

Soluzione Teresa Moontyners - L'antro della belva

Arrivo

Dopo che l'elicottero è partito, vai al pannello generale a destra. Apri la porta del pannello generale e utilizza l'interruttore all'interno. A questo punto tira l'interruttore di alimentazione elettrica posto a lato del quadro generale e verrà attivata l'alimentazione elettrica all'impianto. Ritorna all'eliporto, quindi segui il percorso fino all'installazione e avvicinarti al cancello. Guarda la telecamera e presta molta attenzione alle direzioni in cui punta. Ora esamina la tastiera sul cancello e inserisci il codice in base alle posizioni della telecamera:

- 1 a Sinistra
2. In alto
3. In alto a sinistra
4. In basso a destra

Il cancello si apre per consentire di avvicinarsi all'installazione. Prova ad aprire la porta, ma è bloccata. Apri l'armadietto a sinistra e prendi la torcia, il nastro adesivo, la chiave e la barra di metallo. Esci da qui e segui il sentiero fino all'hangar in lontananza. Prosegui verso l'hangar e prova ad aprire la porta, ma è chiusa a chiave. Vai verso la strada laterale, poi verso il retro dell'hangar. Usa la chiave sull'armadio chiuso, quindi apri la porta e guarda dentro. Usa l'interruttore della luce sul muro. Esamina i macchinari di riscaldamento. Apri la porta a sinistra e guarda i ganci, poi prendi il gancio traballante. Usa l'interruttore del riscaldamento, ma non fa ancora nulla. Esci da qui e torna davanti all'installazione. Unisci la barra di metallo e il gancio, quindi usa il nastro adesivo per tenerli insieme. Usa la tua barra uncinata rinforzata sulla porta ed entrerai.

Attivazione del riscaldamento

Chiudi la porta una volta dentro. Sulla destra usa l'interruttore per accendere la luce. Vai al pannello di controllo nell'angolo e guarda la bacheca. Esamina la foto e le istruzioni, quindi prendi la piccola chiave. Usala sul lucchetto dell'armadietto in basso e prendi una bombola di propano. Torna indietro fino al retro dell'hangar nello sgabuzzino e apri la porta dell'armadio. Guarda dentro e metti il serbatoio di propano sui ganci. Una volta attivate tutte e 3 le luci, tira l'interruttore del riscaldamento. Torna all'interno dell'installazione e chiudi nuovamente la porta. Esamina il pannello di controllo e premi l'interruttore per attivare il riscaldamento.

Esplorazione

Vai al mobiletto a destra. Esamina i vestiti e gli stivali. Cerca nel cappotto pesante per trovare un telecomando. Osserva gli oggetti sugli scaffali, prendi la batteria e inseriscila nella torcia. Raccogli anche il cubo di Tubrik. Quindi guarda la scatola dei materiali elettrici in cima agli scaffali e prendi una lampadina. Ora apri le ante dell'armadietto ed estrai la cassetta degli attrezzi. Guarda all'interno della cassetta degli attrezzi e raccogli tutto dall'interno.

Quindi vai dall'altra parte della stanza e vai alla scrivania. Esamina il blocco note sulla scrivania, che menziona il nome "ELISE" e un riflesso. Ritorna in visuale scrivania e usa il trasmettitore radio: premi il pulsante di accensione, quindi usa il microfono e parla finché non ottieni una risposta di conferma anche se disturbata. Esci dalla schermata e inizia a guardare nei cassettei:

