

Adam's Venture 2 Solomon's Secret

Uscire dalla prigione

Dopo la intro sei in prigione. Dopo il dialogo con Evelyn osserva il libro in terra, prova ad aprire la porta della cella e la porta bianca e saprai che con un attrezzo potresti aprirla. Parla con Evelyn per farti dare la forcina che ha nei capelli, vai alla porta bianca e per aprirla avrai un enigma, usa i tasti cursori per muovere e alzare al forcina:



Segui la numerazione da 1 a 7

Vai verso la freccia, vai a sx e salta sulla piattaforma. Entra, osserva tutto e scendi le scale, osserva tutto nella stanza, vai nella stanza a dx della libreria e osserva tutto. Ritorna alla libreria e vai nella stanza a sx, sul mobile prendi le chiavi. Ritorna nella stanza della libreria e apri la porta bianca: meglio richiuderla. Ritorna sopra e apri la porta della cella per far uscire Evelyn, seguila e apri la porta: osserva la scena e poi vai sul balcone. Sali la scala a sx, Evelyn ti farà notare la macchina in fondo. Avanza verso il basso e scendi le scale e poi la scaletta. Segui il percorso a sx e abbassati per passare dentro la vegetazione per non essere visto dal comandante. Segui il percorso come nell'immagine.



Stai sempre dietro le casse davanti appena dopo la cancellata e prendi un frutto. Stando sempre abbassato avanza fino al punto "1" nell'immagine, conferma e lancerai il frutto, la guardia si allontana e segui il percorso per uscire dalla cancellata, appena fuori corri verso la macchina.

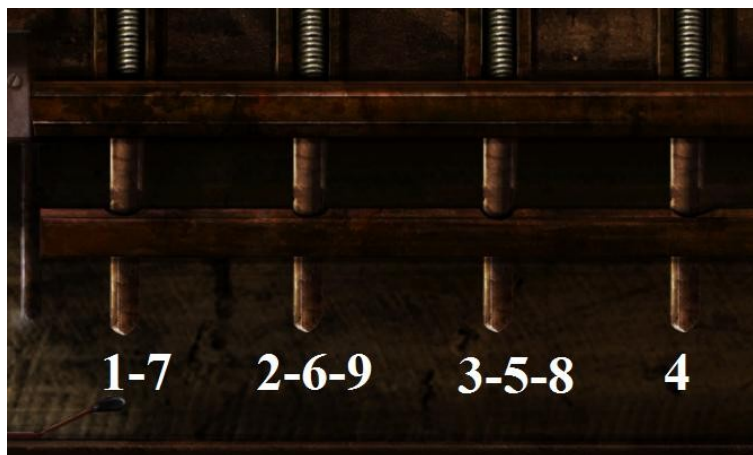


Evelyn dirà che non c'è benzina, bisogna trovarla, e di prendere la radio. Posizionati alla sx della macchina e prendi la radio, parla con Evelyn che ti dice di quanta benzina serve: 6 taniche. Torna alla porta in fondo per aprirla con il solito enigma.



Segui la numerazione da 1 a 6

Entra e sei nel magazzino, vai verso le luci verdi a sx e prendi la prima tanica, avanza abbassandoti e salta sulle casse a dx, aggrappati saltando sul tubo rosso in alto a sx e vai a sx, salta giù e vai avanti, scendi e premi, come indicato, il tasto "ctrl" e sposta la cassa. Entra abbassandoti nel passaggio che si è liberato a sx e prendi la seconda tanica. Aggrappati al tubo rosso a sx (in orizzontale), da quella posizione salta, scendi e prendi la terza tanica. Esci dalla porta a sx ed entra in quella dell'altro magazzino, avanza a sx e vedi la tanica dietro una rete. Sposta la cassa verso i bidoni rossi con le assi sopra, salta sulla cassa (sul lato dx) e poi sui bidoni, entra e prendi la quarta tanica. Scendi e vai verso la rete vicino all'aereo, salta sulla cassa più bassa, avanza e scendi, a sx sposta il bidone blu tra gli scaffali a sx, vedi la tanica, abbassati e prendi la quinta tanica. Esci dalla porta a sx ed entra nella tenda centrale, apri il baule con il solito enigma:



Trovi un codice: "Messiah".

