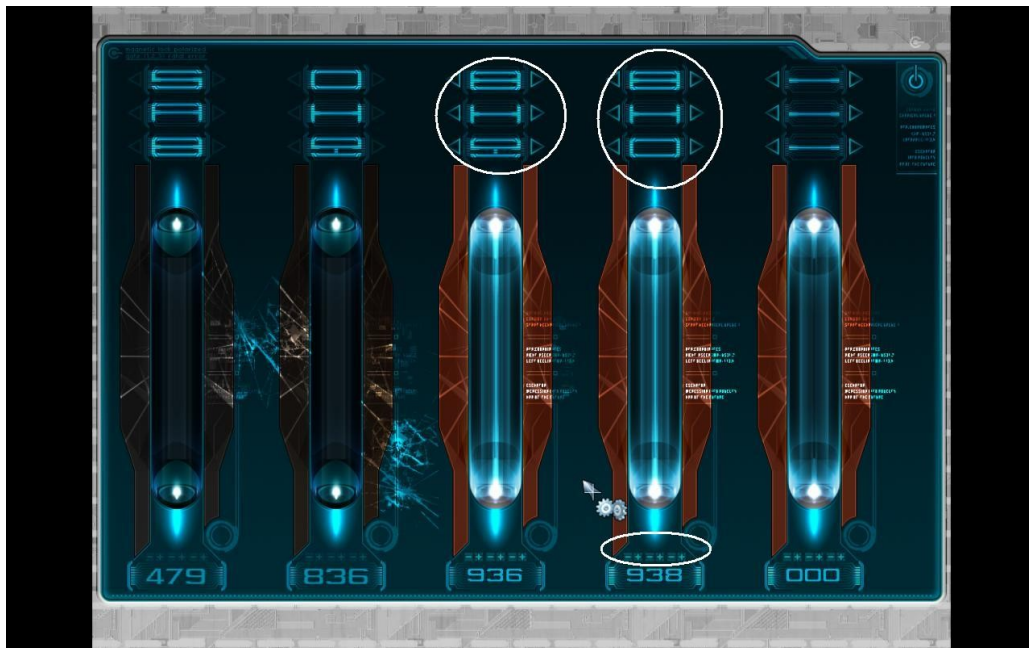


Perry Rhodan – Il Mito di Illochim



Osserva i portelli e vedi che sono tutti bloccati, vai a dx e osserva il robot in terra, prosegui e anche la porta dell'ufficio Gugky è danneggiata. Ritorna a sx e avanza nel passaggio, ai lati del corridoio vedi dei oloproiettori ma non ti interessano, avanza e vai verso la porta per l'ufficio di Mondra ma senza energia non si apre. Vi a sx ed entra nel trasmettitore per la zona di sorveglianza ma sarai fatto risalire. Ritorna indietro al punto iniziale e vai a dx, entra nel trasmettitore e avanza fino ad un hangar. Parla con Yuri accovacciato, mostragli la foto di Mondra e poi di Bull. Esamina il macchinario con il fascio di luce a sx e quello che sta riparando Yuri. Parla con la guardia a dx mostrandogli le due foto. Vai a dx e osserva l'aliante di Mondra poi entra nel portello davanti con la manovella. Vai sulla consolle a dx e usala per due volte per avere il disegno sotto.



Immetti i simboli, tramite le frecce come vedi nei cerchi sopra. Inserisci il N°938 usando il “+ o –” nel cerchio in basso.

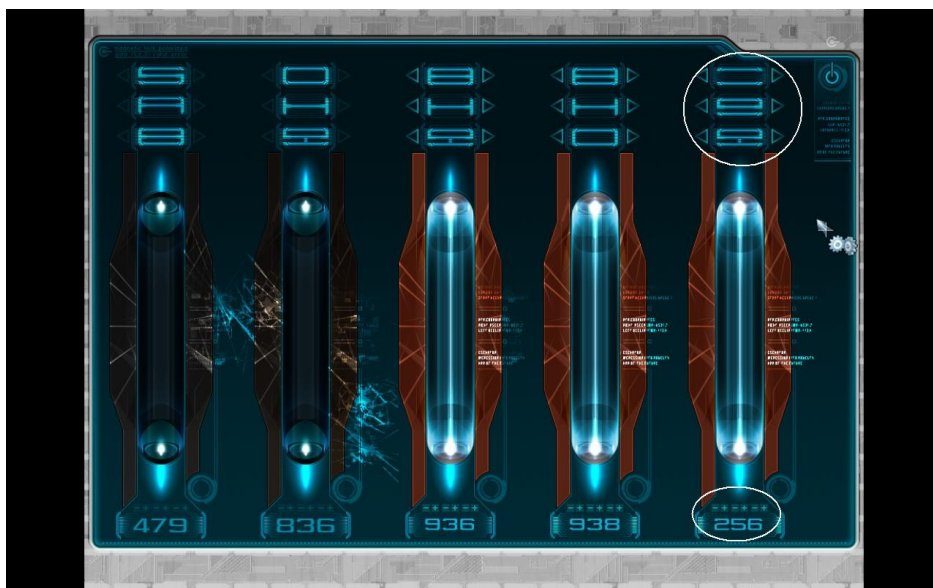
Se tutto sarà fatto correttamente un fascio di luce attraverserà i due fusibili. Osserva la consolle a sx ma è inutilizzabile, esci e parla con Yuri, mostragli il terminale di manutenzione, vai fuori a sx e parla con tecnico mostrandogli il terminale. Osserva il macchinario dietro di lui e poi ritorna sopra, vai a sx e vedi che il robot ora funziona, vai a sx e osserva la luce lampeggiante rossa per vedere un numero: **479**, osserva le altre luci verde lampeggianti e avrai: **936 e 938**

