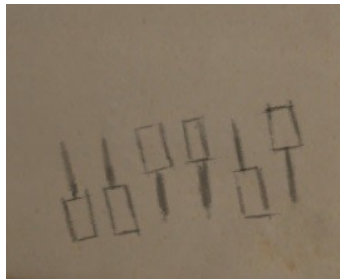


Soluzione Gli occhi di Ara

Sei su una barca. Una volta che smette di muoversi, apri la valigetta e prendi le chiavi e la foto. Inoltre, leggi la lettera. Scendi dalla barca e dirigiti verso il cancello chiuso. Usa la chiave per sbloccarlo e attraversalo. Guardati intorno e poi osserva l'insegna appesa sopra la porta dove manca qualcosa al centro. Vai al cilindro a sinistra, ruotalo e prendi la metà di un ingranaggio. Voltati e vai al meccanismo con una placca metallica a mezza luna, aprila e prendi l'altro pezzo di ingranaggio, unisci 2 pezzi in inventario. Ci sono 2 lettere in giro, una è alla destra del meccanismo a mezzaluna sotto una roccia, l'altra sui barili vicino alla porta. Metti sul cartello l'ingranaggio unito in inventario e ora puoi entrare.

Apri il cassetto del tavolo per prendere tre monete. Quindi leggi il Manuale dell'operatore del generatore sulla scrivania per avere un indizio.



C'è una scatola dei fusibili gialla sopra il tavolo, aprila e abbassa gli interruttori corretti in modo che corrispondano al disegno nel manuale. Posizione degli interruttori: Giù, Giù, Su, Su, Giù, Su. Fai lo stesso per quello sul muro e quello sul generatore. Ora il cancello si aprirà.

Attraversa e raccogli le due monete dal tavolo. Tira la leva per aprire la scatola e prendere il cilindro. Torna al generatore. Guarda lo spazio per il cilindro. Dice: I, II, III a sinistra e II, III, I a destra. Ti sta dicendo come impostare i pezzi del cilindro. Le linee che iniziano sul lato sinistro devono finire in una posizione diversa sul lato destro.



Inseriscilo nella sede nel generatore e quindi premi semplicemente il grande pulsante rosso per accendere il generatore e sbloccare la porta successiva. Sali le scale.

Capitolo 1

1. Raccogli la foto dietro le scale. Girati verso la scrivania. Raccogli le due monete, leggi la nota e prendi lo strano oggetto.
2. Girati a sinistra, posiziona l'oggetto sul piedistallo e gira la maniglia per sbloccare la porta successiva. Entra.
3. Sali le scale. Prendi il disco rotondo dal piedistallo. Inoltre, girati e guarda attentamente la ringhiera e prendi le due monete.
4. Torna al piano di sotto e posiziona il gettone sulla piattaforma girevole di sinistra sul tavolo per sbloccare un'altra porta al piano di sopra.
5. Torna di sopra e attraversa la porta aperta. Sulla prima finestra a sinistra prendi la foto. Apri la scatola dietro di te sul tavolino a destra per ottenere un pezzo di mappa.

6. Vai alla scrivania e prendi le tre monete dalla scatola. Prendi anche il pugnale. Inoltre, leggi il diario. Notate il paragrafo che parla del pugnale e dice che se giri il pomello metà della lama ruota! Apri il pugnale dal tuo inventario e provalo. Sul tavolino della radio leggi il documento.

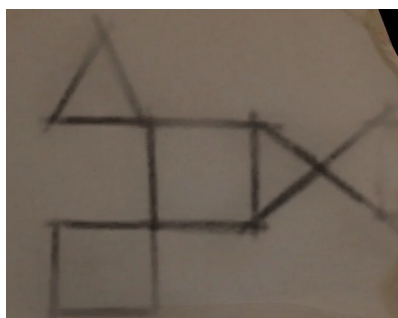
7. Guarda il pavimento. C'è una mappa gigante! Posiziona il pezzo centrale verso il basso e poi ruota tutti gli anelli in modo che corrispondano.



Sul tavolino tondo c'è un disco ma è bloccato, sulla libreria in alto muovi il libro dorato e dalla teca prendi il disco.

8. Lascia la stanza. Un vaso e alcuni libri sono caduti! Inoltre, il dipinto trema. Toccalo e una strana sfera luminosa volerà via. Torna di sotto.

9. Torna al piano di sotto e posiziona il disco sulla piattaforma girevole di destra e attraversa la porta appena aperta fino al magazzino. Apri l'armadio, leggi la nota e prendi l'impugnatura. Leggi la nota sul contenitore verde in terra. Sembra parte di un indizio.



10. Ci sono due pulsanti nella stanza. Uno è su uno scaffale e l'altro è sul muro. Premili entrambi e poi prendi il disco. C'è anche una scatola su uno scaffale con tre monete dentro. Devi solo creare un simbolo per aprirlo.

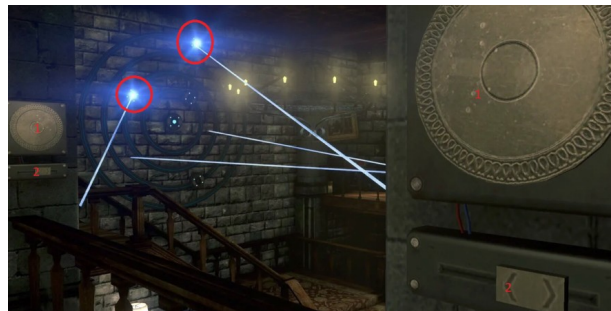


11. Guarda dietro l'armadio sopra i tappeti nella parte sinistra sul muro, per una sfera gialla.
12. Lascia la stanza e posiziona il disco sulla piattaforma girevole centrale per sbloccare un'altra porta. Entra.
13. Prima di tutto, gira a destra per prendere una foto dallo scaffale sul ripiano in alto. Quindi, cerca un indizio sullo scaffale a sinistra sotto il vaso.
14. Ora guarda la scatola sul tavolo. Lì ci sono gli stessi simboli del pezzo di carta. L'indizio ti dice dove non va ogni simbolo.



Posiziona come vedi.

15. Prendi il pezzo e uniscilo con l'impugnatura trovata prima.
16. Girati verso il muro di sinistra e vedi un pulsante rosso. Premilo.
17. Dirigiti alla scrivania nell'angolo vicino all'uscita per trovare altre due monete. Quindi lascia la stanza.
18. I laser sono accesi al piano di sopra, quindi occupiamoci dei primi due. Sali sopra e sulle 2 colonne a sinistra vedi dei dischi. Ruota i due dischi e sposta i cursori in modo che si allineino con i due recettori e accendano le 2 luci.



Torna di sotto.

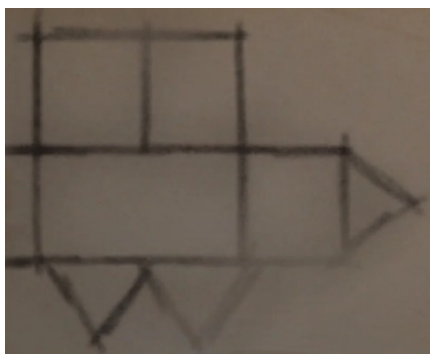
19. Ora passiamo al pugnale. Vai all'orologio e guarda le lancette. Ci sono 2 feritoie per far entrare qualcosa. Ruota il pomello del pugnale in modo che le lame possano adattarsi e poi inseriscilo.
20. Successivamente, è necessario toccare le luci verdi per lasciare accese solo le luci 15 e 60 poi ruota il pugnale e riprendilo.



Premi nell'ordine: 15 – 45 – 5 – 10

21. Prendi la seconda leva e vai alla porta verde alla sinistra delle scale e posiziona entrambe le leve nelle fessure. Abbassale per aprire la porta ed attraversarla.

22. Per prima cosa, trova l'altra metà dell'indizio nell'altra stanza sul mobiletto con l'orologio.



23. Apri la scatola sotto la lampada da tavolo per ottenere altre due monete. Sulla destra sul muro in basso c'è la testa del gargoyle, premila in modo che i suoi occhi diventino verdi.

24. Attraversa la porta che ha 2 cavi in terra e prendi altre due monete sul tavolino a destra dove c'è il busto. Prosegui attraverso la porta in fondo.

25. Girati a sinistra e guarda in alto per trovare la faccia di un gargoyle. Toccalo e i suoi occhi si illumineranno di verde.

26. A sinistra trova e apri il libro chiamato "History e Legend". Ci sono due indizi per un enigma.

27. C'è un baule chiuso ma non abbiamo ancora la password. Trova la foto sopra l'arco della cucina, poi entra in cucina.

28. Prendi la gemma verde da sotto il tavolo, un'altra da una ciotola, un'altra dietro il barile, un'altra nella scatola su uno scaffale, un'altra nel lavandino e l'ultima sul lampadario. Trova la foto sul frigorifero e la nota nel cestino. Inoltre, trova altre due monete su un piatto sullo scaffale.

29. Posiziona tutte e sei le gemme sul pannello tra le due finestre sul muro e poi prendi la sorta di quadrante di orologio che appare.

30. Torna nella sala da pranzo e torna nella stanza precedente. Attraversa l'altra porta, e sopra il mobiletto vicino alla porta, crea il simbolo come da immagine sulla scatola chiusa per ottenere un'altra foto.



Trova la testa del gargoyle sopra la porta e premila.

31. Leggi la lettera appoggiata sopra la scatola di cartone in terra e poi guarda il muro più lontano, c'è una placca, posiziona sopra il quadrante dell'orologio che hai trovato. Quindi, assicurati che il pugnale abbia la forma giusta e inseriscilo. Giralo per rivelare un passaggio segreto!

32. Entra e vedi delle scale per salire e scendere e una porta verde. Sulla destra in alto vedi un mattone che spunta in fuori. Rimuovilo per trovare un'altra foto.



33. Ignora la porta per ora e continua su per le scale. Trova tre monete vicino al barile. Ingrandisci l'uovo e gira la parte dorata per aprirlo. Prendi la sfera gialla.

34. Torna di sotto e attraversa la porta verde. Siamo finalmente dall'altra parte dell'area al piano superiore! Prendi lo scudo dal cavaliere alla tua sinistra.