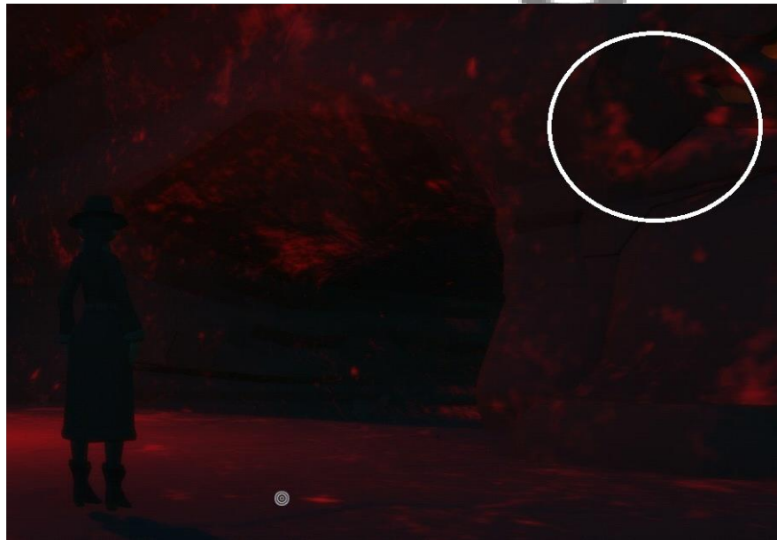
- In alto a destra: prendi l'accendino.
- In alto a sinistra: per uno spuntino.
- Centro a sinistra: prendi la bussola.
- In basso a sinistra: qui c'è una cassaforte, che puoi aprire con un codice basato sul riflesso di "ELISE" - 35173. Prendi il ciondolo.

Esamina il computer e premi il pulsante di accensione, quindi attendi l'avvio del computer. Esamina tutte le cartelle e leggi le informazioni disponibili. Nella cartella Hangar, premi il pulsante per attivare la porta dell'hangar. Esci e guarda fuori dalla finestra per vedere una creatura. Guarda l'altra porta, ma non puoi aprirla. Esamina il termoventilatore più vicino alla scrivania: la sezione inferiore non funziona. Usa la chiave inglese sul pannello ostruito, quindi raccogli lo strano bastone dall'interno.

Parla con Jabert di tutto e dagli il bastone, continua il dialogo e quindi esci dalla porta da cui sei entrato originariamente. Andrai automaticamente all'hangar. Parla di tutto con Jabert, quindi usa il telecomando sulla porta dell'hangar.

Grotte

Dopo esserti ripreso, esamina le pietre fluorescenti sul soffitto. Avanza a sinistra e sulla destra guarda le cavità illuminate a destra.



Usa la barra uncinata rinforzata nella fessura, poi sali nel tunnel. Ora ti ritroverai in un labirinto di tunnel. Usa l'accendino in modo da poter vedere dove stai andando e puoi usare la bussola per vedere in quale direzione sei rivolto in ciascuna delle intersezioni. Il percorso più breve per raggiungere la destinazione è prendere questi percorsi:

1. Tunnel angusto
2. Tunnel spaventoso
3. Tunnel polveroso

Scendi lungo il percorso. Avanza di qualche passo a destra verso il basso per vedere due figure. Dopo le spiegazioni dirigiti verso la frana a destra, usa l'accendino per parlare con Samantha e Ham. Continua a destra e avvicinarti al tunnel, quindi entra nel tunnel ombroso. Continua in basso e poi a destra ed entra nella grotta illuminata. Vai avanti al cantiere di scavo. Esamina le casse, poi guarda lo scavo per vedere l'enorme rubino e gli attrezzi. Esci ed esamina lo zaino, che è vicino alle luci. Raccogli la corda. Esci ed ora esamina il carrello sullo sfondo. Usa il microscopio per vedere che le pietre rosse sono vive.

Torna alla frana e parlerai di nuovo con Samantha e Ham. Usa la corda sulla frana. Dopo il salvataggio, dai il tuo spuntino a Samantha. Corri a sinistra finché non trovi un altro tunnel a cui avvicinarti. Entra nel tunnel ventoso. Cammina nel mezzo della piccola grotta e il tuo accendino si spegnerà. Parla di tutto con Samantha e lei ti darà un'altra batteria. Mettila nella torcia insieme

all'altra che hai in inventario, quindi usa la torcia e ricomincerai a muoverti. Nella stanza successiva prosegui a sinistra e raggiungi un sentiero crollato. Torna a sinistra, poi vai a destra nella galleria.