Entra nel tuo ufficio leggendo la targhetta sul muro, osserva tutto e poi il grande schermo sulla dx per leggere dei messaggi. Esamina il calcolatore LAOTSE sopra le scale e usaci tutte le immagini che hai sotto e poi esci dall'ufficio. Vai nell'ufficio di Bull, pendi il telecomando vicino alla bottiglia a sx e poi osserva tutto sul tavolo in fondo a sx. vai verso il calcolatore in fondo ma ha bisogno di una password che ancora non si conosce. Esci dalla stanza.

Vai nel corridoio dove ci sono gli oloproiettori e parla con l'oleogramma che è guasto, osserva tutti gli oloproiettori: uno avrà un filmato e nell'inventario si aggiungerà: ULAN.

Ritorna al tuo ufficio e vai verso il calcolatore in alto, usa la foto di Ulan e poi clicca sulla descrizione per avere un codice omega. Esci dalla stanza e attraversa il corridoio, parla con il tecnico per alcune volte finché ti chiederà cosa può fare per te, usaci il terminale di manutenzione per ripararlo. Ritorna indietro e scendi con il trasmettitore, ascolta il colloquio del tecnico che non conosce il codice: dagli quello nell'inventario. Parla con il bionico e poi esci dalla schermata, osserva i due secchi in terra e clicca sul macchinario a fianco per prendere in prestito degli occhiali a scan termico. Ritorna sopra, attraversa il corridoio e vai verso la porta dello studio di Mondra, usa gli occhiali sulla targhetta in alto per vedere il N° 256

Ritorna sotto alla porta con la manovella e vai sul pannello di dx, imposta il primo fusibile a dx su 256 come da disegno sotto, se fatto giusto un fascio di luce lo attraverserà.



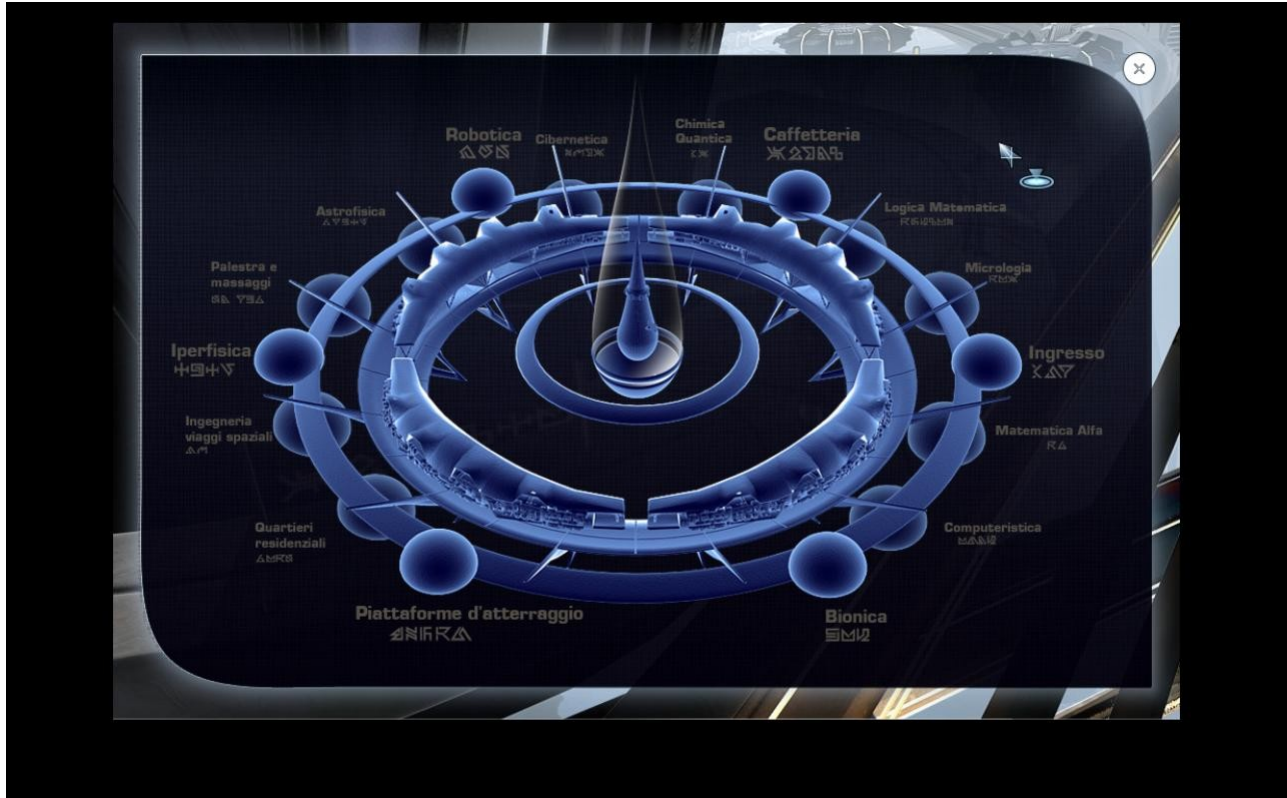
Immetti i simboli, tramite le frecce come vedi nei cerchi sopra. Inserisci il N°256 usando il “+ o –“ nel cerchio in basso.