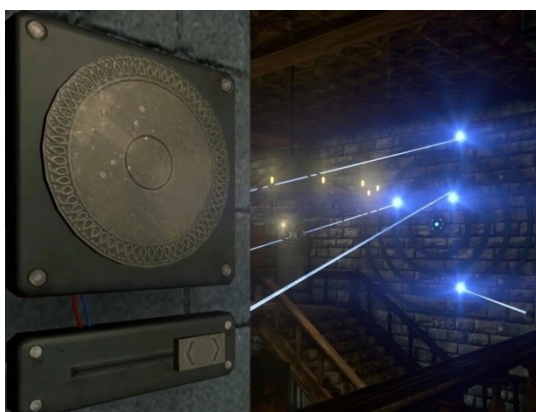
35. Sul tavolino vicino alla porta verde e apri la scatola per ottenere altre due monete. Apri la scatola in basso e prendi altre due monete. Leggi il libro intitolato MICROMEGAS di Voltaire. Inoltre, premi la faccia di un altro gargoyle sopra la porta.

36. Voltati e vai alla scrivania, davanti hai 6 meccanismi. Usa insieme gli indizi dei due pezzi di carta strappati per risolvere il puzzle dei quadrati e dei triangoli sul bordo del tavolo.



Quindi prendi i tre pannelli digitali dentro le teche sul tavolo.

37. Usa i due dischi sul muro per allineare gli ultimi due laser .



38. Torna di sotto e torna indietro attraverso la porta verde fino all'area principale. prendi la sfera blu dal piedistallo. (Tutti i laser devono essere posizionati).

39. Prendi la foto vicino alle scale sotto la colonna. Ora puoi accedere al tavolo sotto le scale, a destra della porta verde. Guarda il poster di Nebulosa Fiamma e leggi il libro intitolato The Edge of Infinity.

40. Torna indietro attraverso la porta a sinistra in fondo vicino alla libreria fino al ripostiglio e guarda il soffitto. Ruota le tessere per abbinare l'immagine del libro che hai visto prima. Quindi prendi la statua del piccolo guerriero che cade a terra.



41. Esci e attraversa il cancello centrale. Guarda il soffitto e abbina le tessere all'altra immagine nel libro. Questo è più complicato, però, poiché devi farlo in un ordine specifico. Il libro ti dice di iniziare in alto a sinistra e seguire le frecce in basso a destra. Si aprirà una porta segreta!



Segui la sequenza 1 2 3 4 5 6

42. Entra nel passaggio ma prima di andare nella stanza successiva, guarda in alto e premi sulla testa del gargoyle.

43. Sulla parete opposta del gargoyle nota un anello di metallo. Tiralo giù e rivelerà ancora un altro passaggio segreto! Questo scende una scala e conduce a un oggetto da collezione del capitolo 3. Prima di attraversarlo, prendi altre due monete sulla trave sopra la botola.

44. Scendi e prendi il dipinto. Inoltre, è facile non vederlo, ma c'è una leva nascosta dietro un palo! Tirala per rivelare una stanza del tesoro nascosta nel capitolo 3.



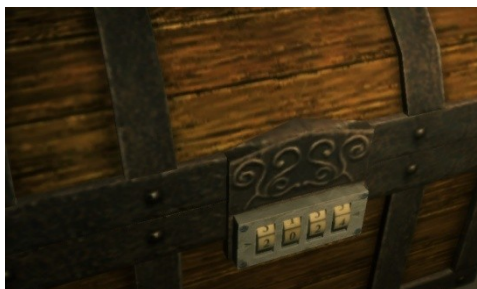
Quindi torna su la scala.

45. Voltati e continua nella stanza successiva e trova l'altra statuina del guerriero dietro gli scatoloni.

46. Torna indietro e vai attraverso la porta verde a due leve. Guarda il dipinto incorniciato: un uomo che tiene una bandiera bianca. Cambia l'immagine del pannello digitale in inventario con una bandiera e posizionala sul supporto sul tavolo.



47. Torna indietro attraverso la porta a sinistra, quella con i 2 cavi in terra e poi la porta successiva. Usa la data del poster di Flame Nebula per sbloccare il baule: 2024 e prendi la sfera gialla dall'interno.



48. Vai in cucina e osserva il quadro: un mulino a vento. Cambia una delle cornici digitali nell'immagine del mulino a vento e posizionala sul supporto che si trova nella stanza del baule.



49. Torna indietro e entra nella porta con un solo cavo in terra e cerca il dipinto sul pavimento: un uomo che impugna una spada. Quindi cambia l'immagine sul pannello digitale in una spada e posizionala sul supporto.



50. Torna in sala da pranzo. Ora dovresti essere in grado di aprire la scatola a sinistra. Basta sollevare il lucchetto e far scorrere la freccia verso destra. Quindi solleva il coperchio e prendi gli altri quattro pezzi di freccia.



51. Posiziona il primo sul tavolo e fallo scorrere verso destra per rivelare alcuni dischi con forme colorate sopra.



Per ora devi solo guardarlo bene. Ci sono diverse parti in questo puzzle.

Usane un altro sul dipinto sulla parete sinistra. Prendi il mini dipinto all'interno di un uomo accanto a una cornice vuota. C'è un altro disco lì dentro. Ci torneremo dopo.



Usane un terzo sotto i dischi della costellazione. Si accenderà un proiettore e dovrai utilizzare il cursore e i dischi per abbinare le stelle con le linee.



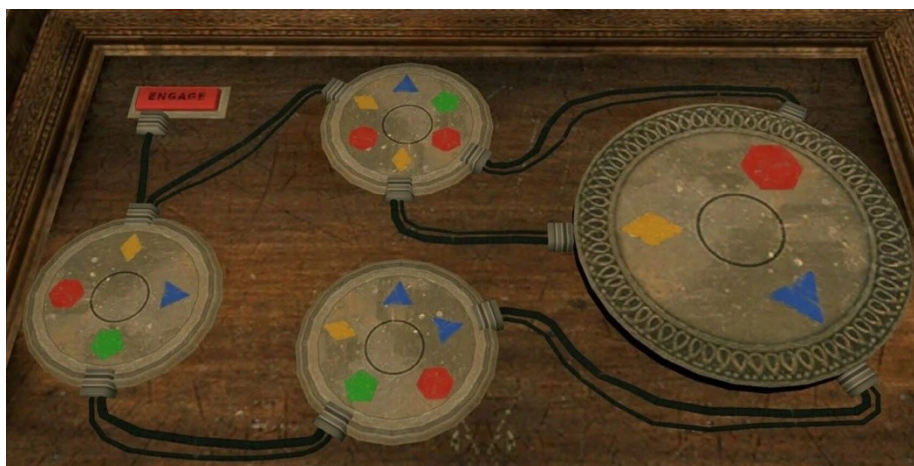
Quindi prendi un altro dipinto in miniatura dell'uomo accanto alla cornice vuota. E c'è un altro disco lì dentro.



52. L'ultimo è dietro sul mobiletto e devi ruotare il disco per aprire il cassetto. Quindi prendi il terzo dipinto dell'uomo per rivelare un altro disco.

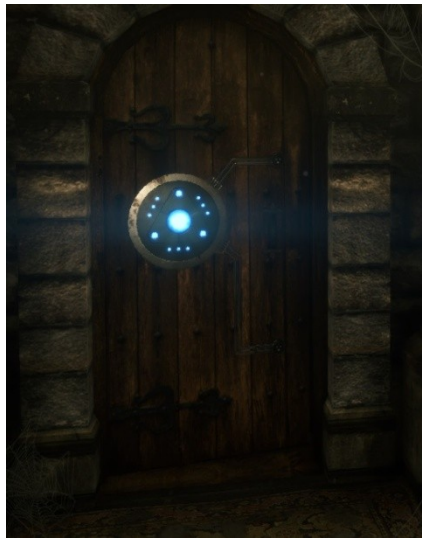


53. Passiamo al puzzle sul tavolo. Dai un'occhiata a tutti i dischi e scopri come devono apparire per formare una catena. Quello grande a destra può essere spostato direttamente ma gli altri tre sono controllati dai dischi che hai scoperto dietro i dipinti, quindi vai a un disco per volta e ruotali (generalmente di 90° rispetto a come vedi sotto) finché sul tavolo non appaiono come vedi nell'immagine. Una volta ottenuto, premi il grande pulsante rosso ENGAGE. Quindi prendi l'ultimo dipinto.



54 Dirigiti verso la grande cornice vuota sopra il camino e posizionaci sopra tutti i dipinti, dal più grande al più piccolo. Quindi prendi il pezzo triangolare.

55. Torna indietro di una stanza. Posiziona il triangolo sulla porta ma non entrare per ora.



56. Esci dalla porta verde torna di sopra. Guarda lo scudo che tiene in mano il cavaliere sinistro e poi avvicinarti a quello senza scudo, ruota i simboli sullo scudo nel tuo inventario in modo che ne siano immagine speculare.



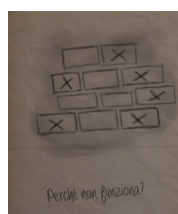
Se lo scudo non si posiziona sul cavaliere è perché alcuni simboli vanno spostati di poco.

Quindi mettilo all'altro cavaliere. Il muro si abbasserà, rivelando una costellazione di Orione!

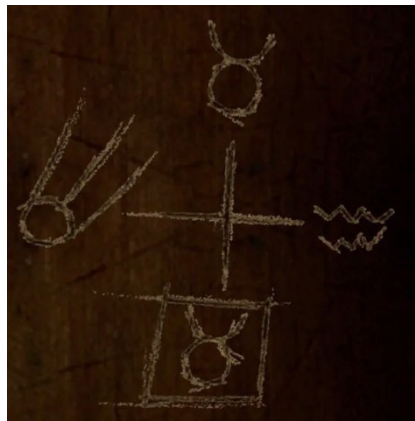
57. Aggiungi le tre sfere gialle dove mancano le stelle. Prendi la seconda sfera blu e torna sotto nella porta verde e poi in quella appena aperta con il meccanismo triangolare.