Caverne più profonde

Vai al tunnel a sinistra e alla fine convincerai gli altri a seguirti. Continua a sinistra dopo Samantha nella fase successiva. Dopo che ti sei separato, continua a seguire il tuo percorso e vai al punto illuminato. Successivamente dirigiti verso la statua e raggiungerai un ponte rotto. Parla con Samantha e poi con Ham.

La Creatura

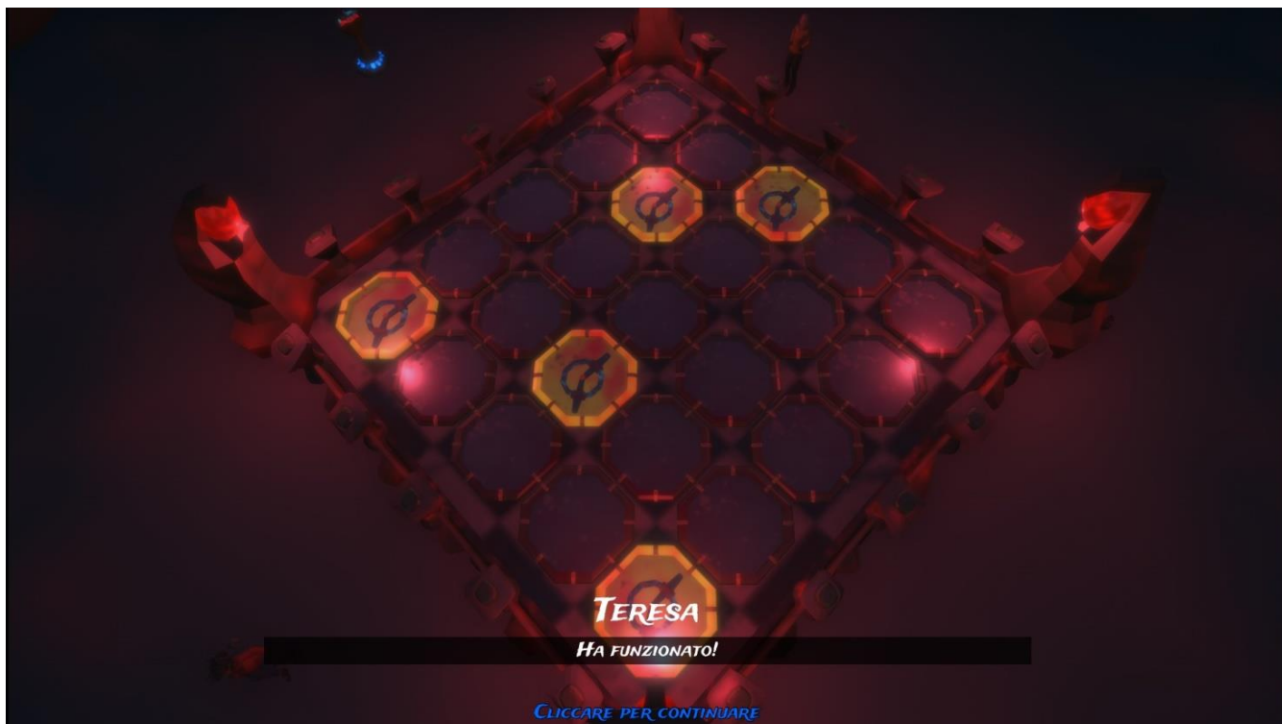
Dirigiti verso la creatura e Ham decifrerà automaticamente i disegni sul muro. Attraversa il tunnel a destra alla fine di questa piattaforma. Nella prossima grotta seguirai automaticamente Yoragh. Esamina il muro decorato, poi gli altri si uniranno a te. Ham spiegherà il puzzle, quindi osserva il pannello con i pulsanti e poi vai al sostegno a destra e prendi la pietra magica. Ora esamina il grande pannello di controllo. Posiziona il tuo cubo di Tubrik nel supporto di sinistra e la tua pietra chiara nel supporto di destra. Attendi l'attivazione del pannello di controllo. Ora esamina il pannello di controllo e vedrai la sequenza di pulsanti da premere. Ripeti questa sequenza:



Segui Yoragh su per le scale, quindi continua attraverso il passaggio nella roccia.