Ritorna sopra ed entra nell'ufficio di Mondra, osserva tutto e poi la pianta carnivora che ti blocca il passaggio e avrai la sua icona nell'inventario. Ritorna nel tuo ufficio e vai sul calcolatore in alto, conoscerai Tamira: parlaci. Usa la pianta carnivora sul calcolatore e ti dirà di avvicinarti solo dopo che hanno mangiato oppure usare mosche Suurg. Ritorna sotto dove hai preso gli occhiali e il tecnico li rivuole indietro. Entra nelle porta con la manovella e parla col tecnico, prendi il contenitore per il pranzo. Esci e rientra e il terminale è riparato. Agisci sul pannello di controllo e disattiva il robot della pulizia del terrazzo. Risali sopra, attraversa il corridoio e usa il tele trasportatore per scendere dove c'erano le guardie impegnate a prendere i robot della pulizia. Guarda a dx e ce n'è uno fermo, cliccalo e prendi il Le-Clyi, pezzo mancante della nave spaziale. Vai a sx della sfera e prendi la testa di un robot, sulla sx osserva la zona pranzo distrutta. Sali le scale in fondo e prendi le capsule anti scudo a dx, osserva la grande ciotola a sx e usaci il contenitore per il pranzo e prendere le mosche. Ritorna sopra all'ufficio di Mondra e usa le capsule anti-scudo sulla pianta carnivora, vai a sx e osserva il macchinario sulla dx, sulla consolle prendi il blocco degli appunti di Mondra: leggilo. Vai alla cassa alla dx della pianta carnivora e usaci le capsule antiscudo, guarda dentro e prendi il pezzo di robot e l'artefatto sconosciuto. Esci dall'ufficio e parla col tecnico per riparare l'oleogramma. Attraversa il corridoio a dx e riavrà gli occhiali a scan termico. Vai nell'ufficio di Bully e usa il pezzo Le-Clyi sulla nave spaziale e avrai il nome completo: Le-Clyi-Lercyi. Vai nel tuo ufficio e usa l'astronave sul calcolatore e saprai che si chiama LECLERC. Vai nell'ufficio di Bull e sul calcolatore in fondo inserisci la password: LECLERC (sarà in minuscolo) e premi l'Enter sulla tua tastiera. Leggerai un mex tra Mondra e Martel e poi osserva lo schema di difesa..osserva e ascolta tutto e poi avrai la planimetria

nell'inventario. Esci e ritorna sotto nell'hangar, parla con Yuri e fagli vedere il robot disattivato: osserva la scena. Entra nella porta rossa con la manovella e il tecnico ti dirà che il terminale è riparato, usalo e clicca sull'ultima voce in basso: hangar, esci e osserva la scena.