Capitolo 2

1. Ruota a sinistra e sullo scaffale vicino alla lampada, appena sopra il piccolo quadro, prendi l'indizio.



2. Leggi il libro verde sul tavolo e prendi l'oggetto che assomiglia ad un orologio dal piedistallo e prendi le due monete in una ciotola sul tavolo a destra.
3. Apri l'armadio a sinistra e prendi un altro oggetto che assomiglia ad un orologio. Unisci i due pezzi e ruotali per formare una croce.
4. Dirigiti verso il cancello attorno alle scale e posiziona la croce nella serratura per aprire la porta. Vai sopra.
5. Guarda il poster di Nebulosa Eschimese sul tavolo di fronte. Inoltre, guarda il poster arrotolato sulla Nebulosa Medusa.
6. Vai al tavolo a sinistra. Guarda il libro The Edge of Infinity e il poster arrotolato sui Gemelli Gemini.
7. C'è un pulsante arancione sullo scudo davanti. Puoi premerlo, ma non fa ancora nulla.
8. Ruota a sinistra e dal piccolo quadro sul mobile prendi la foto.
9. Apri l'armadio a sinistra per un indizio.



10. Guarda la parte superiore della trave sopra l'armadio e cambia il simbolo con quello in alto sull'indizio che hai appena trovato, il simbolo del Toro.



11. Disponi correttamente il simbolo sull'armadietto in basso a sinistra dell'armadio e prendi altre tre monete.



12. La trave dall'altra parte della stanza ha una serratura a combinazione. Inserisci il numero dal poster di Eskimo Nebula: 2392. Quindi cambia il simbolo con quello all'interno di una scatola sull'indizio dall'armadio, un altro Toro.



13. Ora passiamo alle ultime due. Quella sopra la finestra tra i due scaffali diventa acqua e quello dalla parte opposta vicino alle scale diventa una meteora.



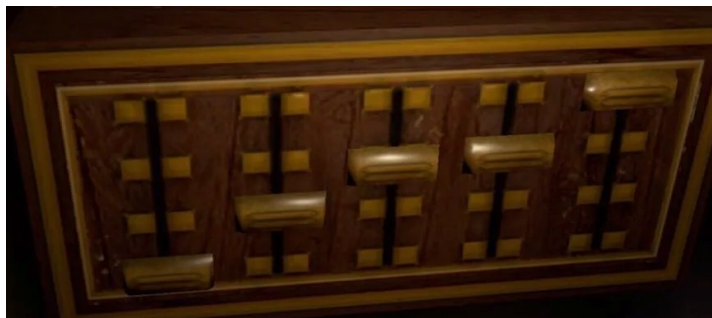
14. La scala si abbassa, sali e osserva la porta in fondo a sinistra per un indizio. Non puoi ancora aprire la porta.



15. Torna indietro e la porta accanto è aperta, entra per il bagno. Apri l'armadio per trovare una foto e guarda gli uccelli dipinti sul muro per trovare un indizio.



16. Cerca un puzzle sotto il lavandino. Risolvilo usando l'indizio degli uccelli. Basta spostare i cursori nelle stesse posizioni degli uccelli.



Prendi il modello del razzo dall'interno.

17. Esci dal bagno. Avanza a metà del corridoio, voltati e leggi la lettera su un tavolo. Voltati a sinistra e c'è uno scrigno su un tavolo ma non lo puoi aprire. C'è anche una chiave in una scatola sul mobiletto. Inoltre, sul pavimento vicino a dove hai letto la lettera, c'è un puzzle ben nascosto in cui devi formare il simbolo II.



Ottieni una statuina di guerriero.

18. Attraversa la porta quella a sinistra del grande vaso, verso la camera da letto con 2 letti. Usa la chiave che hai trovato per sbloccare il baule vicino all'armadio e ottenere un altro modello di razzo.

19. Apri il carillon sul tavolo e posiziona all'interno entrambi i modellini di razzi. Verrà riprodotta della musica, ma di questo dovremo occuparci più tardi. Per ora vai al tavolino in fondo e rimetti il quadro in ordine e prendi l'oggetto circolare.



20. Guarda la nota sotto il comodino a sinistra per un indizio.

21. Apri l'armadio a sinistra per un altro indizio.

22. Gira a destra e trova un'asse del pavimento allentata vicino al comodino. Falla scorrere indietro per ottenere una statuina di guerriero.

23. Guarda le lettere sul muro in alto. Se guardi i tuoi libri e i tuoi poster, puoi vedere che i Gemelli si chiamano CASTOR e POLLUX. Scrivi ciascuno di essi e presta attenzione ai punti che sono ancora visibili.



24. Guarda sotto il letto blu per un'altra foto e una voce nel diario.

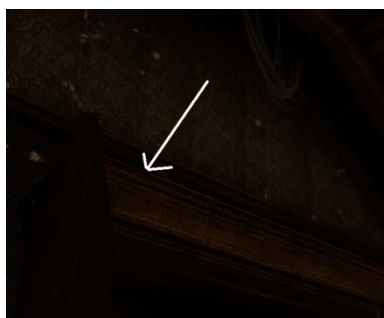
25. C'è una scatola su un tavolo vicino alla finestra. Devi spostare le tessere Sole, Luna e Meteora nei punti giusti. Implica molti spostamenti, ma non è troppo difficile.



Quindi premi il pulsante all'interno del dispositivo in modo che si illumini.

26. La sfera gialla sul muro non si può ancora prendere. Lascia la stanza e attraversa la porta accanto, alla destra del grande vaso, per allo studio d'arte. Guarda dietro di te al tavolino tondo alla tua sinistra e trova la nota all'interno del libro: I Misteri dello Zodiaco.

27. Apri l'armadio e un altro robot volerà fuori. Cerca un'altra foto e il disegno di un bambino in cima all'armadio.



28. Guarda la nota nel bidone della spazzatura rovesciato. Inoltre, apri la cassa sul tavolo e risolvi il puzzle dei bambini nudi per ottenere un oggetto.



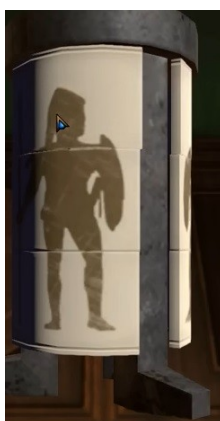
29. Girati verso il tavolo vicino all'armadio e risolvi un altro enigma con bambini nudi. Prendi l'oggetto.



Ora hai un oggetto a forma di stella e uno a forma di croce. Posizionali nella loro sagoma dove hai sistemato i dipinti dei bambini e si apriranno dei pannelli. Sul tavolo vicino all'armadio la croce e sul tavolo ai piedi del letto la stella.

30. I punti qui possono essere usati con le lettere e i punti vuoti della camera da letto, oppure puoi semplicemente indovinare CASTOR dal poster e dal libro. Inserisci castor e prendi il puzzle del cavallo e ruota i pezzi per formare il cavallo.

Sia nel cavallo che nel guerriero posizionate come nell'immagine e poi ruotate per evidenziare una lama a L all'interno di ciascun cilindro, ce ne sono 3 ma ne basta una. Spostate una sezione per volta fino a che le lame escono dalla sede per potersi allargare.



Sia cavallo che guerriero le lame devono essere libere di uscire dalla sede.

31. Torna all'altro baule. Ancora una volta, puoi usare i punti come indizio o semplicemente inserire POLLUX e prendi il puzzle del guerriero.



32. Ora, nel baule sul tavolino inserisci il cavallo e nell'altro il guerriero. In uno prendi un medaglione e nell'altro il solito oggetto con 2 simboli ai lati.

33. Cerca sugli scaffali a destra un libro di chiamato Studies of the Masters. Fondamentalmente, se non vuoi avere a che fare con i puzzle di pittura sui muri, puoi semplicemente inserire quei codici in basso per renderli più facili. Inoltre, prendi le tre monete dallo scaffale sotto il libro e due monete dallo scaffale con 3 vasi sull'altro lato .



34. Affrontiamo prima il puzzle sopra il letto. Il dipinto si chiama Allegoria delle Arti di Sebastiano Ricci. È stato realizzato nel 1692. Se vuoi rendere il puzzle più semplice inserisci il codice 1692 in basso, altrimenti divertiti. Ci serve ancora qualcosa da mettere nel buco nel muro.

35. Veniamo ora all'altro, intitolato La Cacciata dei Demoni da Arezzo di Giotto de Bondone, sopra il mobiletto. È stato dipinto nel 1297 e puoi usare quel codice per renderlo più semplice se vuoi. Una volta risolto, posiziona il medaglione d'argento nel buco nel muro per sbloccare la vetrina sottostante.

36. Guarda l'armadietto aperto. Leggi la lettera e premi il pulsante sul dispositivo. Dovrebbe accendersi.

37. Lascia la stanza e torna indietro lungo il corridoio fino alle scale. Voltati e posiziona i due oggetti con le forme sopra i buchi sul muro. Ora dobbiamo inserire le forme che abbiamo visto sulla porta come pass-code. Dice: triangolo rivolto verso il basso, quadrato, cerchio, triangolo rivolto verso l'alto, triangolo rivolto verso il basso. Si seleziona una forma ruotandola nella posizione inferiore.



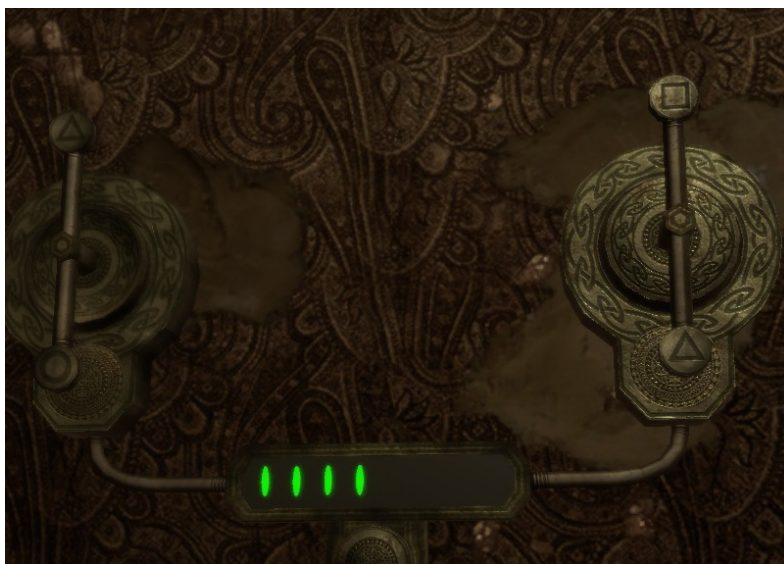
Posiziona leva a sinistra



Posizione leva a destra



Posiziona leva a sinistra



Posizione leva a destra



Posiziona leva a sinistra

Premi il pulsante tondo sotto i led verdi e la porta si aprirà. Vai oltre.