Tempio

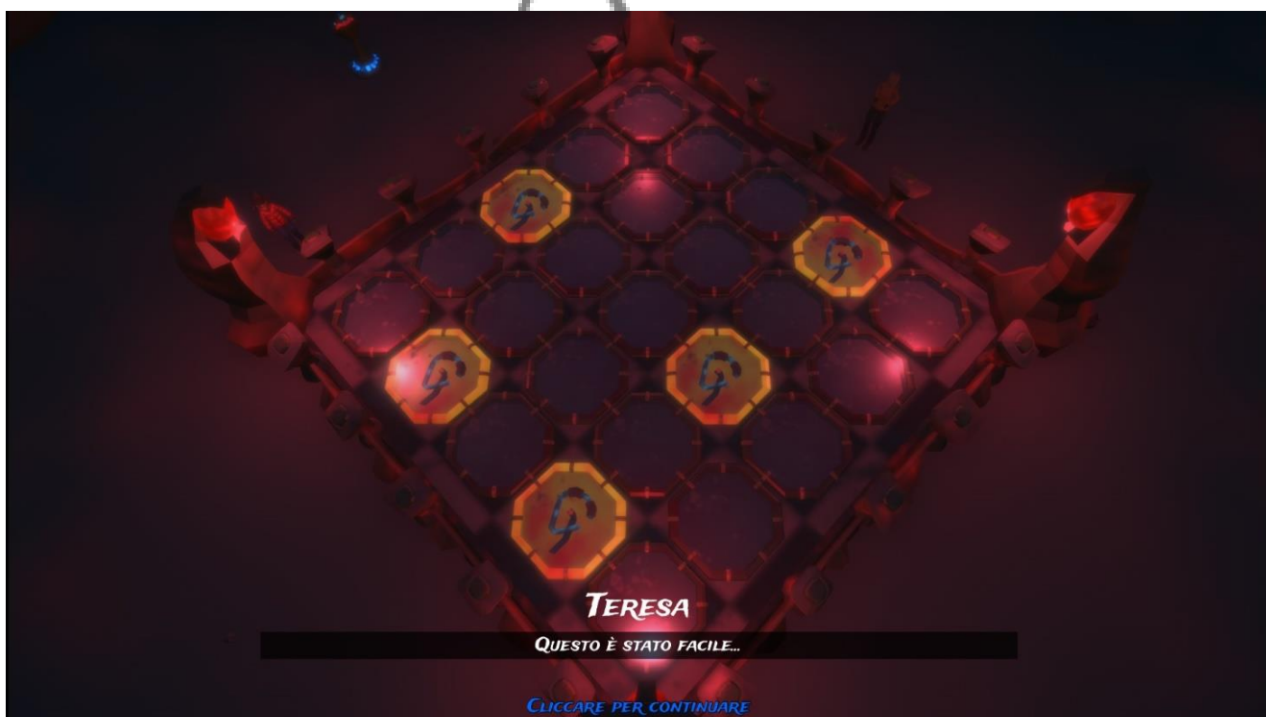
Avanza fino ad arrivare a un tempio, avanza a destra e poi in un tunnel. Prosegui su un'altra scala per raggiungere una porta chiusa. Esamina il piedistallo a destra della porta e rimuovi il marchio della porta del tempio. Torna indietro attraverso il tunnel, poi vai a destra per trovare una strana struttura. Esamina qui il piedistallo di supporto e posiziona qui il segno della porta del tempio per vedere uno schema visualizzato sulla griglia sul pavimento. Sali le scale a destra. Ora chiedi a Ham di premere gli interruttori attorno alla griglia sul pavimento in modo che siano evidenziati solo i quadrati contrassegnati con il simbolo della porta del tempio.

