

SOLUZIONE RHEM 4: I FRAMMENTI DORATI

Premessa: in questo gioco è IMPORTANTISSIMO annotare ogni cosa perchè poi servirà anche in momenti diversi e con l'avanzare del gioco stesso.

Leggi la lettera del tuo amico Zetais; in inventario hai un cristallo nero che ti ha dato Zetais, è la “chiave” per raggiungere una parte ancora sconosciuta di Rhem, e un foglio di carta con dei numeri e dei segni. Sei a bordo di un vagone che sta viaggiando su rotaie, quando si ferma, girati a dx e poi esci. Avanza due volte e poi girati a dx, osserva la colonna con una finestra chiusa, in alto un pulsante verde, premilo. Osserva lo schema con dei cerchi, delle sfere nere e degli spazi bianchi rotondi dove puoi posizionare le sfere nere cliccandoci sopra. Posiziona il cursore del mouse in basso della colonna per osservare la parte inferiore, noterai uno spazio dove collocare una lampadina. Torna alla visuale in alto della colonna e vai a sx, avanza una volta e poi girati a dx per due volte. Sopra l'arco della porta osserva e prendi la lampadina. Torna alla colonna e apri la finestra, osserva in basso la colonna e metti la lampadina nello spazio, potrai osservare una striscia con dei quadrati bianchi e grigi.



Esci dalla visuale, girati a sx e avanza 1 volta. Girati a sx e osserva il tubo in basso e premi il pulsante giallo che ha sopra. Osserva il filmato dove Kales ti dirà che ha scoperto un ingresso per una parte nuova di Rhem. Devi attivare un sistema con una sorta di chiave. La chiave è composta da nove frammenti che dovrai trovare. Girati a dx, avanza una volta e poi girati a sx e avanza ancora una volta. Ti trovi davanti ad una porta metallica chiusa. A dx uno schema con delle sfere nere posizionate in un certo modo, in alto della porta una serie di quadrati bianchi e grigi. Memorizza lo schema con le sfere nere perché dovrai tornare alla colonna con la finestra e posizionare quelle che ci sono allo stesso modo di quelle a fianco di questa porta. Quindi torna alla colonna, apri la finestra e posiziona le sfere così



Osserva ora la base della colonna e memorizza la posizione dei quadrati grigi. Torna alla porta metallica e osserva in altro la serie di quadrati bianchi e grigi, posizionali come lo schema alla base della colonna, poi clicca il quadrato bianco in alto a dx.



La porta si apre, entra. Ti trovi in una stanza con sei porte (compresa quella da cui sei entrato). Una di fronte a te, una a sx. Girati a dx e hai le altre tre, una a sx , una al centro e una a dx. Ognuna delle sei porte ha a dx lo schema con le sfere nere (ognuna delle porte ha le sfere collocate in maniera diversa), sotto lo schema una linea con sei quadrati, cinque bianchi e uno grigio (quello grigio è posizionato in maniera diversa in ogni porta), sopra ogni porta un pannello con dei quadrati anche qui bianchi e grigi che devi collocare in modo diverso ogni volta che posizionerai le sfere nere nella colonna con la finestra all'esterno e osserverai la base della colonna. Quindi bisogna sbloccare tutte le porte e per farlo devi tornare all'esterno e posizionare le sfere nere e osservare la base della colonna per vedere come sono posizionati i quadrati grigi (una volta sbloccate tutte, ti basta cliccare il quadrato bianco a dx in alto sopra ogni porta). Facendo sempre riferimento alla porta dalla quale siamo entrati, iniziamo con la porta che ci troviamo di fronte (il quadrato grigio sulla linea sotto lo schema con le sfere, partendo da sx verso dx è in sesta posizione), collocando le sfere nere e i quadrati grigi in alto così



Poi sblocciamo quella a sx , il quadrato grigio sulla linea dei sei quadrati è in terza posizione



Girati a sx due volte e ci troviamo di fronte le altre tre porte. Sblocciamo quella a sx, il quadratino grigio e in seconda posizione