38. Voltati per un puzzle con anelli rotanti. Abbinali tutti per ottenere un indizio per il puzzle della sfera gialla nella camera da letto. I punti che si illuminano ti dicono cosa illuminare sul puzzle in camera da letto.



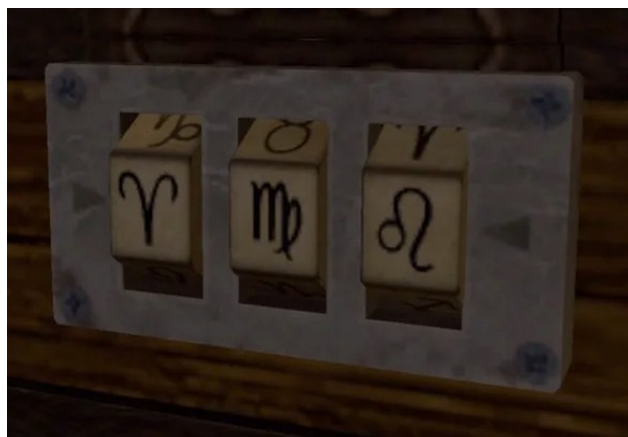
39. Voltati e prendi la gemma gialla dallo scaffale a sinistra in fondo, un'altra in alto a sinistra e un'altra dietro alcuni dipinti sul pavimento a destra. Inoltre, guarda in alto sulla trave per trovare un indizio inciso sul soffitto.



40. Trova le tre scatole di cartone che contengono degli indizi.



41. Apri l'armadio e prendi altre tre monete. In alto c'è anche una scatola chiusa che puoi sbloccare usando gli indizi delle tre scatole di cartone. Prendi la gemma gialla dall'interno.



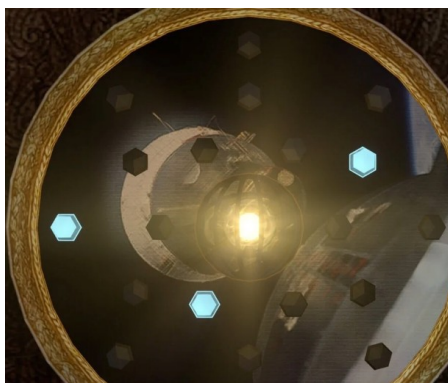
42. Ci sono due lampade che ruotano. L'indizio è il pezzo di carta che hai trovato nell'armadio della camera da letto. Mostra due lampade e due frecce su come ruotarle. Quella di sinistra deve puntare verso il basso, quindi è capovolto. Quella a destra deve puntare a destra. Dal pannello che si apre prendi la scultura in pietra e premi il pulsante sul dispositivo per accenderlo.

43. Posiziona le quattro gemme gialle sulla scultura in pietra in inventario. Quindi posizionala nella sede sul muro e prendi il medaglione d'oro.



44. Lascia la stanza e usa l'indizio delle forme che hai trovato sul soffitto per inserire un altro codice nel pannello del muro con i led Dice: Cerchio, quadrato, triangolo giù, quadrato (muovilo e rimettilo per accendere il led), cerchio, triangolo su. Si aprirà un piccolo angolo. Tutto come prima con i simboli sempre verso il basso. Inizia da sinistra con il cerchio in basso e così via... Prendi la foto.

45. Torna in camera da letto, la porta a sinistra del grande vaso e risolvi il puzzle della luna per liberare la sfera gialla, premendo i pulsanti che hai visto prima nell'altra stanza.



46. Esci , torna alle scale e entra nella porta in fondo di prima, prendi la sfera gialla.

47. Torna allo studio di pittura e posiziona il medaglione d'oro nel buco sotto il dipinto sopra il letto. Viene rivelato un passaggio segreto! Entra.

48. Per prima cosa apri la cassa ai piedi del letto e prendi i quattro pugnali.

49. Leggi il diario sul tavolino e prendi le due monete vicino alla TV. Inoltre, guarda il lampadario. C'è una sfera gialla! Cliccalo e fai attenzione a quali lampadine sono accese e quali spente.



50. Apri l'armadio e risolvi il puzzle usando l'indizio del lampadario. Accendi le stesse luci accese sul lampadario. Premi il pulsante al centro. Prendi la sfera gialla!



51. Il dipinto qui si chiama La morte di Socrate di Jacques-Louis David ed è stato dipinto nel 1787, puoi usare questo numero se non vuoi risolverlo da solo. Quindi premi il pulsante sul dispositivo nel camino.

52. Attraversa la porta a sinistra verso il bagno. Leggi il libro MICROMEGAS vicino al water. Apri l'armadio e prendi altre due monete.

53. Guarda il dipinto sul muro che dice 1705 e prendi la lampadina da sotto il lavandino aprendo le due ante.

54. Inoltre, guarda sopra la porta per un puzzle nascosto. Risolvilo creando il simbolo e prendi la foto.



Esci dal bagno.

55. Apri la porta alla destra del bagno. Conduce al corridoio e dobbiamo trovare tutti i foderi dei pugnali che abbiamo visto sulla nostra strada e infiliamo un pugnale in ognuno di essi. Ce n'è uno sulla sinistra alle scale.

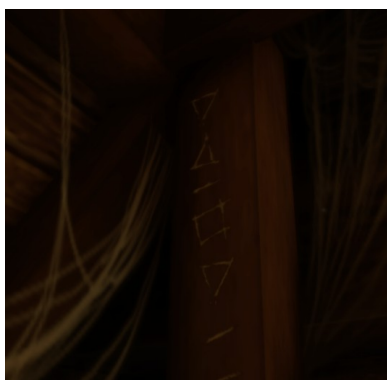
56. Ce n'è un altro nel primo bagno, la porta a destra delle scale.

57. Ce n'è un altro nella stanza con tutte le scatole, la porta in fondo alla destra del bagno.

58. E per ultimo, ce n'è uno sul tavolino tondo al piano di sotto.

59. Usa l'indizio del 1705 dal dipinto del guerriero e imposta l'orologio a pendolo in fondo alle 17:05, o 5:05. La lancetta piccola va sul V e la lancetta grande sull' I. Quindi premi il pulsante arancione sullo scudo per rivelare un passaggio segreto. Entra.

60. Prendi la sfera blu qui e cerca un indizio inciso nel legno.



61. Trova la piccola scatola sopra la porta e aprila per ottenere altre due monete.

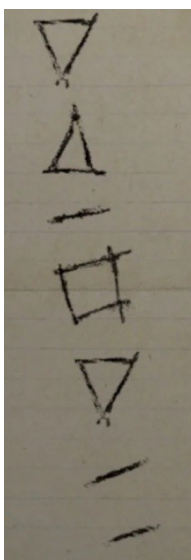
62. Ci sono anche dei mattoni che sporgono dal muro di fronte alla porta di entrata. Usiamo gli indizi che abbiamo trovato per capire l'ordine in cui premerli. Ti consiglio di iniziare toccando tutti i mattoncini attorno a quelli che sporgono per vedere quali sono interattivi. Hai righe di mattoni: 2, 3, 3, 3. Il disegno ti dice quali mattoni devono sporgere segnati con la "S". Ho aggiunto delle "I" per i mattoni che devono essere inseriti. La "U" ti dice che devi posizionare il mattone centrale nella terza fila per ultimo. Quindi funziona così:



La "U" devi premerlo a prescindere finchè non si apre il passaggio segreto.

63. Attraversa il passaggio segreto. È la stanza segreta di Lady Catherine! Girati a sinistra e in alto alla destra del mobile c'è una leva. Abbassala per aprire il baule. Prendi la foto dal baule e leggi la lettera sul tavolo.

64. Lascia la stanza. Torna di sopra alle leve con i led verdi Usa l'indizio da cui hai preso la sfera blu per risolvere un altro puzzle di forme.



I simboli vanno impostati sempre in verticale e sempre nella parte bassa, per il simbolo della linea la leva va in orizzontale. Si inizia sempre da sinistra, quindi va: triangolo giù, triangolo su, linea (leva sx), quadrato, triangolo giù, linea (leva dx), linea (leva sx). Premi il pulsante per rivelare un angolo nascosto. Prendi le quattro monete.

65. Torna nella stanza dove hai preso i pugnali, in fondo al corridoio. Le quattro linee all'interno del baule ora brillano di verde! Ingrandisci e prendi il floppy disk.

66. Inserisci il dischetto nel computer. Se chiede una password guarda il libro dei Gemelli e vedrai che i due gemelli, Castore e Polluce, sono conosciuti insieme come DIOSKURI oppure DIOSKOURI. Inseriscila nel computer e premi INVIO. Leggi i registri e posizionali su APRI, dai invio e apre la vetrina sopra il letto.

67. Prendi il pezzo triangolare dalla testiera.

68. Torna nel corridoio e posiziona il triangolo sulla porta per sbloccarla. NON ENTRARE PER ORA.

69. Torna al primo bagno. Guarda in alto sopra l'armadio e clicca la lampadina, tirala giù per accedere a una scala che conduce alla soffitta! Sali.

70. Ingrandisci la lampadina. Toglila e sostituiscila con quella in inventario. Tira la corda per accendere la luce. Ora puoi vedere!

71. Clicca in terra per vedere i quattro diversi disegni.

72. Prendi le due monete dai barattoli di vernice. Cerca anche un pulsante dietro i barattoli di vernice a sinistra. Premilo per rivelare un dipinto. Vai a prenderlo perché è il dipinto da collezione del capitolo 2.

73. C'è una statuina di guerriero dietro al tappeto arrotolato. Prendila.

74. C'è anche un piccolo baule a combinazione. Nei documenti guarda il poster della Nebulosa Medusa. Dice Sh2-274. Inserisci 274 per sbloccare il baule e prendere una leva.

75. Apri la porta sul retro per rivelare un'altra costellazione. Hai bisogno di tre sfere gialle per ottenere la sfera blu, ora ne hai solo 2.

