

Outcry (Sublustrum)

Dopo la intro sei nella casa, è buio, non muoverti e clicca l'apparato elettrico davanti per accendere la luce. Ruota a sx e sulla valigia leggi il giornale, esci dalla schermata e ruota fino all'arco, superalo e sei nel corridoio, ruota a dx, sul mobile osserva la foto e leggi il biglietto sul tavolo, cliccalo e l'avrai in inventario. Ruota a sx e osserva i 2 quadri sul muro. Ruota a sx e vai fino in fondo al corridoio davanti a una porta a vetri, osserva la porta a sx ma è chiusa. Ritorna alla porta a vetri e entra: ascolta il messaggio. Avanza verso la porta in fondo e ruota a dx verso il grammofono, osserva il biglietto sul tavolino che si aggiungerà in inventario. Ruota a sx fino a vedere il divano, abbassa la visuale e leggi il libro che parla di frequenze letali per il corpo umano; andrà in inventario.

Avanza verso la capsula al centro della stanza, agisci sull'apertura ma non si apre. Ruota a sx e avanza verso la cabina degli interruttori a sx della porta, abbassa i pulsanti ma ritornano in posizione. Ruota a dx e vai verso le finestre in fondo, ruota a dx in basso e vedi due leve sulla capsula. Ruota a dx e vai nella porta a vetri doppia. Vai dietro la scrivania e apri il cassetto, prendi la chiave. Leggi il libro aperto sulla scrivania che parla del raffreddamento dell'acqua che deve essere di **5-2-2-2** – Leggi anche i libri a sx e poi osserva la foto a dx sul tavolino.

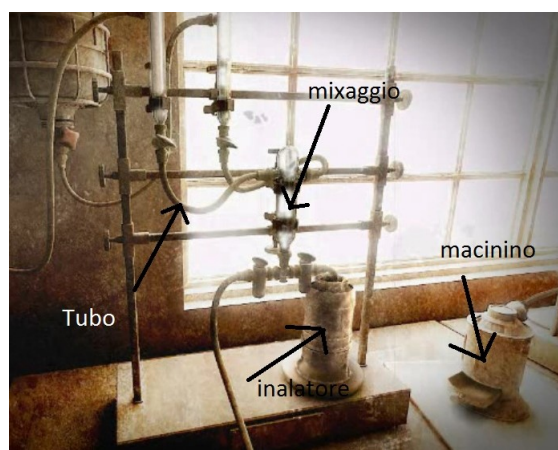
Torna indietro e vai verso l'organo, ruota il pomello a sx e prova a muovere le leve a dx. Esci dalla schermata e sul ripiano in basso dell'organo prendi il fusibile. Esci dalla stanza dalla porta doppia, ascolta il messaggio e poi ruota a dx, usa la chiave sulla porta vicino al divano e sei dentro. Vai in fondo dopo le piante e leggi il libro sui cassettei, parla di Albertia, una pianta inodore che può causare effetti psicoattivi.

Sulla sx prendi il rubinetto circolare e leggi il libro aperto. Nel ripiano inferiore c'è un distillatore che non puoi prendere. Ruota a sx e dalla pianta centrale prendi una foglia. Avanza e sulla sx osserva il distillatore: un pezzo di tubo è interrotto. Esci dalla schermata e vai verso la porta, sulla sx leggi la documentazione sul mobile che parla di un esperimento, sulla sx prendi l'inalatore vuoto. Ruota a sx e vedi le scale che portano alla caldaia, scendi.

Tra la caldaia e il muro prendi le note e saprai che **5** porzioni di alcol e **3** di etere servono per avere l'estratto di Albertia. Ruota a dx e entra nella porta in metallo, ruota in basso a dx e leggi un'altra nota che dice che il secondo canale è bloccato ed è necessario aggiungere liquido nel primo canale. Avanza in fondo alla stanza verso il macchinario luminoso a sx, abbassa la visuale e apri il cassetto, leggi le note, prendi le forbici e termina la lettura. Ritorna sopra e vai al distillatore appena sopra le scale.