Vai nell'ultima tenda e prendi la sesta tanica. Parli con Evelyn. Scatta l'allarme, fuggi facendo il percorso a ritroso correndo dove puoi.

Al monte del Tempio

Segui il sentiero seguendo Evelyn, presta attenzione al luogo in cui parlano l'arabo e l'ufficiale: ci sono delle assi. Quando Evelyn si ferma davanti una guardia parlale e poi parla con la guardia. Avanza a sx e fermati sopra le scale con le luci verdi che fluttuano, osservalo. Non puoi far nulla, torna indietro alle assi viste prime, percorrile e precipiterai in una stanza. Prendi la torcia e scendi la scala infondo alla stanza. Hai 4 leve per aprire la porta e quelle successive. Numeriamole da dx a sx con 1-2-3-4 e usale in questo ordine. Avanza e segui il percorso fino in una stanza in cui c'è un camino, avvicinati e conferma per bruciare la ragnatela a sx e poi avanza. Vai alle luci fluttuanti e prendi la corda. Ritorna indietro e ritorna nella stanza in cui hai preso la torcia, sali la scala e sei fuori: ora devi saltare sul muro dove ci sono le luci verdi fluttuanti. Prendi la rincorsa sulle assi e poi salta. Avanza fino alle luci fluttuanti che hai visto prima, vicino alle casse, conferma e sarai dall'altra parte. Osserva il cancello a sx ma è chiuso, avanza in fondo e incontri Evelyn, parlati. Seguila saltando dove devi e a un certo punto crolleranno delle assi. Torna indietro e scendi, osserva la fontana, avanza verso il basso e Evelyn ti butterà giù una cassa, spingila in basso verso la parte più bassa del muro e salta dall'altra parte. Segui sempre Evelyn finchè non si ferma vicino a un'impalcatura. Osserva la fontana a sx e poi il contrappeso. Vai a sx dove c'è la porta nera e osserva l'enigma, devi usare la chiave giusta per ogni serratura.

Sulla porta abbiamo il simbolo del Leone- pecora- gallo e serpente

Bisogna assegnare dei numeri che permettano le sottrazioni e addizioni nel foglio.

L'unica soluzione è: la pecora ha il 4 – leone il 2 – gallo il 3 e serpente 1

Dal foglio abbiamo: $1+3=$ pecora 4 $4-2=$ leone 2 $2+1=$ gallo 3, **quindi nella pecora inseriamo la chiave 4, nel leone il 2, nel gallo 3 e serpente 1**

Entra e trascina fuori la cassa, posizionala davanti all'impalcatura, Sali e spingi la cassa nel contrappeso, in questo modo si libera il passaggio. Scendi, abbassati e avanza sotto il contrappeso. Segui il percorso e sali la scaletta, aspetta Evelyn e poi scendi a sx, avanza e scendi la scaletta, sali al scalinata in legno a sx ma la porta è chiusa, entra nell'arco in fondo, osserva l'argano ma manca

qualcosa. Osserva le 3 casse in fondo e vedi l'oggetto mancante: bisogna raggiungerlo. Ritorna indietro, abbassati e entra come vedi sotto.