76. E infine, guarda in alto per vedere qualcosa di brillante. È una chiave, prendila!



77. Torna giù e nel corridoio, esci dal bagno e vai nella stanza in fondo a destra del bagno con tutte le scatole. Trova il buco della serratura e usa la chiave per ottenere un'altra foto.



78. Torna nel corridoio. Trova il piccolo angolo con lo scrigno sul tavolo. Inserisci la leva sulla parete a destra e tirala verso il basso per sbloccare il baule. Prendi la sfera gialla.

79. Ora dovresti avere tutte e tre le sfere gialle, quindi torna in soffitta e posizionale nella costellazione per ottenere la seconda sfera blu.

80. Torna al computer. Utilizza i tasti freccia per uscire/disconnettersi (icona della porta). Si aprirà un nuovo passaggio segreto! Attraversa e prendi le ultime cinque monete del capitolo 2.

81. Inoltre, scendi dalla botola in un'area speciale nel Capitolo 1 dove puoi raccogliere le ultime cose che ci mancavano. Prendi il dipinto dal capitolo 1 e trova e premi anche la testa del gargoyle in basso sotto la finestra. Ci mancano ancora tre monete del capitolo 1.

82. Prima di andare al Capitolo 3, attraversiamo la porta del gargoyle nel Capitolo 1! Se hai dimenticato dov'era, è dalla parte opposta a dove sei ora. Ritorna alle scale, scendi e ritorna all'atrio principale. Sali le scale e vai alla porta di pietra con i gargoyle. Devi prima premere ciascuna testa in modo che entrambi gli occhi siano verdi. Se qualcuno di loro ha ancora entrambi gli occhi chiusi, significa che ne hai dimenticato qualcuno in giro. Cercalo. Una volta tutti verdi entra.

83. È la stanza dei trofei nascosta del Barone Contington. Apri la scatola sul tavolo per prendere le ultime tre monete per il capitolo 1.



84. Esci e torna all'atrio, porta verde in fondo, porta con il meccanismo illuminato, sali la scala a chiocciola poi la scala in legno e vai nella porta con il meccanismo illuminato a destra.

Capitolo 3

1. Girati completamente a destra e trovate il puzzle nascosto dietro il grande vaso. Prendi la foto.



2. Esci dalla schermata e guarda in alto sulla colonna vicino al drappo blu, è il simbolo del Capricorno.

3. Prendi le due monete dalla ciotola sul tavolo rotondo.

4. In alto sulla colonna c'è il simbolo della Bilancia.

5. Sul pavimento c'è un enigma. Per prima cosa segui il filo dal pulsante sul tavolo al robot a sinistra. Cambia le frecce sul pavimento in modo che la corrente gli arrivi. Quindi premi il pulsante sul tavolo per attivarlo.



Successivamente, cambia il simbolo che appare in modo che corrisponda al primo che hai visto vicino al soffitto, il simbolo del Capricorno. Prendi la leva.



6. Ora fai lo stesso con l'altro robot posizionando prima le frecce sul pavimento.



Poi inserisci il secondo simbolo che hai visto, Bilancia. Prendi l'altra leva.



7. Posiziona entrambe le leve nelle fessure sulla piccola piattaforma sulle scale con il tappeto e tirale verso il basso per far scendere una lunga scala a chiocciola dal soffitto. Sali le scale.

8. Guarda il poster alla tua destra. C'è anche un timone della nave numerato da I a VI appeso al muro.

9. Prendi la moneta dalla scatola sul ripiano in basso del tavolino a sinistra della porta.

10. Leggi la nota appoggiata sulla scatola di cartone in mezzo al libro. È un indizio!

11. Non possiamo fare nient'altro qui in questo momento, quindi attraversa la porta del laboratorio. Girati a destra e guarda le note sulla lavagna e leggi la voce del diario.

12. Prendi la foto da una scatola su uno degli scaffali.



13. Guarda le note sulla lavagna bianca a sinistra e prendi le due monete. Inoltre, nota il drago sullo schermo del computer.



14. Non c'è molto altro che possiamo fare qui adesso, quindi attraversa la porta, quella con il cavo in terra. Guarda le date sotto il busto a destra: 1805 – 1892.

15. Inoltre, prendi la foto dietro lo scudo rotondo in alto.

16. Ci sono altri tre busti. Dobbiamo mettere tutti e quattro i busti in un certo ordine che ancora non si sa. Le date sono: 1805 – 1892 1284 – 1326 1902 – 1952 1171 – 1188

17. Leggi le pagine del libro Edge of Infinity sulle costellazioni dell'Auriga e del Leone e quella accanto su Orione e Draco. Inoltre sul mobiletto al centro apri la scatola e prendi una chiave, osserva i fogli con un indizio sopra.

18. Non dimenticare di prendere le due monete sul muretto sotto il quadro in fondo a sinistra. Per prenderle devi uscire e rientrare dalla porta in fondo.

19. Torna indietro nella stanza con il timone appeso al muro e usa la chiave per sbloccare la scatola sul tavolo, rivelando un pulsante che per ora non serve.

20. Esci dalla schermata e sempre sul tavolo vai ai 3 cilindri con le barre rosse. Usa i due indizi che hai trovato, uno che assomiglia a tre costellazioni scarabocchiate e un altro che spiega come lavorare con le stelle sul poster blu. Usa gli indizi insieme al poster per capire a quale altezza posizionare le tre barre rosse sul tavolo.

Cominciamo con quello in alto. Le linee puntano a 1 stella bianca, 5 stelle bianche, 3 stelle nere e 7 stelle bianche. Ma in realtà li invertiremo, creando stelle bianche + e stelle nere - .

Quindi ottieni: $1 + 5 - 3 + 7 = 10$

Il successivo è 5 bianchi, 6 neri, 3 neri e 7 bianchi. Invertirli nuovamente.

Ottieni: $5 - 6 - 3 + 7 = 3$

Il terzo è 1 bianco, 4 bianco, 6 nero, 7 bianco. Invertirli nuovamente.

Quindi ottieni: $1 + 4 - 6 + 7 = 6$

Quindi cambia la prima linea in 10, la seconda in 3 e l'ultima in 6. Ricorda che ogni linea è composta da due punti. Usa i pulsanti per far scendere o salire le linee rosse. Quindi premi il pulsante nella scatola di prima.



Prendi l'esagono di pietra dalla teca che si apre.

21. Torna di sotto e posiziona l'esagono a sinistra. Una nuova scala! Scendi.



22. Osserva il soffitto e vedi dei simboli. C'è una freccia finale sul muro sulla colonna vicino alle scale che punta verso il basso verso una foto bloccata. C'è un'altra freccia sul pavimento che punta verso un'altra freccia su un altro muro sulla colonna vicino ai computer. L'obiettivo è seguire le frecce fino al soffitto e puntarle ciascuna verso la successiva in modo che formino un percorso fino alla foto. Purtroppo non è possibile catturare immagini, prova, non è difficile.

Prendi la foto quando hai finito.

23. Dai un'occhiata ai tre simboli sui monitor dei computer.

24. Prendi la maniglia a leva dal tavolo e apri il cassetto per prendere un pezzo di carta con sopra dei numeri. Quindi attraversa la porta successiva.

25. Sei in cantina. Raccogli una leva nel fossato. Voltati e ai piedi delle scale prendi il pezzo di leva e combinala con la maniglia per ottenere una leva. Quindi prendi l'altra leva dietro le assi vicino al barile in modo da averne tre.

26. Se hai tirato indietro la leva nell'area nascosta a cui hai avuto accesso nel Capitolo 1, dovresti avere accesso ad una piccola alcova del tesoro. Raccogli le 10 monete da tutto l'oro.

27. Abbassa, ai piedi delle scale, la catena destra e poi la catena sinistra per rivelare il muro della costellazione. Ma non abbiamo ancora sfere gialle!



28. Guarda il soffitto per una piastrella allentata, sopra il barile vicino ai fari. Scorilo indietro e ottieni un'altra foto.

29. Guarda la scatola chiusa sul barile. Sotto c'è un indizio per le tre leve.



Posiziona tutte e tre le leve nelle fessure e poi segui l'indizio. Ti sta dicendo di tirare le leve in questo ordine:

2 Giù
1 Giù
3 Giù
1 Su
3 Su
1 Giù

Questo sblocca la scatola! Prendi il disco di avvio del server.

30. Torna di sopra e inserisci il disco di avvio nel computer solitario.

31. Ci sono alcune cose da fare sul PC. Innanzitutto, controlla il registro di avvio.

32. Registro di avvio, conferma, chiudi e stampa. Il foglio stampato ha dei ritagli dentro. Quindi combinalo con la carta che hai preso dal cassetto.

33. Abbina i ritagli a ciascuno dei tre simboli sugli schermi dei 3 pc per ottenere un codice di 5 cifre per ciascuno di essi. Il primo è 81768. Il secondo è 39783. E il terzo manca dal foglio ma puoi indovinare dove è strappato. Quindi ottieni 24195.

34. Quindi inserisci i numeri su ciascun computer. Tutti e tre i computer si riavvieranno.

35. Torna all'altro PC e inizializza il server. Successo! Il server è in linea. Puoi vedere di nuovo i registri di avvio.

36. Inoltre, ricordi come ti sei disconnesso dal PC nel Capitolo 2? Fai qualcosa di simile. Vedi un cerchio in basso a destra, devi essere nella schermata principale. Freccia GIU per andare su server online e poi freccia destra per selezionare il cerchio, INVIO. Freccia SU per mettere il pallino al centro e poi INVIO. Poi qualcosa si è mosso!

37. Torna giù in cantina per scoprire che il puzzle sul muro è attivo. È necessario ruotare gli anelli per creare un'immagine. Potresti aver intuito che più anelli si muoveranno contemporaneamente, quindi non è così facile come sembra ma nemmeno difficile.



Quindi attraversa la nuova apertura fino al birrificio Mountain Brau.

38. Trova le tre monete nella botte grande aperta con dentro 2 assi. Inoltre, guarda il soffitto e trova quattro tessere un po' separate l'una dall'altra. Ruota ciascuno di essi in modo che insieme formino un simbolo del Toro. Senti un rumore.



39. C'è anche un'altra porta chiusa, un cancello. Per aprirlo, trova la catena alla sinistra del cancello sopra le due piccole botti sul tavolo.

Abbassala per aprire il cancello ma non passarla per ora.

