzle delle carte cliccate su una delle corna del trofeo appeso al muro. Troverete la chiave per aprire il cassetto chiuso della scrivania. Prendetela, aprite il cassetto e troverete il libro dei codici. La serratura della cella si apre posizionando i cerchi con i simboli in un certo ordine: andate alla pagina del libro contrassegnata dal numero al centro della combinazione (anche questo numero cambia ogni partita) e posizionate i simboli dei cerchi come indicato dalla pagina. Nella cella potrete osservare alcune cose e leggere la scritta sul muro, ma soprattutto trovare il quarto pezzo degli scacchi sul tavolino.

Ora ritornate al benzinaio e posizionate i quattro pezzi sulla scacchiera al loro posto corretto, servendovi dello schizzo nel diario di Olivia e osservando il numero scritto sotto ad ogni singolo pezzo. Una volta posizionati i pezzi, dal cassetto sottostante potrete prendere un cacciavite che vi servirà per scardinare il cassetto del bancone (e già che ci siete ascoltate i messaggi in segreteria). Nel cassetto troverete una tanica vuota che riempirete al distributore all'esterno.

CAVA DI MAX

Ad un certo punto del gioco vi apparirà (o vi sarà apparso) il fantasma di Norah che vi chiederà di recuperare un carillon. Lo potete trovare dal fornaio, sopra il bancone accanto al telefono. Inoltre il fantasma di Norah vi mostrerà dei simboli (generalmente queste apparizioni avvengono all'uscita della caverna dopo che avete portato un bastone). Voi dovrete scegliere il secondo simbolo, quello del libro aperto.

Andate quindi alla cava e sollevate la piccola pietra chiara davanti al cancello, dentro alla quale troverete la chiave per aprirlo. (Ricordate che dovrete PRIMA ricevere il messaggio dal fantasma di Norah altrimenti non ci sarà nessuna chiave sotto alla pietra). Andate alla porta d'ingresso e risolvete il puzzle per aprirla, componendo coi bastoncini la data della morte di Norah all'incontrario come vi era stato detto traducendo il messaggio del computer. La data esatta è Agosto, 22, 1992. Quindi per comporta all'incontrario posizionate i sette bastoncini (potete anche girarli) in quest'ordine: 2 - 9 - 9 - 1 - 2 - 2 - 8.

Datevi bene un'occhiata intorno perché da questo luogo potrete capire molte cose, soprattutto farvi un'idea sull'identità di Darkcloud... Guardate i libri e le foto, poi posizionate il carillon alla destra del computer e cliccateci sopra. Cliccate ora sul computer e potrete leggere un messaggio di Norah lasciato a Max. C'è un'altra porta nella cava, ma per ora è chiusa e voi non avete la chiave.

C'è da dire a questo punto che quando vi mancheranno pochi bastoni da inserire nell'altare (in certe partite quattro, tre, oppure anche due), non potrete più utilizzare la porta blu della caverna per accedere all'altare perché troverete il teschio distrutto. Dovrete velocemente trovare una via secondaria per raggiungerlo, prima di perdere l'energia. Il fantasma di Norah vi apparirà dandovi l'indicazione di quattro simboli: STAR, SPIDER, BREATH e RAINCLOUD.

MINIERA

Andate di volata alla miniera, riempite il generatore col gasolio che avete nella tanica, alzate la leva ed entrate nell'ascensore. C'è un altro bastone a terra in un angolo, ma probabilmente ora ne state portando già uno per cui questo lo prenderete dopo. Scendete al piano inferiore, e andate avanti, girate a sinistra prendendo la via contrassegnata con "E" e scendete la scala. Andate avanti prendendo il tunnel "S" fino allo spiazzo con gli scheletri, poi andate in fondo a destra, imboccate il tunnel "W" e sbucherete in uno spiazzo dove noterete una scaletta infissa nella roccia, a fianco del tunnel "E". Ai piedi della scaletta raccogliete la torcia spenta, poi salite la scaletta. Sullo schema dei simboli, aiutandovi col libro che avete in flashback, premete i quattro che Norah vi ha indicato, salite nel carrello che vi porterà all'altro lato, dove andando dritti troverete l'altra porta che vi condurrà (finalmente!) all'altare. Poiché mentre trasportate il bastone perdetevi energia, vi conviene salvare il gioco prima di intraprendere questa strada nella miniera, perché così potrete riprendere la partita seguendo la strada senza sbagliare.

Ritornate all'ascensore e prendete il bastone, andate a risolvere il puzzle alla caverna poi portatelo all'altare seguendo la via per la miniera (usando la mappa gli spostamenti saranno più veloci). Ritornate al benzinaio e andate alla stanza a fianco. Andate al compressore, alzate la levetta a destra e ruotate la manopola rossa finché porterete la pressione a 230 (l'indizio è in uno dei video, accertatevi di averlo visionato). Azionate la leva di fronte e solleverete la macchina, sotto alla quale è nascosto un diario che contiene una piccola chiave.