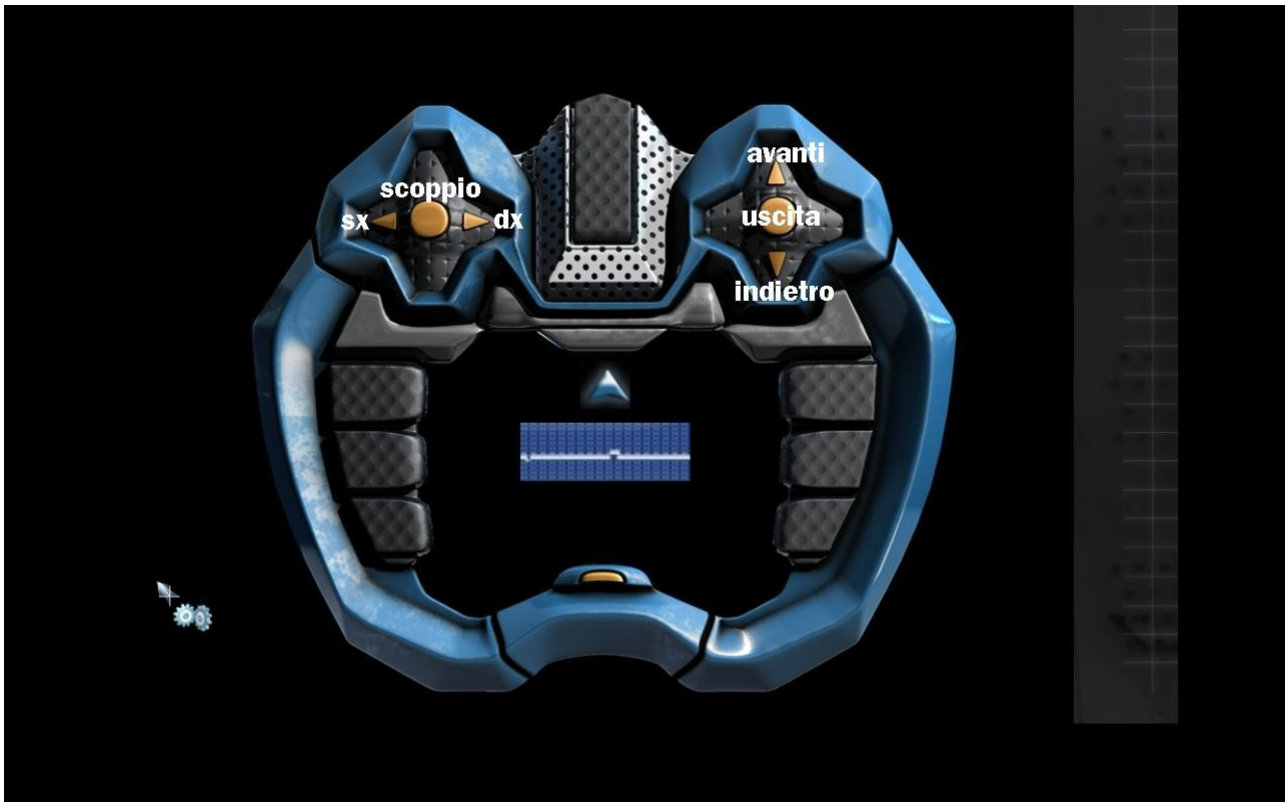
Accademia Waringer

Vai vicino al portello e osserva il filmato. Entra e parla con l'essere in alto, osserva lo schermo a sx e poi quello centrale in alto per avere lo schema che vedi sotto.



Premi la voce Ingresso a dx e arriverà uno shuttle. Scendi le scale e osserva lo schermo positronico, vai a dx e parla con la prima receptionist in basso: avrai il pass giornaliero. Falle vedere l'icona di Martel e di Kari. Entra nel trasmettitore dietro la guardia, avanza e parla con Kari. Clicca sul cristallo sul tavolo e Kari te lo darà, usa l'icona di Martel su Kari e avrai un identificativo personale, falle vedere la testa del robot e ti indicherà l'istituto di Robotica, per ultimo mostrale l'artefatto sconosciuto. Agisci sulla consolle dov'era Kari e avrai un mex da Bully, dietro la scrivania prendi il contenitore verde con le mosche e usalo sulla pianta carnivora. In terra vicino alla pianta prendi l'escremento vegetale. Ritorna sotto nel trasmettitore e Kari arriverà. Entra nel trasmettitore e vai dalla receptionist di prima, falle vedere l'Istituto di Robotics e avrai informazioni. Vai al positronico vicino alla scala mobile e usaci l'escremento vegetale per sapere che è un antidolorifico. Sali le scale e sulla mappa seleziona la Caffetteria, entra e in fondo vedi una persona in blu, parlaci e saprai che Huber ha bevuto, parla con Huber e vai a dx a prendere un caffè : **NON DARLO A HUBER** ma utilizzalo sull'escremento vegetale per rinforzarlo..se per caso l'hai dato puoi richiederne un altro. Dai il caffè rinforzato aromatizzato a Huber, fagli vedere la testa del robot e andrete nel laboratorio di robotica. Osserva il macchinario a sx quello con lo stemma giallo e usaci il Wing Swing per ricaricarlo, sulla sedia a lato prendi il duplicatore vocale. Esamina il macchinario che stava usando Huber e poi vai sul tavolo in fondo e prendi una scatola di plastica, mettila sullo scanner che Huber stava usando e usaci l'artefatto sconosciuto. Nella confusione esci e vai nella prima porta a dx verso lo schermo, entra e sulla sx prendi l'identificativo dell'accademia, vai a dx e clicca sul monitor in alto per ottenere una lista di robot: sarai cacciato fuori. Scendi e vai nel trasmettitore, parla con Kari che ti dirà che Daellian ti riceverà: ascolta il dialogo. Avanza e parla con Malcom in fondo: una specie di cervello robotizzato, usa su di lui il blocco degli appunti di Mondra e si aggiungerà l'icona di Quinta Essenza, usa su Malcom l'artefatto sconosciuto e avrai lo spettroscopio di frequenza. Sempre su Malcom usa tutte le altre cose e poi esci. Vai da Kari e

mostrale l'identificativo per l'accademia (il secondo che hai preso) e ti dirà che troverai i crittografi alla caffetteria. Esci e vai alla caffetteria tramite la mappa sopra le scale, parla col barista che ti darà un hamburger, dallo al tipo in fondo alla sala in blu e poi mostragli l'identificativo per l'accademia che sarà decrittato. Esci dalla caffetteria e vai verso il pannello blu sulla dx e scegli: Robotica. Vai a dx e parla col custode e dagli l'identificativo Ospite e poi osserva il pannello rotondo in fondo: premi Cancel per uscire. Esci e vai verso il condotto d'aria dove prima stava lavorando un tecnico, osserva in terra e prendi un piccolo progetto: uniscilo con la planimetria e il composto cliccalo con il tasto dx per avere una descrizione. Utilizza il Le-Cly-Lercy sull'ingresso di ventilazione e avrai un telecomando per guidarlo.