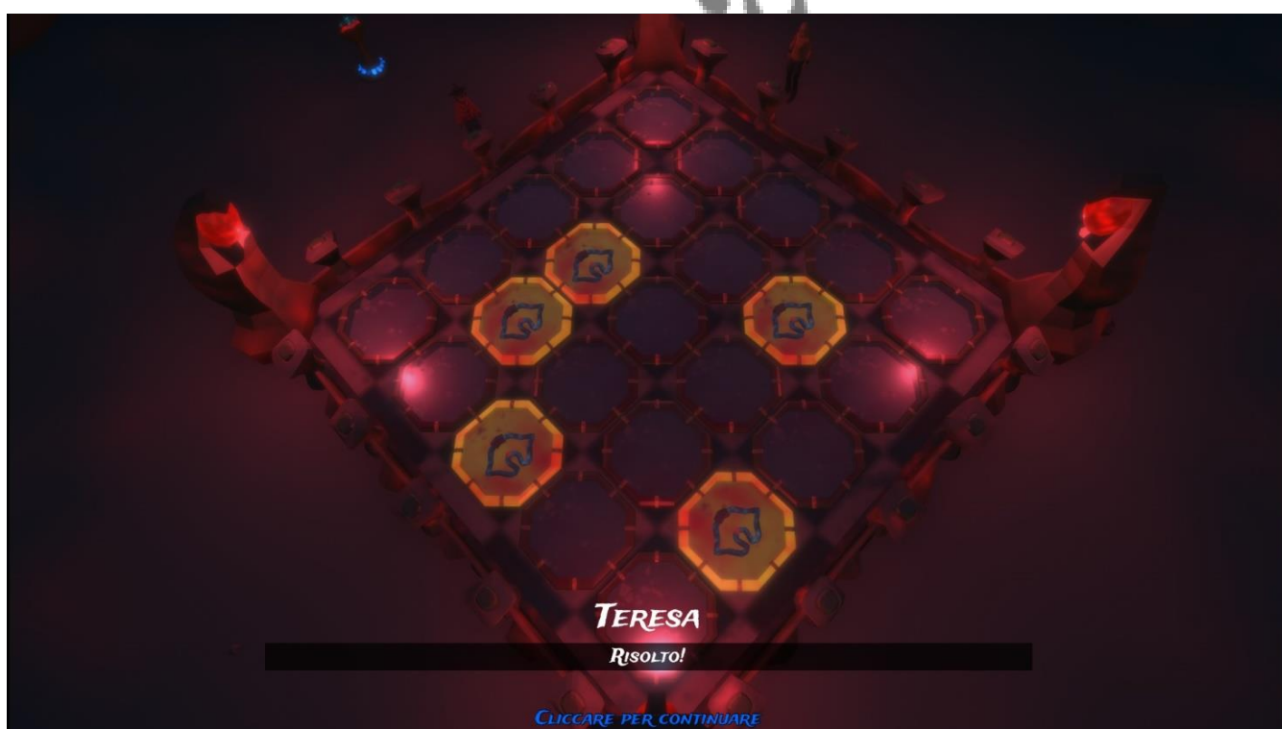