Preparazione dell'estratto di Albertia

Sei davanti al distillatore e vedi il tubo rotto, va i a dx e in basso al mobile usa le forbici per tagliare un pezzo di tubo. Se non l'hai presa prima prendi ora una foglia dalla pianta centrale di Albertia. Ritorna al distillatore e posiziona il tubo nella parte mancante. Metti l'inalatore sul piatto, clicca il macinino, per aprire il cassetto, metti la foglia di Albertia, richiudilo e gira il macinino. Dal cassetto riprendi le foglie tritate.



A sx in alto vedi due contenitori con le manopole, concentra su quello più a sx, gira per **3** volte la manopola e vedrai l'etere defluire nell'ampolla a sx. Ora gira la manopola dell'altro contenitore per **5** volte e vedrai l'alcol nell'altra ampolla. Apri i rubinetti delle due ampolle per defluire tutto nell'ampolla più in basso per il mixaggio. Gira il rubinetto a dx del mixaggio per far andare il liquido nell'inalatore. Metti la foglia tritata nell'inalatore. Se hai fatto tutto corretto puoi prendere l'inalatore, se senti una voce allora clicca il rubinetto a sx del mixaggio per far uscire il liquido e ricominciare.

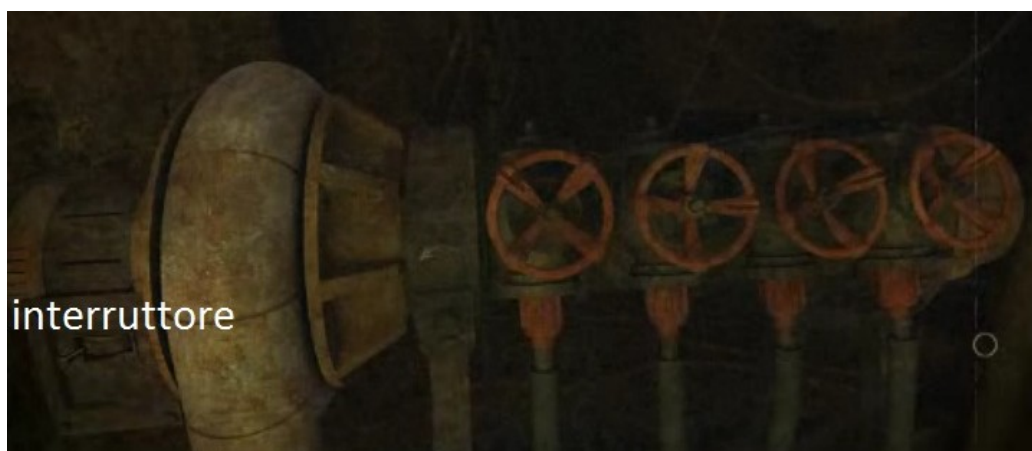
Esci dalla schermata, ruota a dx e vai fino in fondo dopo le piante, a dx c'è una manopola, girala una volta e senti scorrere l'acqua. Esci dalla stanza e osserva il pannello alla dx della doppia porta: devi vedere una luce accesa, significa che hai fatto tutto giusto. Rientra da dove sei uscito e scendi la scaletta poi entra nella porta in metallo. Vai in fondo e poi alle manopole, ne manca una, inserisci quella che hai in inventario.

Posizionale come in questa figura per avere la posizione iniziale cliccando a dx sulle ruote per senso orario:



La nota diceva di ruotare: 5-2-2-2 e che il secondo canale è completamente bloccato e andava a scapito del primo e quarto canale. Osserva la freccia a sx che indica la direzione. Iniziando dalla ruota a sx cliccale dalla parte sx per movimento antiorario per questo numero di volte: 6-0-2-3.. 6 volte la prima a sx, 0 la seconda..etc... poi sposta l'interruttore a sx. il 5 è diventato un 6, lo 0 rimane tale, il 2 rimane tale e l'ultimo 2 diventa 3.

Posizione finale:



Dopo aver spostato l'interruttore a sx ritorna nell'altra stanza e dovresti vedere la seconda luce accesa nel pannello vicino alla doppia porta: un led arancione e uno verde.

Abbassa tutti gli interruttori e la capsula sarà attiva.



Vai alla capsula e entra, osserva tutto e poi esci.

Codice per la capsula

Vai nella doppia porta e poi all'organo, evidenzialo e agisci la manopola a sx, si accenderanno 2 led. Ora muovi le leve in corrispondenza dei pallini a fianco di ognuna come vedi sotto: **2-5-7-5-4** e si accenderà il led più grande.