40. Per prima cosa torna indietro dalla grata nel fossato e supera l'altra grata, prendi la statuetta del guerriero nel passaggio in fondo chiuso dalle assi. C'è anche una scala qui che riporta al reattore. Quindi puoi passare se ti manca qualcosa da lì.

41. Torna al birrificio e attraverso il cancello fino alla stanza del generatore nella torre. Trova le due monete sul pavimento davanti alle scale. Premi il pulsante per accendere il generatore e nota un'altro timone appeso al muro su cui dovremo tornare più tardi.

42. Sali le scale. Cerca un mattone allentato sopra la porta e vicino alla lampada, rimuovilo per trovare un'altra foto.

43. Continua su per le scale fino alla sala del proiettore/costellazione. Leggi l'estratto del libro The Ice Dragon sul davanzale della finestra.

44. Guarda in alto e a destra sopra la tenda per trovare un'altra foto.

45. Accendi il proiettore e poi torna indietro. C'è un telecomando appoggiato sul proiettore. Premi il pulsante per cambiare la costellazione che scegli quella che vedi sotto. Devi far combaciare le luci nei pannelli con le luci. Quindi vai ai pannelli e spostali per far combaciare le luci come vedi sotto. Non puoi fare tutto in una volta sola ma andare un lato per volta, sinistra, destra o viceversa.

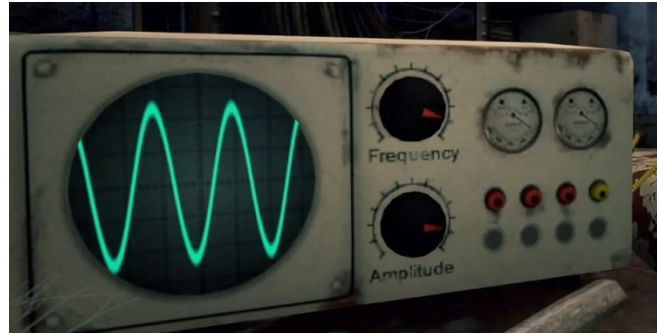


46. Nota le luci verdi lampeggianti sul pavimento e seguile fino al laboratorio.

47. Nel laboratorio, nota che le luci verdi portano al computer. Interagisci con esso e finalmente ti farà entrare! Leggi tutti i registri di ricerca. L'ultimo è corrotto!

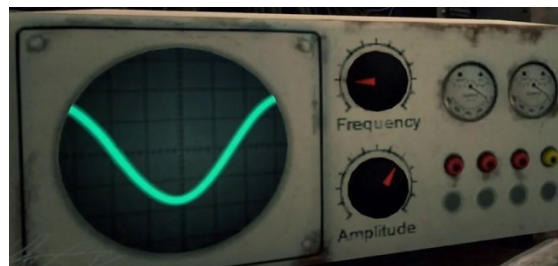
48. Mentre sei ancora sul computer, accendi il controllo dell'oscilloscopio.

49. Ora l'oscilloscopio è acceso! Usa i due quadranti per modificare la frequenza e l'ampiezza e copiare il primo modello sulla lavagna bianca. Quando l'amplificatore di fase fa scintille e inizia a fumare è perché hai fatto giusto.

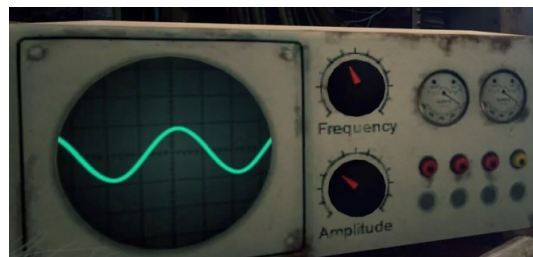


Ora devi riprodurre le altre due oscillazioni.

50. Per il prossimo, devi far fumare l'amplificatore della seconda fase. Inoltre, il campione nel contenitore di contenimento inizierà a brillare.



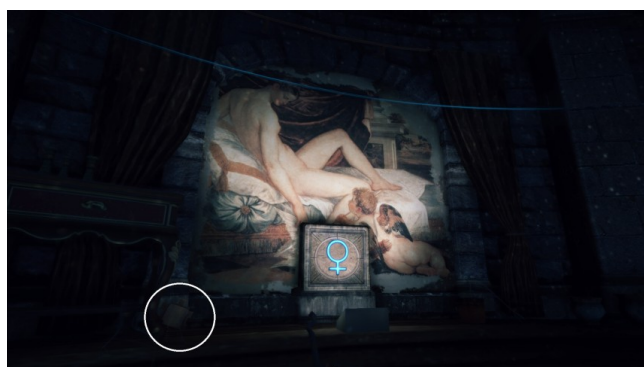
51. E per ultimo, devi far esplodere la sfera blu/campione del nucleo e sbloccare il cancello.



52. Attraversa il cancello e sali al planetario.

53. Il planetario è probabilmente la stanza più bella del gioco. Leggi il diario sul tavolo a destra. Voltati e vai alla scrivania e dai un'occhiata ai poster dei pianeti interni ed esterni del sistema solare. Nota che dietro ogni pianeta c'è un simbolo sfocato.

54. Inoltre, trova questo oggetto di legno vicino al dipinto di Venere.



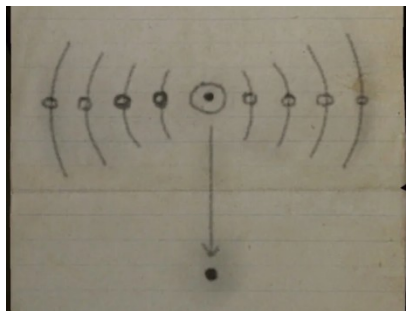
55. Cerca anche un piccolo pezzo di legno di un colore diverso vicino al dipinto di Mercurio. Scorri lo indietro per trovare una figura di guerriero e un'altra lettera.



56. Torna sotto e vai nella porta a sinistra, quella senza IL CAVO IN TERRA. Sulla colonna in basso vicino al quadro c'è un piccolo pezzo di legno sul muro. Metti sopra quello che hai trovato nel planetario. Quindi ruotali entrambi sui lati che si incastrano e tira verso il basso quello superiore. È un altro passaggio segreto! Vai oltre.



57. Ora sei in un ripostiglio dietro il laboratorio. Guarda la nota sul pavimento dietro lo scaffale per un indizio sul planetario.

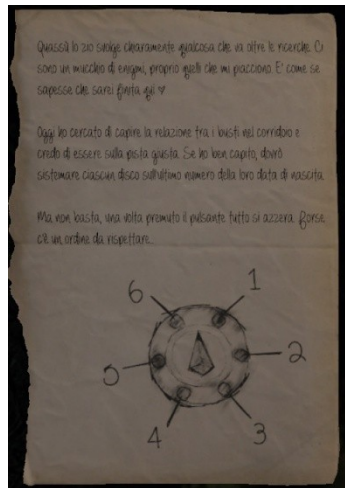


58. Non c'è niente nell'armadio. Ma cerca una scatola sotto gli scaffali. Crea un simbolo dell'Acquario per aprirlo e ottenere due monete.



59. Cerca tre poster su uno degli scaffali a sinistra dell'armadio. Uno è per la Ballerina Spagnola, un altro è per il Sole e il terzo è per gli Anelli Danzanti.

60. C'è anche un pezzo di carta nascosto dietro il ritratto sul muro. È un indizio per i quattro busti nel corridoio!



61. Torna nel corridoio. Risolviamo il puzzle dei busti. Queste sono le date che abbiamo:

1805 – 1892 (5)

1284 – 1326 (4)

1902 – 1952 (2)

1171 – 1188 (1)



Quindi, come diceva la nota, è necessario modificare ciascun quadrante, ai piedi delle statue fino all'ultima cifra della data di nascita. Ho messo quei numeri tra parentesi sopra. Ma dobbiamo farlo in un ordine specifico. E quell'ordine è... dal primo secolo al più recente. Quindi funziona così:

1171 – vai al 1

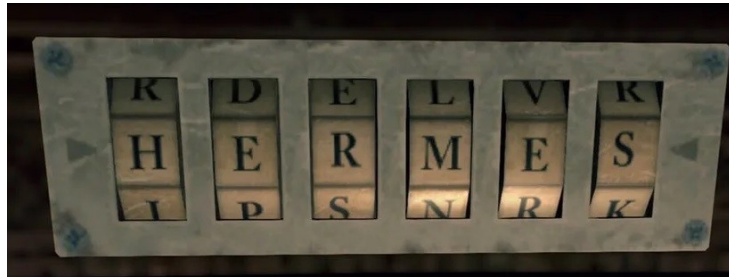
1284 – vai al 4

1805 – vai al 5

1902 – vai al 2

62. Poi vai all'ultimo interruttore vicino al grande medaglione sul mobiletto e sposta la levetta. Se lo hai fatto bene, ora dovresti essere in grado di prendere il medaglione. Guarda il retro del medaglione. Dice HERMES.

63. Torna di sotto alla stanza iniziale con i due robot. C'è una statua di quello che deve essere Hermes che tiene in mano una sfera gialla. Scrivi HERMES e poi posiziona il medaglione nello scomparto che si apre.

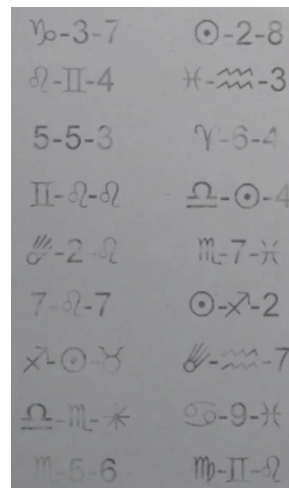


Prendi la sfera gialla.

64. Vai alla porta con la tastiera. Ha bisogno di un codice di 4 cifre ed è sul poster di Spanish Dancer. Dice 1566. Inseriscilo sulla tastiera. Avanza.

65. Prendi il jet giocattolo dietro la scatola di cartone.

66. Inoltre, trova la nota sullo scaffale alla destra del tavolino. Ha alcuni simboli strani.



67. Apri l'armadietto inferiore e abbassa il cursore per accendere una delle luci rosa accanto ai cristalli.



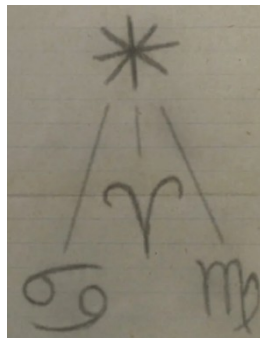
68. Gira a sinistra e prendi il jet dal pavimento dietro il quadro in terra. Inoltre, apri la scatola sul tavolino e leggi la lettera all'interno. Premi il pulsante sulla trave in alto a sinistra per accenderlo.