Avanti 3 volte – destra una volta – avanti 4 volte – sinistra una volta – avanti 7 volte – destra una volta – avanti 12 volte – sinistra una volta – avanti 3 volte e poi scoppio. Ritorna a dx e sul piccolo monitor sulla reception usa l'identificativo Ospite e poi entra nella porta a vetro a sx. Osserva i monitor e poi la scatola in basso dove troverai un video, usaci il duplicatore vocale sulla scatola. Esci e vai verso la porta a combinazione e usaci gli occhiali a scan: vedrai i numeri più usati – 0 8 4 6 2 nota l'intensità del colore di ognuno. Esci dalla schermata e rientra, premi **0 6 2 8 4** e poi entra. Vai nella prima porta a dx e prendi il dorso del robot e poi sul tavolo prendi un chip multi-frequenza..esci dalla stanza. Avanza fino in fondo al corridoio e vai a dx, vedi il pannello della porta in movimento, usaci il robot per bloccarlo e avanza. Spegni l'oloproiettore in terra ed esci: incontri Huber. Entra nel trasmettitore a sx e usa il duplicatore vocale sulla luce blu in alto, appena ti dà l'ok entra e vedrai Martel in terra. Prendi il cristallo di dati che ha in mano, osserva e prendi la bottiglia di vetro sul tavolo, vai verso la scrivania e usaci il cristallo dati, avrai l'icona di Kato. Entra nel trasmettitore e poi risalì: sarai colpito. Osserva la parete a sx e poi osserva il tavolo dove devi prendere: un cucchiaino, un vassoio e una tazza con l'acqua. Usa la tazza sul muro a sx e leggi: “porta la penna alla luce, chiudi il contatto nella fessura”. Osserva in basso tra il muro e il pavimento: c'è qualcosa.. usaci il cucchiaino e prendi il piccolo tubo, avanza verso lo schermo e parla con la guardia. Osserva l'oblò in fondo e vedrai le tue cose, osserva il cristallo sul tavolo, usa il piccolo tubo sul vetro che hai davanti e sentirai suonare. Fallo diverse volte finché non arriverà la guardia che butterà via il cristallo distraendo i robot: in questo modo sparirà il vetro che ti imprigiona. Vai verso l'oblò e premi la piccola luce a dx e poi premi l'oblò per avere i tuoi oggetti. Scendi le scale ed entra nell'aliante per il museo di Thora. Entra nel museo e osserva tutto, avanza in fondo e incontri il direttore sottoforma di ologramma. Rientra nella stanza e vedi una statua,

premi il tasto bianco a dx e vedrai che alza e abbassa la statua: riportala su. Osserva le linee blu sull'arcata: un campo trasmettitore. Questa stanza ha 3 arcate: entra in ognuna e ascolta cosa dice l'oleogramma. Se non ci sei già vai nell'arcata a dx dove c'è un robot e osserva il rettangolo di luci in alto a sx dove dice che il robot è il tipo **558025**, nell'inventario col destro apri la lista dei robot e inserisci il numero sopra in grassetto, premi l'ok e conoscerai la frequenza: **849,109**

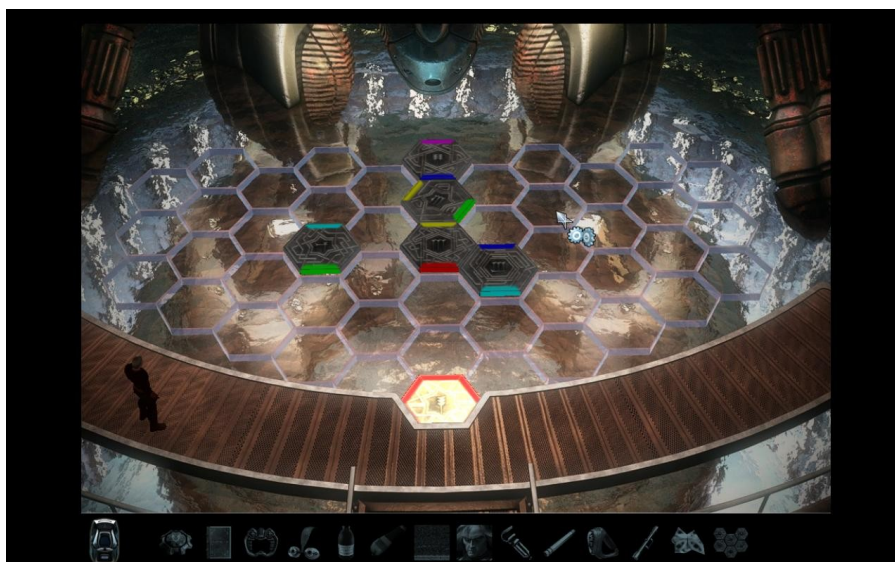
Nell'inventario unisci il Wing Swing con il chip multifrequenza per avere un telecomando universale. Clicca col dx sul telecomando e inserisci la frequenza trovata; **849,109** e poi premi il tasto giallo sotto la scritta "frequenza". Aggancia il telecomando e posizionalo sui percorsi della stanza che diventeranno gialli, guida il robot fino alla bacheca centrale dove romperà il vetro e raccogliere la spada da terra. Ritorna nell'androne e fai scendere la statua, metti la spada nella sua mano: osserva la luce in alto e vedrai 4 pianeti: Arkon I II III IV