Ritorna nella stanza e vai al lato sx della capsula, abbassa la visuale a dx e vai verso le due leve, tira quella di sx e vedi che è vuoto dentro, metti il fusibile poi richiudi. Entra nella capsula, ruota a dx e vai verso il meccanismo per inserire i numeri, da sx a dx inserisci: **2-5-7-5-4**

Ruota a sx e inserisci l'inalatore nel macchinario nella parte a dx (se non lo fa mettere c'è qualcosa di sbagliato nella preparazione della miscela), osserva in basso e vedi una leva rossa, prima prendi la maschera in basso a dx e l'avrai in automatico indossata, tira la leva rossa. Ruota a sx e abbassa la leva.

The Shimmering World

Prima di uscire dalla capsula, osserva in basso e prendi il particolare dorato. Esci e una rotazione ti farà vedere la parete crollata. Vai verso il divano e leggi il libro verde. Vai verso il grammofono e prendi il cacciavite. Ruota a sx e oltrepassa la porta: sei nella zona dove in precedenza hai fatto la miscela ma lo scenario è diverso. Non avanzare e ruota in basso a dx, vedi una mattonella con un cerchio e dei simboli.

Ruota a sx e avanza fino in fondo, davanti c'è un macchinario, ruota a sx e vai al muro dove c'è la piastra dorata, vedrai una scritta: "Tempus edax rerum". Ritorna a dx e oltrepassa le assi a dx, osserva in basso i cavi elettrici tranciati dai massi, osservali e vedi che finiscono dietro un angolo a dx. Entra nella stanza da lavoro, vai verso il tavolo davanti. Sul ripiano a dx prendi il martello e sulla rastrelliera lo scalpello. Apri la scatola a sx e prendi un altro dettaglio dorato, clicca la fodera verde e osserva il disegno sul documento che mostra un assemblaggio di componenti: due li hai in inventario. Esci dalla stanza.

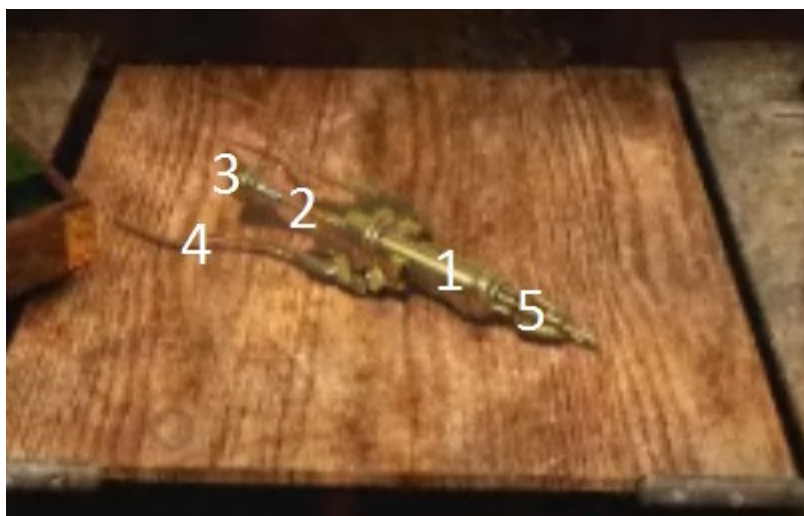
Vai a sx seguendo i cavi in terra e vedrai delle piattaforme con ognuna 4 pedane: segnati lo schema. Ritorna indietro fino alla porta dalla quale sei entrato ma non oltrepassarla, ruota a sx in basso e usa lo scalpello e il martello sulla mattonella con il simbolo per aprirla: prendi un altro dettaglio dorato.

Entra dalla porta e vai nella doppia porta, sei davanti una scrivania, ruota a sx e leggi i libri in terra, vai alla dx della scrivania e c'è un dettaglio dorato sulla roccia ma è troppo lontano. Esci dalla schermata e leggi il libro aperto sulla scrivania, vai verso la console sulla scrivania e puoi muovere le 4 levette ricordando la posizione delle piattaforme. Posizionale come vedi sotto.



Ritorna alle piattaforme e ora le vedi allineate. Superale e nella stanza voltati a sx, vedi che manca un blocchetto di alimentazione, avanza in quel punto e apri la porta dell'armadio a dx, prendi un dettaglio dorato. Esci dalla schermata e ruota in basso a dx, prendi la sbarra di ferro in terra.