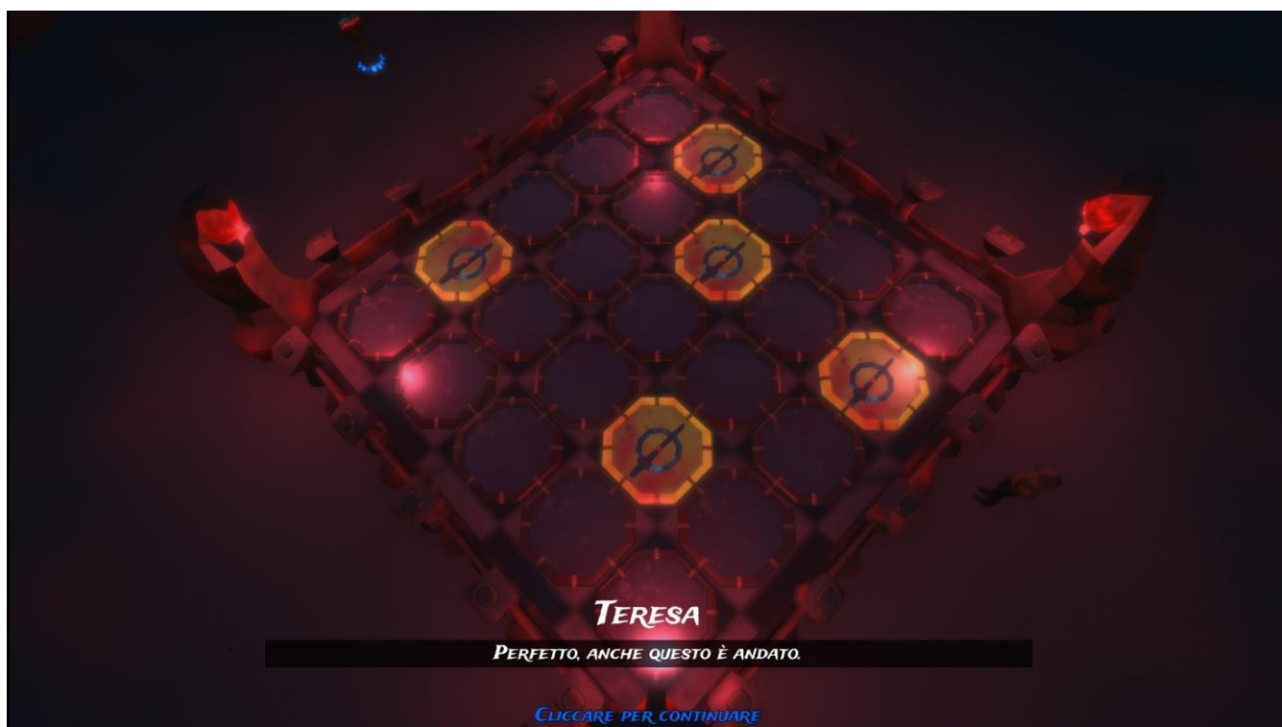