Questa è la chiave per aprire la cassetta delle offerte in chiesa. Andateci, aprite la cassetta e troverete un foglietto con l'apertura della combinazione della porta in biblioteca. Andate quindi di volata in biblioteca anche perché è giunta l'ora dei chiarimenti e a voi mancano soltanto due bastoni. Inserite i quattro oggetti nelle apposite sedi (ricapitolando: uno lo dovete aver trovato nel cassetto dell'ufficio del motel, uno nella cassaforte dell'agenzia safari, uno nel registratore di cassa del supermercato e l'ultimo nel cassetto della canonica in chiesa), poi nel disco sottostante premete i pulsanti come è segnato sul foglietto che avete trovato. Nella stanza troverete la seconda chiave che serve ad aprire la cassetta di sicurezza. Già che ci siete date un'occhiata al quadro in fondo alla stanza.... qualcuno ora vi sta spiando.

Correte all'agenzia e aprite con questa chiave la cassetta di sicurezza: troverete una bottiglietta di sabbia e una videocassetta. Se volete cominciare far luce su quanto è accaduto nella cittadina dovete andare nella vostra stanza del motel e guardare la videocassetta nel videoregistratore: la ripresa è stata fatta dal foro nascosto, capirete che un gruppo di cittadini non proprio onesti ha programmato la morte di Max ma ha involontariamente causato la morte di Norah. Ovvio che Max ora cerchi la vendetta...

Andate ora alla roulotte di Burt per prendere il penultimo bastone. Accendete la torcia con uno dei fiammiferi e aprite l'armadio CON la torcia accesa, così allontanerete lo sciame di api senza perdere energia. Risolvete il puzzle dei cubi (il più semplice: basta che capovolgiate gli otto cubi in modo che si veda l'altra faccia, lasciando il buco in centro) e prendete il bastone. Andate a risolvere il puzzle nella caverna e portate il bastone all'altare attraverso la miniera.

Siete in dirittura d'arrivo. Recatevi ora al cimitero, dentro alla stanza del mausoleo. Ora in terra troverete la chiave per aprire la porta nella cava di Max. Andateci, aprite la porticina e vi troverete in una stanza segreta dove, fra i tanti ricordi che Max conserva della moglie, potrete recuperare dentro alla cornice sulla scrivania la metà del talismano Ianyi, stavolta quella autentica. Ora, se già non l'avete fatto prima, andate al caffè di Pearl e sulla stufa in cucina troverete sopra al pupazzo un biglietto annerito. Con l'altro fiammifero accendete la candela su uno dei tavolini in bar e passate il foglietto sulla fiammella: leggerete un numero di telefono. Andate nella stanzetta e telefonate a quel numero: vi risponderà nientemeno che Darkcloud che vi darà un indizio ("il bastone è sotto al grifone") per recuperare il bastone che vi manca.

Avete visto un grifone nei quadri nelle stanze del motel, per cui andate alla stanza 6 e nel secondo cassetto del comò troverete ora il vostro bastone. Portatelo, dopo aver risolto il puzzle, all'altare e sarete pronti per il rito finale.

Poiché potreste non farcela perdendo rapidamente energia, SALVATE ora il gioco, anche per aver modo di sperimentare i diversi finali (però c'è un piccolo trucco: se doveste perdere molta energia, prima di restare a secco cercate in giro per la caverna dei piccoli petroglifi particolari, a forma di spirale, cliccando sui quali otterrete una riserva di energia). Azionate il registratore puntandolo sul foro sul pavimento, poi versate la sabbia della bottiglietta. Dopo il video della rivelazione dell'identità di Darkcloud, dovete scegliere cosa fare. Mettete sull'altare la vostra metà FALSA dell'amuleto Ianyi, Max posizionerà quella che porta al collo. Appena si chinerà sul foro per parlare allo spirito, immediatamente sostituite la vostra metà falsa con quella autentica che possedete (è quella con i disegni chiari). Risolvete ora velocemente il puzzle dell'amuleto che vi si aprirà di fronte. L'energia si esaurisce velocemente per cui siate rapidi (e furbi, per questo vi ho detto di SALVARE). Dovete girare gli specchietti in modo che il raggio di luce rimbalzi e colpisca tutti i cristalli colorati ritornando nella sua sede: niente di complicato, ma immagino che dovrete ritentare più volte.

Al termine gettate l'amuleto nel foro del pavimento e sconfiggerete lo spirito malvagio, vedrete che sarete riusciti a liberare i ragazzi prigionieri e finalmente lo spirito di Norah sarà in pace. Se volete vedere gli altri finali, invece che gettare l'amuleto nel foro datelo a Norah o a Max...

Un ultima cosa: durante il gioco vi sarete trovati spesso di fronte a dei numeri scritti sugli appunti trovati in giro o ascoltati nei messaggi telefonici. Si tratta di una specie di codice: per tradurre quei numeri dovete considerare che ogni numero corrisponde all'equivalente lettera dell'alfabeto MENO QUATTRO. Ad esempio, il numero 18 corrisponde alla lettera N (cioè $18 - 4 = 14$, cioè N che è la 14^a lettera dell'alfabeto). Eccovi comunque di seguito la lista decodificata:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V

Bene, avete ultimato SHIVERS 2 e siete ancora sani e salvi, almeno spero. Non so se sperare in un SHIVERS 3...