69. Continua a sinistra e prendi il terzo jet dalla cima della libreria.

70. Ora posiziona tutti e tre i Jet sulle piattaforme sullo scaffale per accendere un'altra luce rosa, premi il pulsante indicato dalla freccia. C'è anche un'altra scatola chiusa nel piano in basso con dei simboli sopra che dobbiamo capire come aprire.



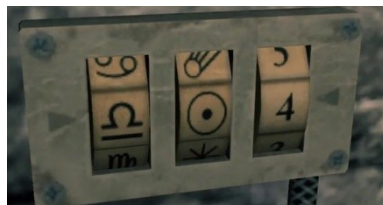
Inoltre, premi il pulsante in alto a sinistra vicino allo scudo e leggi il foglio sul piccolo scaffale a destra.



71. La scatola chiusa a chiave ha numeri e simboli. Se guardi la pagina trovata prima con diverse combinazioni e inizi a scendere, la prima che puoi usare è 553. E questa è la risposta! Impostalo su 553 e prendi le due monete dall'interno.

72. Ci sono ancora due pulsanti da premere, uno sul tavolino a sinistra e uno vicino alla lampada a muro. Questi sono tutti i pulsanti e un'altra luce rosa dovrebbe accendersi.

72. Ora dobbiamo impostare la serratura a combinazione sul muro con i simboli vicino alla porta. Ancora una volta scorri l'elenco e trova una combinazione possibile. I primi due sono simboli e l'ultimo deve essere un numero. Sul foglio ci sono alcune combinazioni così, prova finché non trovi quella giusta.



73. Ora puoi raccogliere tutte e quattro le gemme rosa. Quindi posizionale sulla scultura di pietra di fronte a te e prendi la sfera gialla.

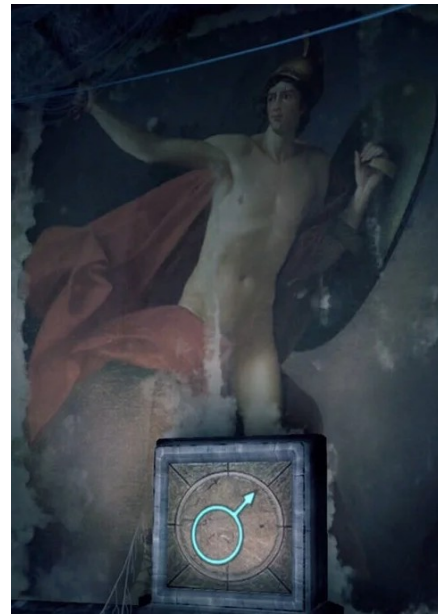
74. Ok, torniamo al planetario e affrontiamo quel puzzle. Tutti i simboli sui dipinti sono illuminati. Ma ne bastano solo quattro accesi alla volta. Secondo il diario, gli Occhi viaggiarono in tre fasi: il loro lontano pianeta natale; i maestosi giganti gassosi del nostro sistema solare esterno; la nostra minuscola biglia blu annidata tra i pianeti interni. Quindi concentriamoci prima sui pianeti esterni. Gira per la stanza e spegni tutti i simboli **tranne** Giove, Saturno, Urano e Nettuno come da immagini sotto.



75. Quindi premere il grande pulsante rosso ACTIVATE sul dispositivo al centro della stanza. Ora vedrai solo quei quattro pianeti e il sole. Inoltre, sulla macchina si accenderà una luce blu.

76. Ora fai lo stesso per i pianeti interni. Accendi solo Mercurio, Venere, Terra e Marte.





77. Ora, prima di premere il grande pulsante ATTIVA questa volta, spingi il cursore verso destra e poi premi il pulsante. Ora vedrai solo quei quattro pianeti e il sole. E un'altra luce blu si accenderà.



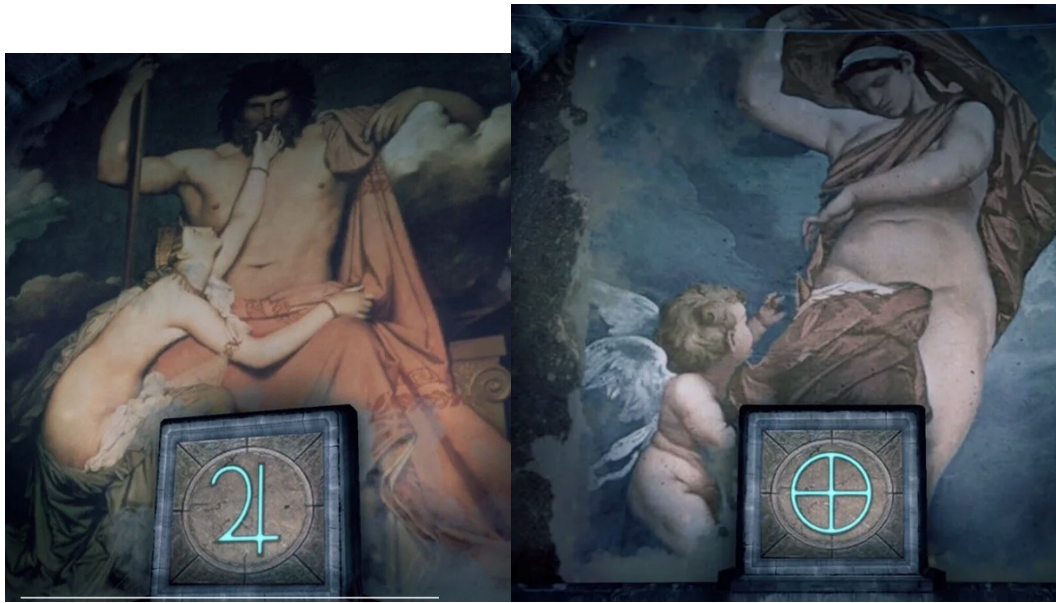
78. Quindi ora non ci resta che occuparci del pianeta alieno. Guarda in basso e cambia la luce dal simbolo del sole al simbolo alieno che hai visto nel diario.



79. Abbiamo letto questo passaggio:

"Questo ho potuto discernere: che provengono da una stella molto lontana, attorno alla quale orbita un caldo Giove, e un unico pianeta roccioso non dissimile dal nostro."

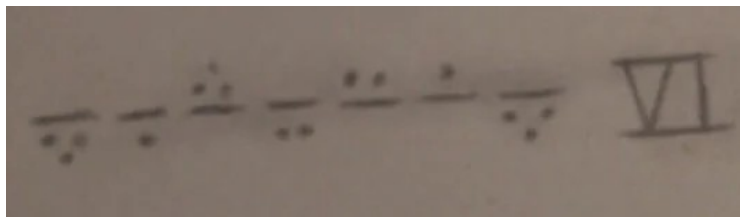
Questo dice di selezionare solo Giove e la Terra insieme al sole/pianeta alieno invece del nostro sole. Seleziona i due dipinti e spegni gli altri.



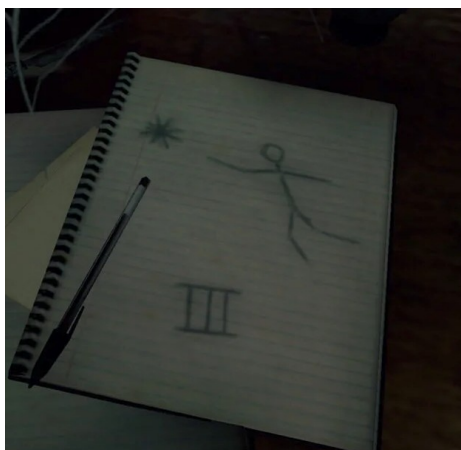
Quindi premi ACTIVATE sulla macchina per vedere accendersi la terza luce blu, il pianeta alieno e sbloccare il cancello che blocca le scale.

80. Sali le scale fino alla sala del telescopio/osservatorio. Zooma sul PC e prendi la chiave dal portapenne. Dobbiamo capire cosa inserire sul PC, quindi per ora ignoralo.

81. Girati a destra e guarda in basso verso il materasso per un'altra annotazione nel diario. Ha anche un indizio per le leve in cantina!



82. Guarda il tavolo a destra per un altro indizio abbozzato su un blocco note.



83. Trova il libro MICROMEGAS sullo scaffale vicino al tavolino tondo, leggilo. Ci sono alcuni enigmi da risolvere in questa stanza, ma prima trova un interruttore sotto uno scaffale sulla parete di fondo. Abbassalo giù e prendi le quattro monete.

84. Torna di sotto così possiamo usare la chiave che abbiamo trovato. Inseriscilo accanto al simbolo alieno per rivelare un singolo punto. Toccalo per accenderlo ma poi riaccendi il cerchio con il punto al centro a sinistra.



85. Accendi tutti i pianeti e poi ACTIVATE in modo da poter rimuovere la sfera gialla da essi, come mostrato nell'indizio. Quindi spegnili tutti, attiva il punto che vedi sopra e poi spingi il cursore verso destra. Premi ACTIVATE e tutti i pianeti scompariranno e saranno sostituiti da una sfera gialla! Prendila.

86. Ora dovresti avere tutte e tre le sfere gialle. Torna quindi in cantina e posizioniamole sul muro della costellazione. Prendi la sfera blu.

87. Mentre sei qui, usa il nuovo indizio che hai trovato con le leve.

3 Giù
1 Giù
3 Su
2 Giù
2 Su
1 Su
3 Giù

Ora il timone al muro può girare. Nota che l'indizio con le istruzioni della leva aveva un VI accanto. Ciò significa che puoi lasciare la ruota con il VI in alto.



88. Lascia la stanza e torna alla stanza delle costellazioni nella torre. L'indizio che hai trovato di recente mostrava una persona che cercava una stella. Devi trovare una costellazione simile e abbinarvi le stelle.