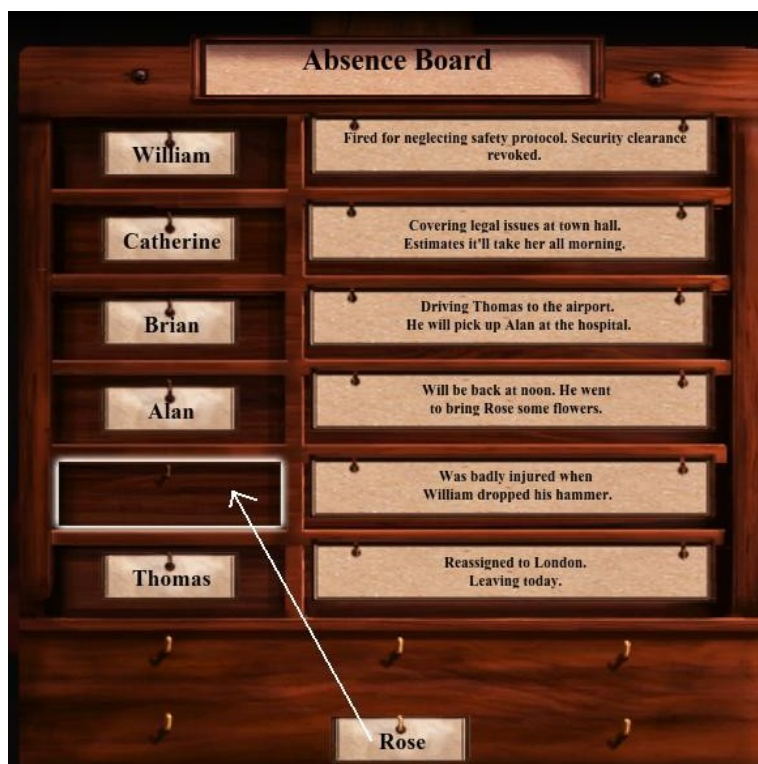
Avanza dritto e prendi l'ingranaggio, ritorna all'argano dopo l'arco e usalo. Hai un enigma per trovare la pressione giusta indicata dalla barretta sul 20

Scegli: per 3 volte il **-10**, poi il **+7** e poi il **+5**

Esci e sali la scalinata in legno, entra nella porta ora aperta e vai fino in fondo.

Esplorazione del sito archeologico

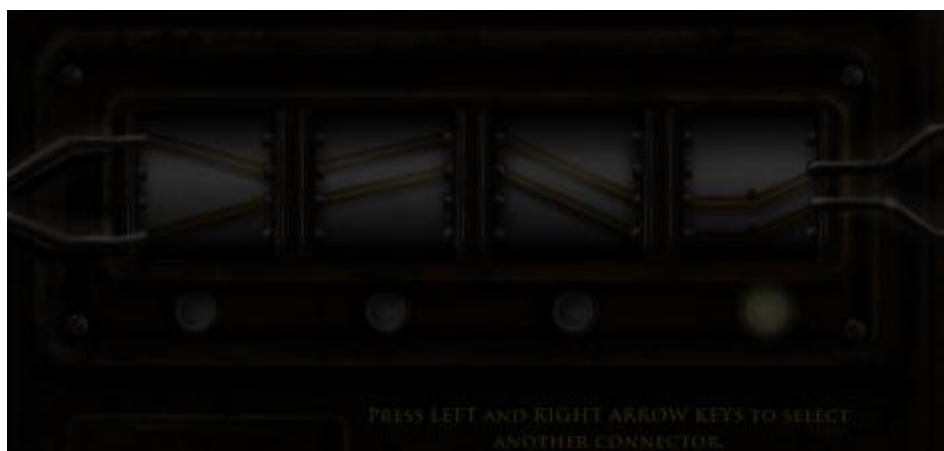
Entra nella tenda a sx e osserva per due volte la bacheca, devi mettere in ordine i nomi secondo l'incarico come vedi sotto in modo da poter indossare la divisa di chi non ci sarà quel giorno.



Esci e osserva l'armadietto sotto la torre. Posiziona come vedi i rettangoli a dx per sbloccare il meccanismo.



Sali la scala e usa la corda per scendere dall'altra parte. Segui Evelyn e parla con il soldato davanti alla tenda che ti chiede di mettere a posto la radio. Devi unire le immagini centrali in modo che creino un flusso unico.