Entra nell'arcata alle spalle della statua e sali le scale in fondo, entra e osserva il cerchio luminoso, cliccalo e sentirai Mondra urlare, clicca ancora per disattivare i trasmettitori. Entra nella stanza a dx e osserva il foro in basso del grande robot, vai nel trasmettitore a dx e scegli di salire, vai a sx ma la porta si apre solo dall'altro lato, scendi al livello più basso e vedrai 3 portelli che possono essere aperte in un certo modo. Entra nel trasmettitore e ritorna dal grande robot, ritorna sotto al corridoio e nella nicchia di dx prendi la struttura per trasporto e in quella a sx la barra di Arrachied e la lampada da minatore. Esaminali tutti col dx. Ritorna nell'androne e vai nell'arcata alla dx della statua e sul primo espositore a dx prendi il puntatore laser, sali le scale ed entra, osserva i contenitori e dall'ultimo in fondo prendi i sollevatori. Osserva la finestra rotta in alto a sx e da terra prendi il coccio di vetro. Ritorna al centro della stanza e sali le scale in fondo, attraversa il ponte ed entra, Sali sulla pedana circolare e clicca dove possibile finché non parla di un aliante, entra nel cilindro ma non puoi far niente finché c'è dell'acqua. Ritorna all'androne della statua e vai nell'arcata a sx, osserva i 6 esagoni in verticale per imparare il gioco dei Illochim e sugli esagoni in terra usa il sollevatore per prenderle e averli nell'inventario con le istruzioni. Osserva i resti di un Illochim nella teca in fondo e sposta la colonnina a sx per abbassarla. Esci e la colonna ritorna in posizione, quindi ti servirà qualcosa. Ora ritorna nell'arcata alle spalle della statua e vai al robot gigante, prendi il telecomando per far arrivare il robot, entra nel trasmettitore e scendi al piano inferiore, utilizza il telecomando sul portello a sx e il robot arriverà. Vai sull'ultimo portello a dx e si aprirà, entra e vai verso il pannello di controllo, le manovelle sono: orizzontale, verticale e orizzontale..posizionale da sx a dx in: verticale, orizzontale, orizzontale. Ritorna al trasmettitore e ritorna al robot centrale, esci da questa stanza e di fronte la cerchio luminoso vedi una leva: alzala, ritorna al robot gigante e vedrai che l'acqua è salita. Metti gli esagoni nell'acqua e lo scopo è di posizionarle in un certo modo secondo le istruzioni. Di seguito le mosse.

Viola e blu a sx

Verde giallo a dx

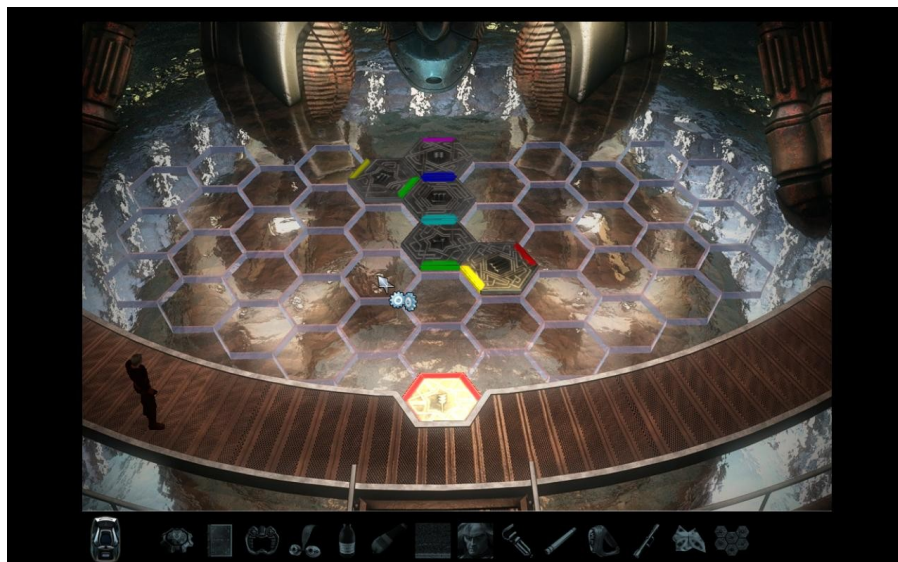
Viola blu per due volte a sx fino in alto (sotto il disegno)



Blu chiaro e blu scuro una volta sopra
 Verde e giallo una volta a sx in basso
 Giallo rosso a dx una volta
 Blu scuro e blu chiaro una volta a sx
 Blu scuro e blu chiaro una volta su (sotto il disegno)



Verde e blu chiaro a dx
 Giallo e verde a sx
 Verde e blu chiaro sopra
 Giallo e verde sopra
 Giallo e verde a dx
 Verde e blu chiaro a dx (sotto il disegno)



Giallo e verde alla posizione opposta con il vertice nei bordi blu
 Giallo e rosso una volta su
 Giallo e verde una volta a dx
 Giallo e rosso una volta a dx
 Giallo e verde una volta a dx
 Giallo e rosso una volta a dx
 Giallo e verde una volta a sx

Giallo e rosso una volta a sx
 Giallo e verde una volta a dx
 Giallo e rosso una volta su
 Giallo e verde una volta a sx
 Giallo e rosso una volta a dx
 Giallo verde una volta a dx
 Giallo e rosso una volta a sx
 Giallo e verde una volta a sx
 Giallo e rosso una volta a sx
 Giallo e verde su
 Giallo e rosso su
 Giallo e verde a sx in allineamento
 Giallo e rosso in giù in allineamento.

Osserva la scena.