Ritorna sopra e vai nella stanza a dx per l'officina, avvicinati al tavolo e apri la morsa, metti la sbarra nella morsa e usa il martello per piegarla, riprendila. Esci e torna indietro verso la porta, entra e vai a sx per l'ufficio, vai alla dx della scrivania e usa la barra piegata per prendere il dettaglio dorato sulla roccia: ora hai tutti i 5 pezzi. Esci e ritorna all'officina, avvicinati al tavolo e posizionali i pezzi come vedi sotto seguendo la numerazione.



Dopo aver messo il N°4, usa il cacciavite e poi inserisci il N°5. Prendi la chiave del tempo, esci e avanza dopo le assi, vai alla placca sul muro e inserisci la chiave per andare nel passato.

Travel to the past

Hai poco tempo fare le operazioni e se vedi che ritorna il “colore” rimetti la chiave nella placca. Queste operazioni vanno fatte al passato: Vai davanti all’officina e sposta i cavi in terra in modo da metterli vicini a dx. Entra nell’officina e sul tavolo prendi il “gear”. Entra nella porta in fondo e poi nell’ufficio a sx, ruota in basso a sx e da terra prendi la cella di energia. Aspetta di tornare al presente e vai davanti all’officina e vai a dx, oltrepassa la passerella e sulla sx metti la cella di energia dove manca.

Ritorna sopra alla placca, ruota a dx e sposta la leva del macchinario: un altro viaggio nel tempo. Ruota a sx e vai nel passaggio, senti squillare un telefono. Ruota a dx e avanza, ruota a sx e vai verso la specie di telefono alla parete. Usalo e ascolta cosa ha da dirti il professore. Dopo ruota a dx e osserva il macchinario con due leve mobili. Esci dalla schermata, ruota completamente e vai a dx verso la porta in fondo. Entra e vedrai delle passerelle, a dx in fondo c’è una porta, dobbiamo raggiungerla spostando le passerelle. Torna al telefono e al macchinario alla sua dx con le leve.

Metti la leva a sx su 1 e quella a dx sul pallino centrale.

Ritorna alle passerelle e avanza a dx, appena ti fermi ruota in basso a sx e vai verso il macchinario, vedi degli ingranaggi, usa il “gear” in inventario e poi esci dalla schermata. Ritorna al telefono e:

metti la leva a sx sul 2 e quella a dx sul pallino centrale e poi ritorna alle passerelle, avanza seguendole e ne manca ancora una.

Torna al telefono e metti la leva a sx sul 3 e quella a dx sul pallino centrale e poi ritorna alle passerelle, avanza seguendole e sei davanti alla porta.

Entra e vai fino in fondo, ignora la porta davanti per ora, prosegui a dx e entra nella porta a sx. Sei davanti a dei ripiani, voltati completamente e osserva lo spioncino tondo sulla porta, vedi il vetro rotto e la stanza. Esci dalla schermata e sulla dx sposta le tavole, vedrai la piastra del tempo. Usa la solita chiave e osserva di nuovo lo spioncino. Dopo il filmato voltati e dallo scaffale prendi la chiave (devi essere nel passato). Appena ritorni al presente osserva di nuovo lo spioncino e in alto leggermente a dx vedi un orologio, osserva l’ora: **3:10**

Esci dalla schermata e poi dalla stanza, vai nella porta in fondo a dx e sei nella fornace, sali le scale a sx, segui la passerella fino a una porta chiusa. Aprila con la chiave e poi entra, voltati a dx e clicca la manopola per avere la luce, osserva il tavolo e vedi un orologio digitale, imposta l’ora vista prima: **3:10** spostando la leva in alto su **PM**

Ritorna sotto nella stanza con lo spioncino, inserisci la chiave e osserva lo spioncino e guarda la scena. Esci e ritorna nella stanza della fornace, avvicinarti al forno a dx, apri lo sportello e entra.

The Shimmering World: The Desert

Voltati completamente e avanza, vai a dx verso la città e arrivi all’incrocio, vedi un tram. Ruota a dx e segui il marciapiede per una volta, ruota a dx e entra nell’apertura, in terra c’è una cassaforte e una bacheca. Osserva tutti i fogli sulla bacheca e poi la cassaforte. Esci dalla schermata e segui il marciapiede, sulla finestra a dx prendi lo straccio.