Dopo il dialogo con il soldato vai in alto e poi alla seconda tenda a sx, entra e sul tavolo prendi l'oggetto. Ispeziona le altre tende e poi vai a sx alla cancellata, parla con il soldato in automatico e il cancello si apre. Entra e osserva la prima caldaia a sx devi regolarla sempre sul 20 come hai fatto in precedenza ma con valori diversi: **-9** per 3 volte **+23** **-9**

Avanza e scendi la scala, usa lo scrigno aprendo la solita serratura:



Hai un altro codice: "MORIAH"

Sali, esci dal recinto e parla col soldato che ti dirà cosa fare e ti darà il pass. Avanza a dx e parlerai con Evelyn. Parla con la guardia che ti farà passare, vai sulle assi a sx e scendi la scaletta, avanza verso la caldaia in fondo e osservalo, anche qui devi posizionare sul 20. Stavolta non vedi i numeri e bisogna attivarne uno per volta per stabilire il valore: da sx a dx: **-23 +7 -11 +17 -7**



Muovi così: 5 5 2 3

Vai alla scaletta a fianco della caldaia e sali, segui Evelyn e sentirai un dialogo: cadi di sotto.

Dentro il pozzo

La prima cosa è osservare l'albero genealogico in fondo, poi osservare le 4 are ai lati della stanza in cui bisogna scegliere un membro della famiglia la colonna centrale.

Osserviamo l'albero genealogico in fondo, tutto parte da David:



David ha il seme – Shimea primo nato (albero solo con fusto), Shobab il secondo (albero con alcuni rami) e Nathan il terzo (albero cresciuto). Quindi basta selezionare i nomi alle immagini corrispondenti.



Le luci della porta si illumineranno con vari colori. Osserva la colonna centrale ma ti serve del fuoco, vai in fondo a sx dove arde la fiamma e prendi la torcia. Usala sulla colonna centrale e ora devi selezionare in modo che le luci colpiscano la porta: se premi le frecce direzionali “su è giù” si attiveranno tre cerchi: il primo muove la lente rossa singola, il secondo le lenti rossa, blu e gialla, la terza dirige il raggio verso i vari colori sulla porta. Lo scopo è di dirigere il raggio dello stesso colore del pulsante di Solomon sulla porta. Segui le istruzioni:

Posiziona prima in questo modo e poi attiva il terzo cerchio:

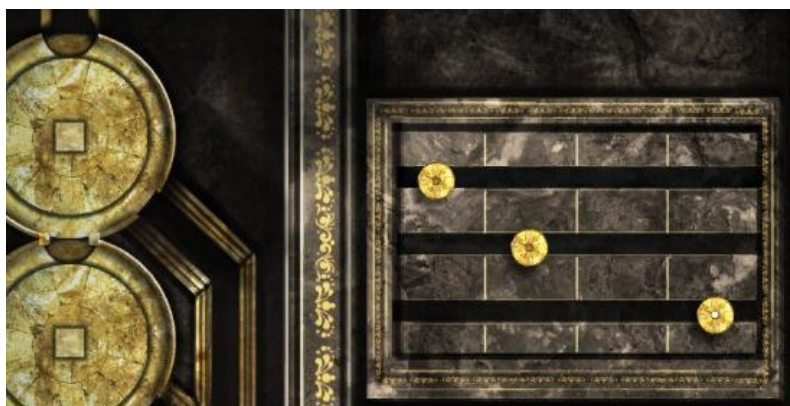


Premi invio finchè il raggio viola non colpisce il punto giusto aprendo la porta.

Entra e brucia la ragnatela, avanza seguendo il corridoio fino a una porta chiusa. Aggrappati alla trave alla sua sx, sali, aggrappati al cornicione a sx per salire sulla piattaforma.



Vai a sx e c'è un altro enigma già visto in precedenza, sistema come vedi nell'immagine.



Scendi ed entra dalla porta ora aperta. Avanza nel percorso e lo scopo è di mettere le passerelle in modo da essere attraversate, ma ne manca una che si trova su una passerella e che devi recuperare, muovi così:



Leva “**A**” una volta – Leva “**B**” una volta. Sali sulle passerelle e recupera la leva che devi mettere nella prima postazione a dx dove manca che si muoverà. Ora muovi come indicato per andare dall’altra parte.



E una volta – **D** una volta – **C** due volte – **B** una volta.

La porta si apre, segui Evelyn sulle passerelle, entra e seguila ancora finché non potrai più proseguire perché la passerella è interrotta. Torna un po’ indietro e osserva il macchinario: sempre il solito.