Entra nel trasmettitore e scendi al piano inferiore, in terra prendi il pezzo del gioco. Ritorna sopra e poi nell'arcata alla sx della statua, abbassa la colonna e usaci il pezzo appena preso. Sull'animale che hai abbassato agisci sul pezzo bianco: un osso, sull'ala a sx per prenderlo. Ritorna nella sala del robot e scendi al piano inferiore. Entra nella porta dove c'è il robot e sali le scale: è troppo buio per entrare. Usa gli occhiali a schermo termico ed entra, avanza a sx e sei in una stanza esagonale, vai al centro e sei su un trasmettitore. Esamina i simboli sulla parete che reagiscono alla luce colorata, nell'inventario unisci il fucile laser con il coccio di vetro blu e il tutto sui simboli per illuminarli. Premi il secondo simbolo da sx della fila in basso e vedrai che s'illumina: è l'unico e corrisponde alla "Y", parola che sappiamo inizia con questa lettera è: **Ylohim**
 Leggi il blocco appunti di Mondra e vedrai una legenda di questi simboli, per formare la parola il fucile laser sui simboli che vedi nel disegno sotto.



Usa il fucile laser sui simboli numerati da 1 a 6

Osserva il filmato.

Ritorna indietro ed entra nel trasmettitore, nella stanza a sx prendi lo stemma e sotto ai monitor prendi l'oggetto metallico. Agisci sui monitor e ascolta il dialogo. Esci e vai nella torre del grande robot, entra nel trasmettitore e vai al livello centrale e poi ritorna alla statua, vai nell'arcata di dx e sali per il magazzino, sali le scale e attraversa il ponte, entra nell'ascensore per scendere. Entra e abbassa la leva a sx, vai nel passaggio davanti e usa l'oggetto metallico per aprire la porta. Avanza e vai nell'entrata a dx, vai al pannello di controllo e posiziona le ruote da sx a dx: verticale, orizzontale, orizzontale. Ritorna da dove sei entrato qui e alza la leva, vai a sx ed entra nel portello. Entra nello shuttle a sx e buon viaggio.

Gom Calladeus

Osserva lo shuttle e prendi il convertitore di plasma, da terra prendi: il catalizzatore, il contenitore d'acqua e il piede di porco. Nell'inventario unisci il convertitore con il catalizzatore. Vai a dx e osserva la cosa puzzolente rosa, avanza fino a vedere la miniera dall'alto. Vai sulla piattaforma a dx e usa il piede di porco sulla scatola ma hai bisogno di grasso.

Ritorna indietro alla cosa rosa e usaci il contenitore d'acqua per avere il lichene. Ritorna alla piattaforma e usa il lichene alla dx della scatola nel punto vuoto dove l'icona diventa un ingranaggio, usa il convertitore al plasma sulla scatola e poi clicca dove hai messo il grasso per scendere. Prova a parlare con i due tipi in fondo che discutono, vai nella porta all'estrema dx illuminata e prima di entrare in quella successiva osserva i segni illuminati sopra l'entrata. Entra e parla con Ijgarsha, usa la lampada da minatore su di lei e avrai una batteria. Falle vedere il lichene e ti dirà che se lo mischi con dello Sheed in proporzione 2:1 otterrai un potente acido. Esci ed entra da dove sei venuto, parla di nuovo con i due tipi e mostra l'icona di Kato, esci dalla schermata ed entra a sx, entra nella porta con l'insegna, parla con il barista, esci e percorri tutto il muretto sulla dx fino ad arrivare ad un portello rotondo: osserva l'insegna a sx e poi entra: sarai visitato. Ritorna al bar ascolta il dialogo e si aggiungerà l'icona di Hamilton i dei livelli inferiori. Annusa l'oblò e ascolta il dialogo, annusa per qualche volta l'oblò davanti e ti risvegli alla clinica. Toregent ti parlerà poi fagli vedere l'osso dell'illochim, mostragli l'icona di Kato, di Hamilton e i livelli inferiori.

Parla con il paziente alla dx e poi mostragli l'icona di Kato e avrai quella di Quotter, mostra l'icona di Hamilton, i livelli inferiori e arriverà Toregent. Sei nell'androne della clinica, parla con i due tipi ammalati, prova a prendere l'oggetto vicino al tipo ma urlerà. Esci a sx e vai fino al bar, esci a dx e ritorna allo shop, mostra per due volte l'icona di Hamilton poi dei livelli bassi, di Quotter e degli occhi. Ritorna al bar e mostra gli occhi al barista che ti parlerà, vai alle scale dietro e alla nuova inquadratura sali le scale a sx, parla con il guardiano e sarai dentro. Parla con Marko, fagli vedere gli occhi e vorrà in cambio una bambola: avrai l'icona nell'inventario. Esci dal bar osserva il filmato. Vai alla clinica e mostra la bambola a Toregent e seguilo, clicca con i due tipi finché non chiede della bambola: dai l'osso a Toregent e avrai la bambola e il siero. Ritorna nel retro del bar e dai la bambola a Marko e avrai degli occhi veri. Ritorna alla clinica ma la porta è chiusa, nell'inventario usa il lichene con la bottiglia e avrai l'acido: usalo sulla serratura centrale della porta. Vai a dx e parla col paziente poi dagli gli occhi e avrai gli impianti oculari, mostragli l'icona di Quotter e dei livelli inferiori: avrai un permesso d'ingresso. Ritorna davanti al bar e prosegui verso l'entrata a sx dove Tachio sparirà senza colpirti: hai la sua icona nell'inventario. Entra nel bar e mostra questa icona al barista, usa l'antidoto su Zimbart lì vicino e poi fagli vedere Tachio che sarà messa fuori combattimento. Vai da Marko nel retro parlacì, esci e Tachio è fuori combattimento. Esci dal bar e vai a sx dove ti hanno sparato, avanza e parla con Tachio nella bolla, usa il permesso di ingresso sulla porta e poi entra, avanza e sarai nei bagni. Avanza a dx e osserva gli armadietti verdi a dx in alto e saprai che hanno dei codici, osserva le targhette sui lavandini che hanno bisogno di un codice. Usa la chiave positronica sull'ultimo armadietto a sx per copiare il codice e poi usala sulla penultima targhetta a sx dei lavandini per far scendere l'armadietto. Guarda dentro e prendi gli utensili. Fai questa operazione con tutti gli armadietti possibili dove prenderai un rotolo di nastro e un bastone di metallo. Esci dal bagno e vai sulle scale a dx, osserva il pannello a sx: manca una leva, esci dalla schermata e usaci la barra di Arrachied: c'è corrente. Usa il rotolo di nastro sulla barra e poi il tutto sul pannello, vai all'entrata e sul pannello a dx dove c'è una striscia nera usaci il bastone di metallo, clicca ancora e vedrai delle leve: alza le prime due a sx, esci dalla schermata e vedrai sulla dx un meccanismo lampeggiante giallo. Usaci il permesso d'ingresso e si