Torna di sotto e prendi dal sostegno il segno della porta attivata. Ritorna alle porte del tempio a sinistra e posiziona il segno della porta attivata sul piedistallo, quindi entra.

Sala d'ingresso

Esamina la statua di Yoragh, esci dalla schermata, osservalo come fontana e raccogli il piatto d'oro vicino al suo bordo. Vai anche a raccogliere i tre segni dai tre piedistalli. Ritorna fuori e vai ancora una volta alla strana struttura. Posiziona ciascuno dei tre segni sul piedistallo di supporto, quindi attivali ciascuno nello stesso modo in cui hai fatto in precedenza e mettili tutti in inventario.



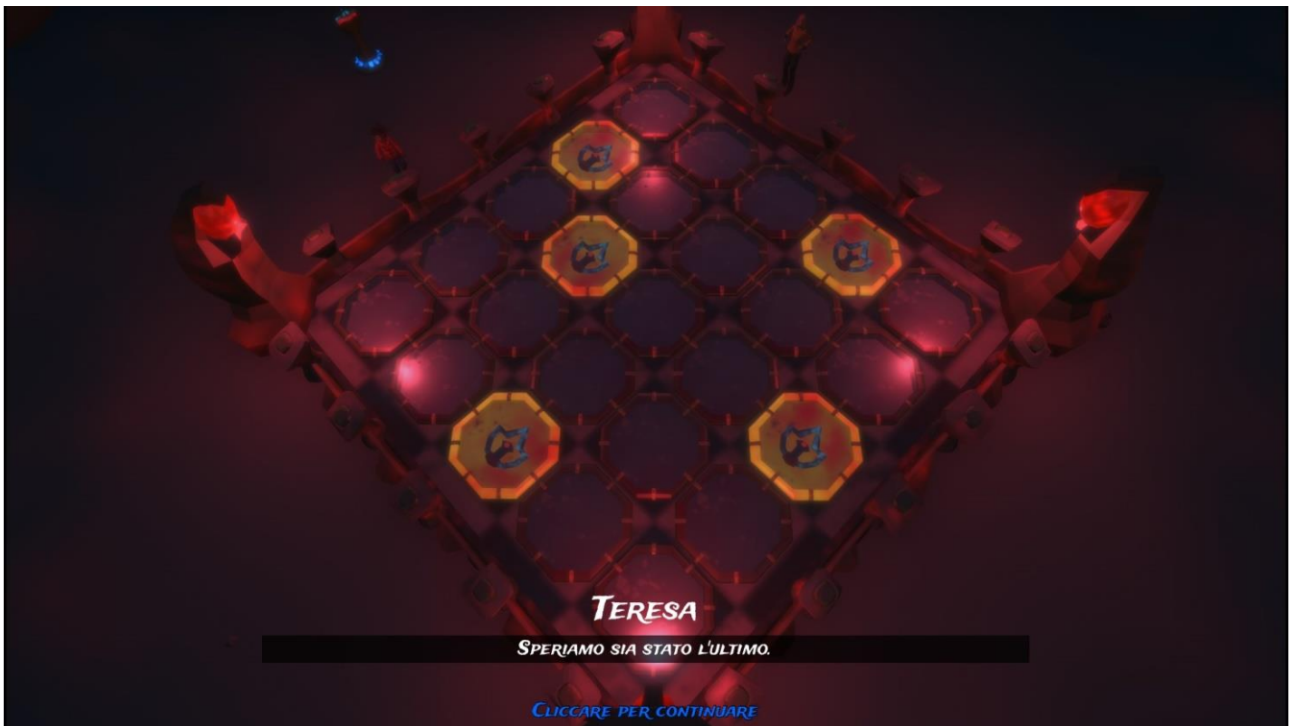


Ritorna ancora una volta nel tempio.

Vai al piedistallo a sinistra e posiziona qui il segno della porta sud. Attraversalo e prendi le 2 statuette, poi ritorna dentro. Successivamente vai al piedistallo a destra e posiziona qui il segno della porta nord. Attraversalo e prendi altre 2 statuette, poi ritorna dentro. Guarda di nuovo la statua di Yoragh e posiziona le 4 statuette sui 4 podi attorno alla statua (quello con le braccia aperte in avanti deve essere quello a cui punta la statua, quindi davanti).

Ora vai all'ultimo piedistallo e posiziona qui il segno della porta ovest. Attraversa l'ultima porta. Dirigiti al piedistallo vicino alla porta qui e raccogli il segno dell'ultima porta. Prova a lasciare di nuovo il tempio, ma non sarai disposto a lasciare Ham indietro. Posiziona il tuo piatto d'oro tra le braccia della statuetta davanti alla statua di Yoragh, quindi usa il ciondolo nel piatto d'oro. Bevi dalla fontana, poi parla con Ham a sinistra e fai bere anche lui alla fontana. Assicurati di riprendere il ciondolo. **(SE VUOI FINALE ALTERNATIVO NON RIPRENDERE IL CIONDOLO).**

Ora puoi lasciare il tempio e tornare alla strana struttura. Attiva il contrassegno della porta finale nello stesso modo in cui hai fatto con gli altri.



Ritorna nel tempio e vai all'ultima porta, uscita ovest. Aprila posizionando il segno attivato sul piedistallo. Attraversa la porta.