Salirà la passerella, attraversa e abbassa la leva per scendere. Avanza verso il simil altare ma manca qualcosa e non puoi usarlo. Avanza a sx e sei davanti una porta, usa le due immagini ai lati e avrai una

scritta sulla porta e si attiveranno le leve. Osserva bene le immagini appena premute: mani giunte e libro con la croce, le stesse devi farle scendere dalle colonne per attivarle, premi come indicato sotto.



Muovi le leve: **B A B**

Ora usa le immagini indicate dalle frecce e attenzione perché vi sono altre due icone nascoste se avanzi verso il basso. Con quei movimenti ne vedi un'altra con le mani giunte abbassate, quindi: premi le due indicate dalle frecce e quella più indietro nella colonna a sx. Dal filmato ti indica dove andare, vai a sx della porta e abbassandoti esci, avanza sulla passerella e prendi la leva. Ritorna indietro all'altare (l'uscita è a dx in direzione della prima grata), usa per inserire la leva e muovendo e frecce "su e giù" attivi dei dischi. L'enigma consiste nel far in modo che i beccucci dei dischi si fermino insieme sulla canale. Non è difficile ed è sufficiente selezionare il cerchio più piccolo (giallo), premere invio e mentre inizia a ruotare selezionare l'altro cerchio, quindi premere invio quando il beccuccio del cerchio giallo è sopra a quello del cerchio più grande. La porta si aprirà, torna indietro ed entra.

Stanza del trono di Salomone

Avanza e al bivio vai a dx: c'è una porta chiusa, vai a sx, sali le scale e hai un enigma.

Notiamo che il **VI** è fermo su un simbolo che quindi ha valore 6

Dalle operazioni da fare vi è uno scudo*stella+stella che deve dare 6, quindi **V*I+I**

L'ultimo indica sempre come risultato 6 e l'unico possibile è **III*II** =6

Di conseguenza l'operazione rimanente è appurato che lo scudo equivale a 2, quindi il **IV** va sullo scudo perchè scudo per scudo= rombo **IV**. Di seguito la posizione.



Torna indietro e vai alla porta ora aperta. Avanza e prendi la torcia, sali sul muretto e segui il percorso.

Entri un sala, osserva a sx in cui bisogna trovare il nome appartenente alla frase, la famosa frase delle due mamme del bambino conteso davanti a re Salomone, la scelta è: King (Re), osservando bene la posizione delle figura a lato che variano in base alla scelta fatta (la posizione non è mai la stessa, varia ad ogni partita.



Una volta osservata bisogna evidenziarle nel “recinto” a dx passandoci sopra coi piedi.

Appena riusciti si attiverà il secondo quiz e bisognerà rispondere: Salomone, evidenziate nel recinto e si attiverà il terzo quiz scegliendo la prima risposta in alto: “ dalle il bambino”, evidenziate nel recinto e una grata si aprirà. Scendi la scaletta e poi quella successiva, segui il percorso e hai di nuovo l’enigma da far ruotare i dischi per congiungere i beccucci con la canalina. Stavolta i dischi sono 3 - in ogni movimento i beccucci dei dischi si posizionano sugli indicatori laterali. Segui questa procedura:

evidenzia il disco centrale **viola**, premi invio e seleziona subito il disco **giallo**, al primo movimento del disco **viola** premi invio per far muovere il disco **giallo**,seleziona subito il disco **rosso** e al primo movimento dei due dischi in contemporanea **giallo e viola** premi invio.

Entra dove si è aperta la porta, avanza fino in fondo e usa l’elevatore, avanza verso Evelyn e hai un altro enigma dei dischi e stavolta sono 4 : giallo, viola, rosso, blu e verde– Segui questa procedura:

vale sempre il fatto che appena premuto invio selezionare subito il colore successivo e premere invio al primo movimento degli altri. Dovrai provare un po’ di volte per prenderci la mano.

1 viola

2 verde

3 rosso

4 giallo

5 blu

La porta si aprirà e finalmente sei al trono di salomone.