Avanza sul marciapiede e sali le scale in fondo, vedi dei manometri e una manovella rossa. Abbassa lo sguardo e prendi il piede di porco. Scendi in strada e attraversala. Vai verso l’auto e usa il piede di porco sul bagagliaio, prendi la tanica. Vai nella parte anteriore e usa lo straccio sulla targa: **P 573 SI**, prendi la manovella.

Avanza sulla strada fino al bivio e alla dx del tram vedi una cabina elettrica, avvicinarti e per aprire lo sportello segui queste istruzioni:

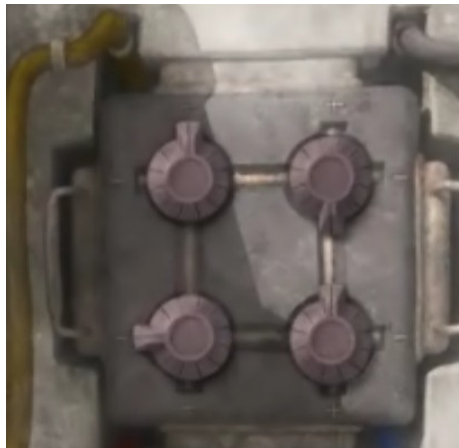
- 1) Inserisci la manovella che hai in inventario nel bocchettone a sx.
- 2) Spostare le 3 manopole negli archi nella posizione più bassa.
- 3) Far scorrere la manopola centrale nella feritoia in posizione centrale.
- 4) Ruotare la maniglia-manovella una volta.
- 5) Far scorrere la manopola nella feritoia a destra.
- 6) Cliccare la maniglia in basso a destra due volte, si sente un rumore e la scatola si apre.

Osserva bene la posizione dei + e –

Esci dalla schermata, attraversa la strada e vai alla cassaforte, inserisci **573** alternando sx e dx: ruota a dx per il 5, a sx per il 7 e dx per il 3 – senti uno scatto, ruota la manopola, prendi lo switch e leggi il biglietto.

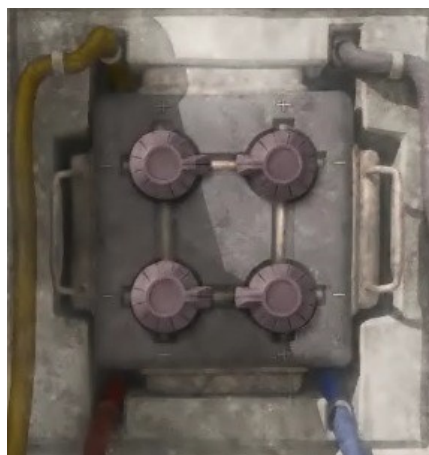
Esci dalla schermata e entra nel tram, vai nella porta a sx e abbassa lo sguardo, esamina il pannello in terra e vedi un serbatoio. Avanza e parla col fantasma a dx. Sulla sx osserva il macchinario e poi esci dal tram.

Avanza verso la recinzione davanti, entra e sulla panchina a dx leggi i fogli, ne avrai uno in inventario con uno schema con una X. Esci dalle schermate e osserva la fontana al centro. Ruota verso l'uscita del recinto e vai verso la colonna in fondo, inserisci lo switch che hai in inventario, osserva da vicino e vedi la posizione dei pomelli. Osserva lo schema elettrico che hai in inventario e poi ruota i pomelli come vedi sotto.



Esci dalla schermata e segui il marciapiede a dx, sali le scale in fondo e vedrai i manometri attivi, gira la manovella.

Ritorna alla fontana e prima di entrare apri il tombino in terra e gira la manovella, vai alla fontana e riempi la tanica di acqua. Ritorna al pannello elettrico e disponi come vedi sotto.



Supera il tram e vai alla cattedrale in fondo, entra e corrisponde alla piantina che hai in inventario con la X. Vai verso l'altare, ruota a dx e in terra la zona è attiva (corrisponde alla X). Clicca e prendi l'embrione meccanico.