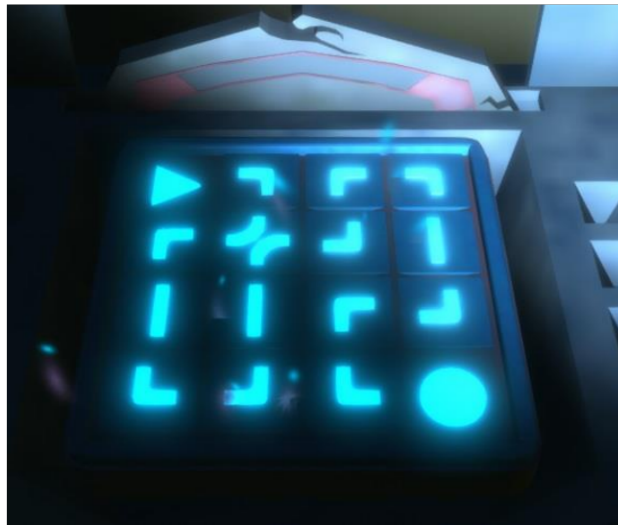
Roccaforte

Sali i gradini a destra, ma il sentiero è crollato. Sali i gradini a sinistra e vai al piano superiore. Entrambe le serie di passaggi qui sono bloccate/incomplete. Raggiungi ciascuna delle grandi porte e tira le leve per aprirle. Una di queste porte porterà ai gradini dove ti ritroverai sopra la fontana di prima (la porta con il fuoco e il fumo). C'è una serie di 8 nicchie con simboli stellari qui e devi attivarle andando sulla stella in terra in un ordine specifico. L'ordine si basa sulle parole ai lati dell'arco a destra. Ecco le prime due per orizzontarsi.



(SO.N - NE.S.SO - NO.SE - S.O.N.NO)

Prendi la chiave luminosa. Attraversa l'arco a destra ed esamina la struttura qui. Inserisci la chiave luminosa nella fessura. Ora devi solo ruotare e posizionare i pezzi luminosi in modo che vengano utilizzati tutti e colleghino il lato destro del triangolo al cerchio.



Dopo aver aspettato un po' vedrai una freccia rossa e una direzione blu: parla velocemente con la persona accanto alla leva corrispondente e digli in che direzione spostarla in base alla direzione della freccia blu. Ripeti l'operazione finché non noti che il percorso è libero. Tornerai automaticamente a Yoragh. Raccogli lo scettro. Metti il ciondolo su Yoragh, poi usa lo scettro su di lui.

Ritorno

Una volta raggiunta l'installazione, vai a destra verso la strada per l'hangar: raccoglierai automaticamente la pistola. Prosegui sul retro dell'hangar ed entrerai nella stanza del riscaldamento. Torna indietro ed entra nell'installazione. Dopo la conversazione con Ham, rimetti gli strumenti nella cassetta degli attrezzi. Ora attraversa l'altra porta, poi dritti attraverso la porta successiva nell'infermeria per trovare Jabert. Lascia la stanza e continua il giro per attraversare la porta successiva in cucina. Racconta a Samantha di Jabert e lei andrà in infermeria. Parla di nuovo con Ham nella stanza sul davanti, poi parla con Samantha nell'infermeria. Prosegui ulteriormente lungo il corridoio fino all'ultima stanza, che è il bagno. Vai di sopra qui e guarda il pannello della parabola chiuso per vedere che ha bisogno di una strana chiave. Torna indietro all'inizio del corridoio e sali la scala a pioli in ferro. Cerca nella scatola LUQUA e prendi la strana chiave dall'interno. Apri il quadro elettrico a muro e prova a premere l'interruttore, ma non resta alzato. Usa la botola per tornare giù. Torna in bagno e sali le scale. Usa la strana chiave per sbloccare il pannello della parabola e vedrai che il fusibile è rotto. Torna indietro e parla di nuovo con Ham: anche Samantha arriverà con informazioni importanti. Esci ed entra nell'hangar. Guarda negli scaffali e apri la scatola di legno e prenderai automaticamente un fusibile. Ritorna alla parte anteriore dell'installazione e salirai automaticamente al pannello della parabola. Sostituisci il fusibile rotto con il tuo nuovo fusibile. Dopo essere tornato automaticamente in soffitta, chiedi ad Ham di premere l'interruttore nel quadro elettrico. Usate la radio, seguono dei dialoghi e poi il finale.

Soluzione di Giuseppe