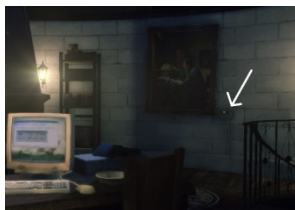
Scendi dove si trova il generatore, ora dovresti essere in grado di girare la ruota. L'indizio aveva un III sopra, quindi giralo in modo che il III sia in alto.

89. Ora è rimasta solo una ruota. È quello proprio fuori dal laboratorio. Vai all'oscilloscopio e modifica la frequenza e l'ampiezza finché non vedi accendersi quattro luci blu.



Lasci la stanza dalla porta senza il cavo in terra, vedrai che ora puoi girare la ruota. Ma con quale numero romano dovremmo cambiarlo? Per capirlo, lascia la stanza e guarda di nuovo il poster della stella. La parte superiore ha quattro stelle, quindi è 4. Cambia la ruota in IV.

90. Torna all'osservatorio, sopra il planetario. Trova la ruota sul muro. Tutti e tre gli schermi neri ora dovrebbero avere delle piccoli timoni digitali. Quando giri la ruota i numeri cambiano. Quindi dobbiamo capire in che direzione dovrebbe andare. Notare alcuni pulsanti sul tavolo con simboli simili. Prima di iniziare a fianco del quadro premi il pulsante per aprire la cupola, se non l'hai già fatto prima.

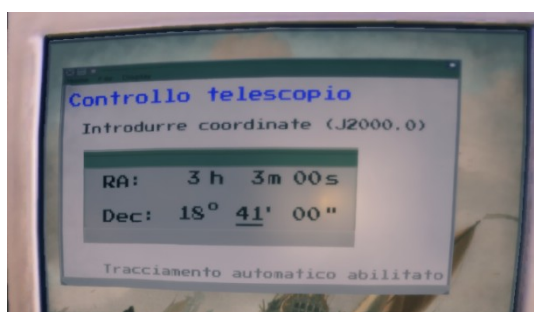


91. Cominciamo prima con il simbolo dell'Acquario. Gira la ruota in modo che il simbolo sia in alto. I numeri cambiano in:

In alto: 03 / Sinistra: 18 / Destra: 41



Quindi vai al PC e modifica le coordinate di controllo del telescopio in 03 minuti, 18 gradi e 41 pollici. Premi Invio.



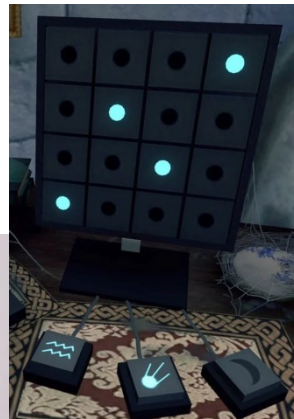
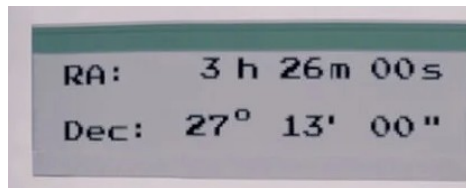
Poi guarda attraverso il telescopio e annota dove si trovano le stelle più grandi. Torna al tavolo e premi i punti sulla griglia nera, quindi premi il pulsante Acquario.



92. Ora passiamo al simbolo della meteora. Ottieni questi numeri:

Anche: 26 / Sinistra: 27 / Destra: 13

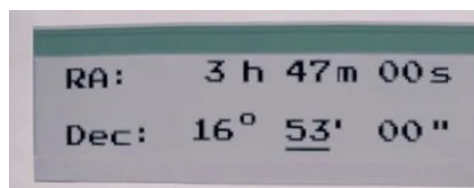
Quindi cambia le coordinate in 26 minuti, 27 gradi e 13 pollici. Poi guarda attraverso il telescopio e annota le stelle. Posizionali sulla griglia nera e premi il pulsante Meteora.



93. E ora passiamo al simbolo della Luna. Ottieni:

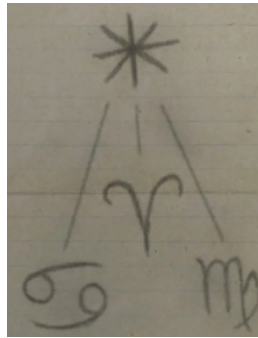
In alto: 47 / Sinistra: 16 / Destra: 53

Quindi cambia le coordinate in 47 minuti, 16 gradi e 53 pollici. Guarda attraverso il telescopio e annota le stelle più grandi. Ancora una volta, inseriscili nella griglia e premi il pulsante Luna.



Prendi l'oggetto triangolare.

94. Guarda il pezzo di carta che hai con l'asterisco e altri tre simboli sotto.

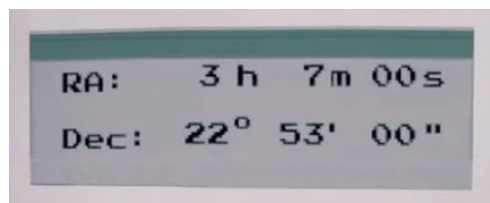


La posizione di questi simboli sulla carta indica quale numero di quel simbolo utilizzare. Quindi quello in alto è di Ares, quello di sinistra è del Cancro e quello di destra è dello Scorpione. Mettili insieme e ottieni:

In alto: 07 / Sinistra: 22 / Destra: 53



Quindi cambia le coordinate del telescopio in 07 minuti, 22 gradi e 53 pollici.

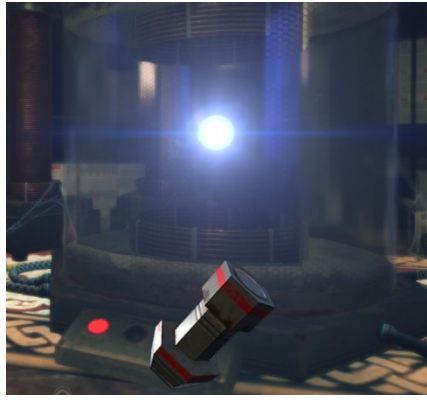


Imposta l'altra griglia su quelle stelle viste al telescopio e premi il pulsante asterisco.



Prendi il piccolo oggetto dalla scatola.

95. Torna al laboratorio e usa l'oggetto che hai appena trovato per ottenere la seconda sfera blu.



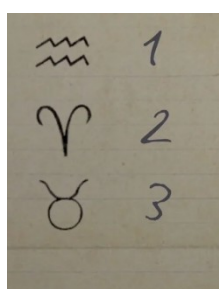
96. Esci dalla porta senza il cavo in terra, scendi la scala a chiocciola e posiziona il triangolo sulla strana porta per completare il capitolo.



Avanza.

Epilogo

1. Leggi la voce del diario sulla scrivania. Inoltre, guarda il poster di ARA L'ALTARE.
2. Girati e guarda in alto. Prendi l'oggetto triangolare.
3. Guarda il muro della costellazione. È il simbolo alieno H formato da tutte le sfere blu. Se le hai raccolte tutte, la porta dovrebbe aprirsi sull'Altare della Notte. Vai oltre.
4. Guarda sopra la porta e prendi un altro triangolo.
5. Leggi la nota sul tavolo per trovare un indizio.

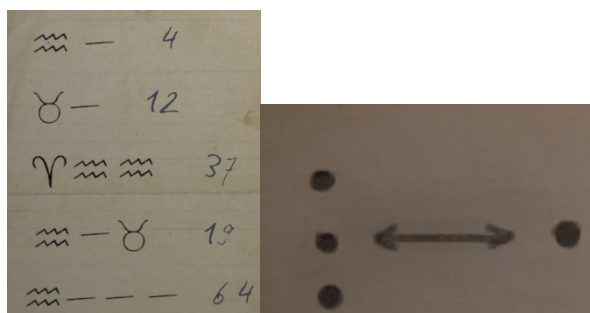


6. Apri il cassetto e prendi le tre monete all'interno.

7. Sali la prima rampa di scale, ruota in alto a sinistra e prendi le due monete vicino alla finestra centrale.



8. Continua di sopra e trova altri due indizi sul pavimento, sotto la corda e sotto la cassetta.



9. Sali la scala in legno e posiziona entrambi i pezzi triangolari negli slot ai lati del macchinario. Lavoriamo prima sul puzzle di destra. L'indizio che hai trovato mostrava tre punti a sinistra e uno a destra. Quindi devi girare i quadranti e fare in modo che il pezzo sinistro abbia tre linee, collegandoti al pezzo destro che ha solo una linea. Presta attenzione a quali quadranti muovono quali pezzi. Non è facile! Premi START quando sei pronto.



10. Ora risolvi quello di sinistra utilizzando i due indizi che hai trovato. Uno ti dice:

Acquario = 1

Ariete = 2

Toro = 3

Quindi ora devi usare l'altro indizio per capire gli altri simboli e fare i conti. Utilizza un sistema Base 4. S ottiene che — = 0. E che moltiplichi per 4 per ogni segnaposto, quindi sommi tutti i numeri insieme.

Quindi in questo modo:

$$10 = (1 \times 4) + (0 \times 1) = 4$$

$$30 = (3 \times 4) + (0 \times 1) = 12$$

$$211 = (2 \times 4 \times 4) + (1 \times 4) + (1 \times 1) = 37$$

$$103 = (1 \times 4 \times 4) + (0 \times 4) + (3 \times 1) = 19$$

$$10000 = (1 \times 4 \times 4 \times 4 \times 4) + (0 \times 4 \times 4 \times 4) + (0 \times 4 \times 4) + (0 \times 4) + (0 \times 1) = 64$$

Quindi ora risolviamo l'equazione sul dispositivo.

$$2012 = (2 \times 4 \times 4 \times 4) + (0 \times 4 \times 4) + (1 \times 4) + (2 \times 1) = 134$$

Ora devi solo usare i quadranti per farlo vedere, il che è anche più facile a dirsi che a farsi!



11. Ora la macchina è in funzione, ma è necessario un codice di attivazione! Controlla di nuovo le voci del tuo diario e appare di nuovo il nome CLEMENTINE. Questo è il codice! Inseriscilo per completare il gioco.

Vi è una parte aggiuntiva dopo i credits (devi farli finire), enigmi per scoprire chi ha ideato e fatto questo gioco. Azioni possibili solo se hai raccolto tutte le foto, monete e guerrieri.

E questo è tutto! Se hai seguito la mia procedura dettagliata, dovresti avere tutti gli oggetti e gli obiettivi!

Soluzione di Giuseppe