Poi quella al centro con il quadratino grigio in quinta posizione



Infine quella a dx, con il quadratino grigio in prima posizione



Entra nella porta che ha in quadratino grigio in terza posizione, avanza una volta e girati a dx, apri lo sportello di legno e osserva le nove forme (in ogni forma ci andrà un frammento che devi trovare per completare la chiave). Girati a sx e avanza una volta, girati a dx. Osserva il tubo con sopra il cartello che indica la presenza di una telecamera. A sx un pulsante giallo, se lo premi non succede nulla. Girati a dx e avanza una volta, esci dalla porta. Avanza una volta e girati a sx, apri la porta che ha il quadratino grigio in sesta posizione. Avanza due volte e osserva il pannello al muro con le croci e i numeri, clicca in basso a sx (+) per averne una copia in inventario tra i documenti. Girati a sx e avanza una volta poi girati a dx, osserva il tubo e il microfono, premi il pulsante verde accanto al microfono per vedere le riprese della telecamera che c'è all'esterno. Girati a dx e avanza una volta, girati a dx. Osserva la porta metallica gialla. Torna indietro e poi esci dalla porta. Avanza una volta, girati a sx e poi entra nella porta che ha il quadratino grigio in seconda posizione. Avanza per tutto il percorso fino a trovarti davanti ad una porta ovale con un pulsante rosso a dx, premilo per aprirla. Avanza fino in fondo , girati a dx e osserva la porta con un lucchetto giallo. Girati a sx e vedi una porta ovale con un pulsante rosso .

Torna indietro e poi esci dalla porta. Ora entra nella porta che ha il quadratino grigio in quinta posizione. Avanza una volta, osserva e apri la scatola metallica a dx della porta premendo il pulsante giallo. All'interno c'è una serratura. Torna indietro e poi entra nella porta con il quadratino grigio in prima posizione, avanza fino all'arco, oltrepassalo e poi girati a sx. Osserva l'orologio sulla piramide di pietra e osserva i fiori che ci sono nell'aiuola ai piedi della piramide. Osservalo perché ogni ora che passa i fiori cambiano il loro colore.

- 1 - GIALLO
- 2 - ROSA
- 3 - ARANCIO
- 4 - ROSSO
- 5 - NERO
- 6 - MARRONE
- 7 - VIOLA
- 8 - BLU
- 9 - AZZURRO
- 10 - GRIGIO
- 11 - VERDE
- 12 - BIANCO

Girati a dx due volte e osserva un altro orologio, in basso prendi il fusibile e osserva l'ora in cui si è fermato l'orologio (da me erano le 4). Girati a sx una volta e avanza una volta. Ora hai tre percorsi: dritto, a dx e a sx. Girati a sx e avanza fino in fondo. C'è una porta con un pulsante rosso a

dx, premilo e poi entra. Avanza fino alla TV a sx . In questa stanza non puoi fare nulla. A dx della porta d'ingresso c'è un'altra stanza, entra lì. Osserva e agisci sulla tenda verde per scostarla, osserva il disegno sul muro (una casa con tanti camini), girati a dx, osserva e tocca l'uccello viola appeso in alto. Poi apri il diario che c'è sul letto, leggilo. E' di Kales. Girati a sx due volte osserva il pannello al muro con le lettere L T. Osserva il foglio di carta sul tavolo e clicca in basso a sx per averne una copia in inventario. Girati a sx e premi il pulsante arancione a dx della porta per metter in evidenza altrettanti pulsanti arancioni ai lati della porta, cinque a dx e cinque a sx. Devi identificare i pulsanti che fanno illuminare il pulsante che li precede, in modo che tutti e undici i pulsanti s'illuminano. Partendo da quello a dx in basso devi premerli in questa sequenza.



La porta in fondo si apre. Avanza e entra nella stanza. Girati a destra e avanza per osservare tutte le pareti della stanza. Ogni parete, in alto, ha una sequenza di disegni (tipo cornicette), e sono gli stessi disegni che ci sono sul foglio di carta che ti ha consegnato Zetais all'inizio del tuo viaggio per Rhem (se noti ad ogni motivo di cornicetta corrisponde un numero). Anche il disegno che compone il pavimento lo ritrovi su quel pezzo di carta ed è lo stesso disegno che caratterizza la bussola che hai in inventario.

Osservando le quattro cornicette su ogni parete e contemporaneamente osservando anche la bussola, potrai capire i punti cardinali in cui si trova ogni parete. Al centro della stanza una grossa colonna quadrata composta a sua volta da quattro pareti

La parete in cui si trova la porta dalla quale sei entrato si trova a OVEST (n° 75, di fronte hai la parete corrispondente della colonna centrale. Parete dove corrono dei tubi con all'interno dei cavi elettrici (annotati), in basso osserva la presa elettrica. Girati a dx e avanza 1 volta verso l'altra parete, ci troviamo a NORD. Osserva la parete di fronte e vedi dei tubi e due meccanismi che assomigliano a degli orologi con lancette. Girati a dx e avanza, sei a EST. In questa parete c'è una porta con un pulsante rosso a dx. di fronte c'è la parete corrispondente della colonna, anche qui ci sono dei tubi che devi annotare e una scatola elettrica. Vai ancora a dx re ti trovi a SUD, anche qui, nella parete di fronte ci sono dei tubi e due meccanismi a orologio.