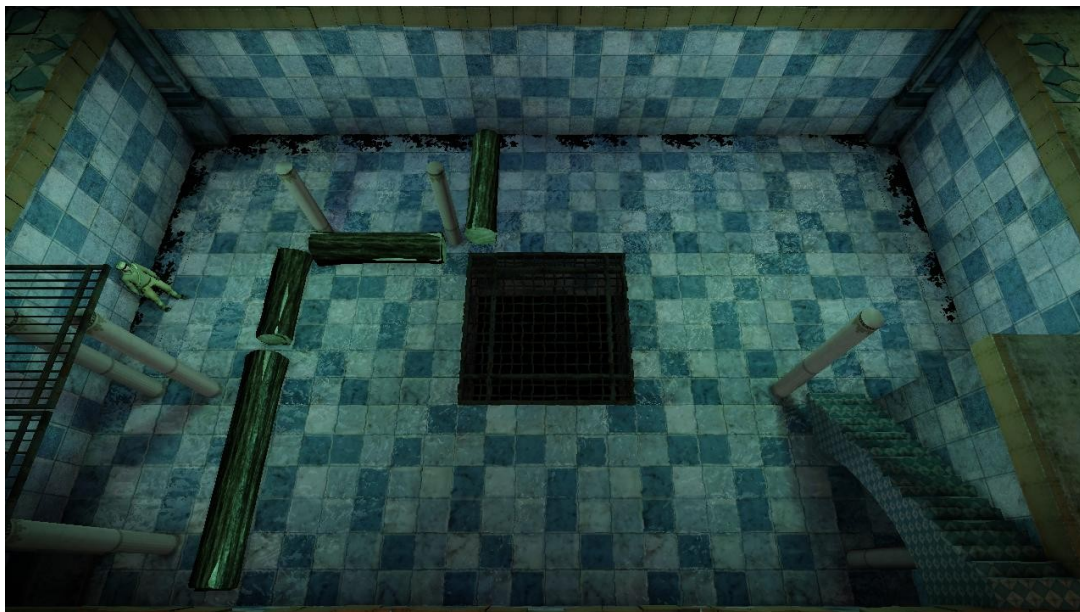
Tira le leve alle 3 colonnine come da immagine seguendo la numerazione **1-2-3**



Prendi la torcia a sx e usala sulle 4 colonnine, il trono avanzerà. Supera il trono e segui il percorso fino a una piscina: lo scopo è raggiungere la porta dalla parte opposta. Spingi in acqua il tronco a sx e poi avanza come da immagine. Butta in acqua l'altro tronco.



Torna indietro e tira la leva per svuotare la piscina, scendi e spingi il tronco che hai appena fatto cadere in modo che vada sulla parete opposta. Risali e tira la leva per riempire la piscina, prendi una leggera rincorsa sulla piattaforma dove c'è Evelyn e salta sul tronco appena fatto rotolare e salta dove c'è l'altro tronco: spingilo in acqua. Sali sui tronchi e ritorna da Evelyn, scendi e posiziona i tronchi come vedi sotto.



Sali, tira la leva per riempire la piscina e segui i tronchi per andare dall'altra parte, avanza usa l'elevatore. Avanza e sei su dei ponti ondulanti: non serve saltare ma camminare cogliendo l'attimo per andare sul punto successivo, eccetto l'ultimo su cui dovrai correre e saltare. Avanza e sali la scalinata per l'enigma delle gemme.

Ci sono 5 serie di gemme, 4 laterali e una centrale, esclusa la centrale le altre, attivandole, hanno dei colori: giallo, rosso, verde e blu, colori che si vedono anche sulle maniglie, la centrale è bianca. Lo scopo è di ruotarle e fare in modo che ogni serie abbia tutte le gemme del colore corrispondente.

Il trucco sta ne posizionare 3 gemme per lato dello stesso colore e la gemma che va nella stella centrale di colore opposto, in questo modo ruotando quello centrale si posizionerà nei posti giusti.



La montagna si alzerà, sali fino al leggio segui il dialogo e osserva il filmato. Appena hai il controllo corri e segui Evelyn, abbassati per passare sotto una colonna e quando si ferma avvicinati e premi Invio per aiutarla a saltare. Filmato e finale.

Soluzione di Giuseppe