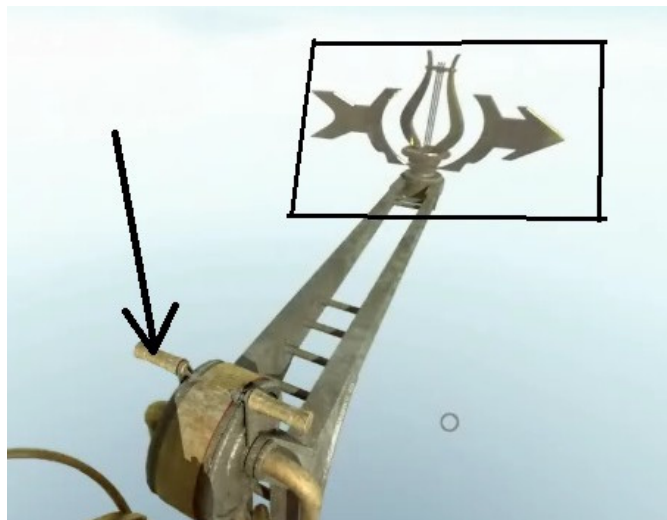
Ritorna al tram e entra, vaia sx e in basso togli il pannello e versa l'acqua nel serbatoio. Avanza e metti l'embrione nel macchinario dopo aver aperto il pannello. Filmato.

The Harp Tower

Voltati a sx e entra dalla porta, prima di salire le scale leggi il biglietto alla parete, avanza sulle scale e la porta ora è bloccata. Sali e sulla sx leggi il biglietto. Voltati completamente e leggi l'altro biglietto, sali ancora e a dx dentro il bidone prendi la barra di metallo. Sali la scala a pioli e sulla sx prendi il secchio e le assi di legno.

Alla dx della botola di entrata vedi che la parete non ha assi, posiziona le assi nel punto attivo e crei una passerella per la torre esterna. Avanza e clicca la porta, c'è un meccanismo impostato sull'1, quindi sei al livello 1, sposta la leva in alto per metterlo sul 2 e poi tira la leva a dx. Esci e vedi 3 strutture, avvicinati e prova a muovere le 3 leve. Abbassale tutte e 3, esci dalla schermata e vai a sx verso il bocchettone, osservalo e vedi che 3 parti sono segnate da alfa, beta e gamma, usa l'asta di metallo su ognuna e ascolta i suoni.

Ritorna dentro e usa il meccanismo per il livello 3. Esci e vedi 3 colonnine con i simboli visti sopra. Vai a sx e vedi un'arpa disposta più lontano. Vai alle leve e sposta quella a sx in modo da posizionare la freccia verso dx: sentirai un suono pieno.



Rientra e vai al livello 4.

Esci e vai a sx, osserva la parete a sx e gira la manopola per far muovere il braccio sospeso. Avanza e vedi una struttura circolare, per far aprire la capsula si può regolare un tono per volta o tutti e 3 insieme.

Torna indietro e vai al livello 2. Assicurati che le leve siano abbassate e sulla sx usa l'asta sui 3 simboli per riascoltare i suoni.

Vai al livello 3 e sulle 3 torrette bisogna trovare gli stessi toni di alfa beta e gamma. Ogni torretta ha delle posizioni, le possibilità sono da sx a dx di tot scatti in senso orario: 245 o 134

Vai al livello 2

Vai a sx e il bocciolo è aperto, avanza verso il centro e prendi il polline con il secchio.

Vai al livello 4.

Osserva il fiore a dx e usa l'asta sui simboli per sentire i suoni. Torna al livello 3, azzerà le manovella spostandole tutte a sx e poi sempre da sx a dx posiziona con 123 o 012.

Torna al livello 4 e il fiore è aperto ma non contiene pistilli, usa il secchio al centro del fiore e prendi il frutto.

Vai a sx fino alla struttura circolare, metti il frutto al centro e appare una torre con una porta. Entra e sali la scala in metallo. Osserva nella neve in basso e leggi il foglio, appare una figura sullo sfondo, cliccala e poi avanza, ruota a dx e leggi il foglio sotto la panchina. Ruota a sx e clicca la persona, avanza e ruota a sx, alla sx della panchina leggi il foglio in terra. Ruota a dx, clicca la persona e avanza. Voltati completamente e sulle assi del molo leggi il foglio. Voltati e avanza nel ghiaccio 2 volte.

Filmato finale.

Soluzione di Giuseppe