Devi collegare l'elettricità che c'è nei tubi delle quattro pareti con la scatola elettrica che c'è a EST. Per raggiungere questo obiettivo devi posizionare le “ lancette “ dei meccanismi a “ orologio “ che si trovano a NORD e a SUD in un certo modo. Un suono metallico ti indicherà che hai eseguito tutto alla perfezione.

Vai alla parete SUD e posiziona gli “ orologi “ così



Poi vai alla parete NORD e posizionali così

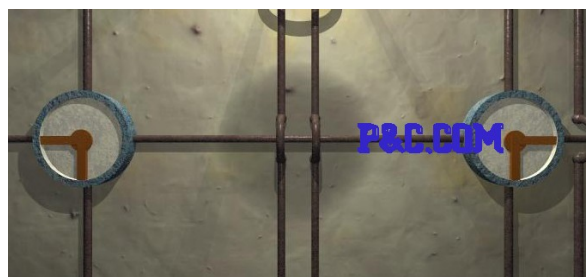


Sentirai il suono metallico.

Torna alla parete SUD e posizionali così



Infine alla parete NORD e devi posizzionarli così



Ascolterai un'altra volta il suono metallico. Torna alla parete OVEST , esci dalla porta e torna nella stanza con la TV. A dx della TV, sul muro, c'è una cassetina di legno .Aprila e osserva la manopola che è posizionata in verticale, osserva i segni sullo sportellino della cassetina a sx. Torna alla TV e premi il pulsante verde sotto di essa. Annotati l'immagine che compare sullo schermo. Torna alla cassetina e posiziona la manopola in orizzontale. Accendi di nuovo la tv e annota

l'immagine. Con la TV di fronte a te, girati a dx due volte, premi il pulsante giallo a dx della porta e poi esci. Avanza una volta e girati a sx, avanza ancora una volta e abbassa lo sguardo, osserva il ponticello e l'acqua. Girati a dx due volte , avanza e poi esci dalla porta. Avanza una volta e premi il pulsante giallo a dx della porta. Avanza fino all'incrocio. Vai ancora avanti fino alla porta grigia con il pulsante verde a dx, premilo e poi entra. Avanza fino alla capanna e poi girati a sx, osserva il muro con le cinque croci, in basso a sx, quattro pulsanti rossi circolari, a dx cinque caselle con i numeri uno, tranne la prima casella, le altre hanno ognuna un pulsante rosso rettangolare sopra. In inventario, tra i documenti, hai il foglio con le croci, dei numeri e delle frecce che caratterizzano un percorso. Se premi i pulsanti rossi, uno alla volta e per cinque volte ciascuno, osserverai lo stesso percorso segnato sul foglio, cioè vedrai le croci sul muro, illuminarsi, con una certa frequenza. L'ultimo pulsante rosso non è attivato (infatti se lo premi per cinque volte, s'illumina sempre la prima croce a sx sul muro. Devi attivarlo e il modo per farlo lo trovi sul foglio con le croci. L'unica sequenza che non hai visto attivando gli altri pulsanti è questa

1 – 4 – 5 – 2 – 3 . Sul pannello a dx premi i pulsanti rossi per posizionare questi numeri e poi premi il quarto pulsante per cinque volte.

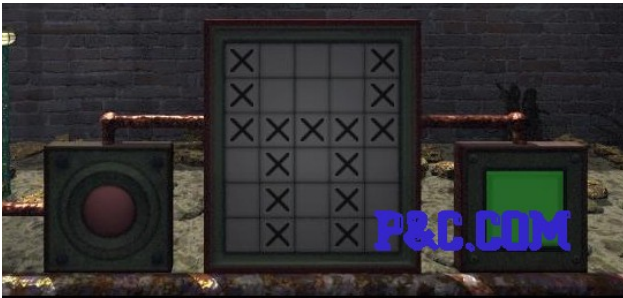


Girati a dx e apri la porta della capanna. Prima di entrare girati ancora a dx e osserva l'altra parete con delle forme sul muro, in primo piano ci sono tre pannelli. A sx un pulsante rosso, al centro un pannello con dei quadrati, a dx un pulsante quadrato bianco. Girati di nuovo a sx e poi entra nella capanna. A dx e sx , sulle pareti, si sono dei quadri con dei disegni fatti da bambini, ogni disegno ha una serie di forme costituite da quadratini, passando con il cursore sopra queste forme, una di esse è attiva perché compare un colore. Prendi nota della forma e del colore su ognuno dei quattro disegni.