formerà un ponticello, vai sul mezzo sopra le scale per attraversarlo. Osserva la fonte di luce in alto, la porta chiusa in fondo e il simbolo sopra, in terra prendi il sedile. Esci dalla stanza (il passaggio è tra il mezzo di trasporto e il tubo verso dx). In questo punto trovare il passaggio non è semplice, di seguito il disegno con l'indicazione.



Clicca dove c'è il cursore per andare nel corridoio.

Sarai davanti ad un grande ventilatore, metti lo stemma del Tu-Ra-Ce al centro della ventola per fermarla. Avanza e osserva il generatore di energia, osserva il pannello di controllo a fianco e usaci gli utensili per ripararlo ma mancano alcuni componenti. Avanza e attraversa il ponticello per l'entrata seguente, osserva i sangue in terra e avanza: **NON ANDARE NELLA STANZA SUCCESSIVA!!!** Fermati almeno due travi prima e sulla sx c'è un passaggio: entra usando la lampada, vedrai Hamilton morente. Parla con lui di Kato e Quotter più volte finchè non muore. Esci dalla stanza e senti dei rumori, ritorna dentro e Hemilton è sparito: da terra prendi la scheda circuito. Esci e prosegui a dx, avanza fino al macchinario e usaci l'impianto oculare: vedrai un fascio luminoso: seguilo. Usa la struttura per trasporto sul cavo grande vicino alla ringhiera, usa gli utensili sul sedile e quest'ultimo sulla struttura di trasporto: clicca sul sedile.

Vai nella porta a dx e prendi l'unità per comunicazioni, agisci sulla consolle davanti ma non c'è energia. Osserva la porta a sx ma è scuro, vai al pannello a dx della scala in ferro e avrai un circuito. Ora devi tornare indietro dove ti mancavano i componenti per riparare il pannello di controllo e inserisci tutte le schede, clicca di nuovo per attivare l'energia. Ritorna a dx e vedrai un fascio di luce venire dall'alto, attraversa il ponte e vai a dx al mezzo di trasporto, sali sul sedile e poi vai nella porta a dx, attiva la consolle osserva il filmato.

Esci e osserva la sfera luminosa e vedrai che hai dei fasci, utilizza la leva per dirigere la luce dentro la grata, vai a dx e ora puoi entrare nella porta che prima era scura. Avanza e parla con Quotter appeso in alto mostragli la sua icona, poi quella dell'unità di comunicazioni, poi lo spettroscopio e appariranno 6 simboli: clicca su quello a sx in basso. Alla prossima domanda clicca sulla "fiducia", dagli il blocco appunti di Mondra e poi il duplicatore e di nuovo tutti gli oggetti e poi di nuovo il diario fino a che non avanzi in automatico. Clicca sul trasmettitore.

Asteriode Betha

Avanza e vedi una nave spaziale, entra e vedi Mondra nel ghiaccio, clicca due volte e poi verso la macchina con i monitor a dx, usaci l'unità per le comunicazioni. Ritorna al trasportatore che ti ha portato qui e clicca sulle rune per avere dei simboli antichi. Ritorna da Mondra e usa i simboli sul

macchinario con i monitor. Entra nel trasmettitore a dx e vedrai un raggio laser fare un foro nello scafo. Avanza nel tunnel e clicca sull'Illochim nel vetro in fondo, vai a sx ma non puoi avanzare. Ritorna indietro al trasmettitore e usa il duplicatore vocale sulla macchina con i monitor: osserva il filmato. Unisci il duplicatore con lo spettroscopio e ritorna all'Illochim nel vetro, vai a sx e avanza, da terra osserva la lente Supran, unisci di nuovo il duplicatore con lo spettroscopio e usalo per 3 volte sull'Illochim: osserva il filmato. Usa ancora il simulatore sull'Illochim per fuggire. Vai ai monitor e per primo su quello di sx e agisci sui tubi da sx: sul primo scatta il "+" per 4 volte e sul terzo da sx, sempre il "+" per 2 volte. Vai all'altro monitor e premi il "+" per due volte sul secondo tubo da sx..scatterà un allarme. Da terra prendi la tuta protettiva e usala sul monitor a sx per romperlo. Scendi e utilizza la macchina a dx, ritorna sopra ai monitor, vai su quello intatto e alza tutte le barre fino alto.

Osserva il finale.

Soluzione di Giuseppe