Vai fino in fondo alla stanza dove vedi un camino chiuso da un pannello metallico, due pulsanti ai lati dx e sx, girati a dx e osserva il pannello che riproduce le stesse forme che hai visto esternamente sulla parete, ogni forma ha un pulsante rosso sotto, a sx del camino c'è un oggetto rotondo con una lancetta verde posizionata sullo 0 e accanto il numero 1, sopra l'oggetto un pulsante. Torna indietro verso la porta d'uscita. A sx della porta c'è una scatola e sotto di essa un cartello che indica elettricità , aprila e premi il pulsante viola per dare corrente (si vede perché la luce verde sopra si accende). Torna al camino e girati a sx, premi il pulsante verde per portare la lancetta su 1. Girati verso il camino e premi il pulsante rosso a sx, la lastra metallica davanti al camino si apre. Osserva la forma e annotala. Girati a dx, osserva il pannello con le forme, se premi i pulsanti rossi sotto, vedrai comparire dei puntini bianchi all'interno delle forme.

Torna all'esterno e osserva il muro a sx , quello con le forme. Sul pulsante quadrato a dx, posizionando il cursore apparirà un colore, diverso ogni volta (i colori sono gli stessi che avevano gli strani segni attivi sui disegni dei bambini). Sul pannello centrale devi cliccare i quadrati per

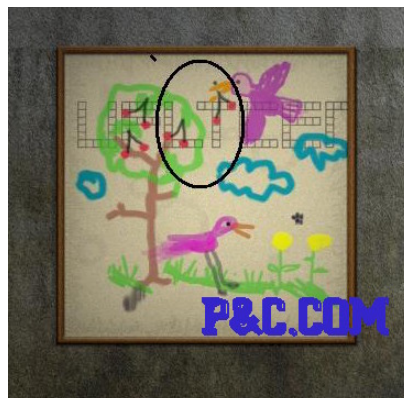
ricreare la forma attiva di ogni disegno che c'era all'interno della capanna, a seconda del proprio colore.



Alla fine clicca il pulsante rosso a sx, nelle forme che si trovano sul muro di fronte compariranno dei puntini bianchi, annota le posizioni dei puntini perché dovrai riprodurle sul pannello a dx del camino, dentro la capanna. Torna alla capanna e poi al camino, girati a dx , premi i pulsanti rossi sotto ogni figura per riprodurre i puntini come sulle figure del muro esterno



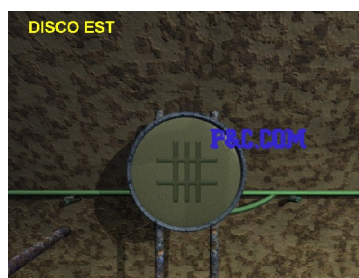
Torna indietro nella stanza e osserva in modo particolare l'ultimo disegno a dx, quello con l'uccello viola. L'uccello viola che hai visto nella stanza dove hai letto il diario e dove hai visto un pannello con due lettere L T. Nel disegno osserva le lettere L e T e dove sono posizionate le ciliegie rosse che occupano i quadratini che costituiscono le lettere

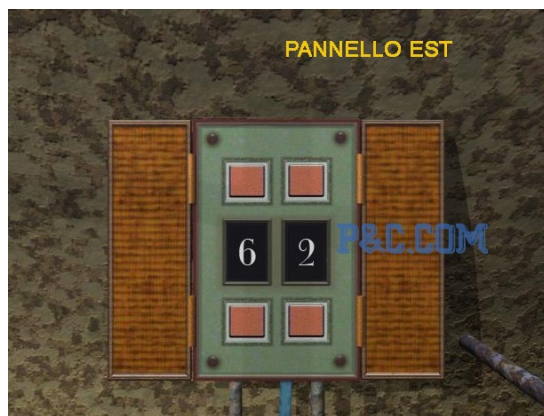


Esci dalla porta, avanza e poi esci dalla porta che hai di fronte, avanza due volte, vai dritto fino alla porta con il pulsante rosso a dx, entra e girati a dx, entra nella stanza e girati a sx. Osserva il pannello con L e T, clicca sui quadratini per posizionare un pallino rosso come nel disegno



Clicca sul pannello per aprirlo, osserva lo schema e clicca in basso a sx per averne una copia in inventario. Girati a sx e poi esci dalla stanza. Girati a sx e apri la porta con il pulsante giallo, avanza fino all'incrocio. Girati a sx e poi entra nella porta con il pulsante verde. Osserva tutta la stanza, al centro, una colonna metallica con un anello in primo piano. Girati a dx, osserva i due pannelli con gli sportelli arancione, aprili. Osserva i quattro pulsanti rossi e due caselle nere dove vengono inseriti i numeri. Girati ancora a sx, in basso un pulsante rosa, avanza una volta, girati a dx. A sx una cassetta con il segno dell'elettricità, lì accanto una cassetta azzurra con un anello sopra, se agisci sull'anello, vedrai al centro della cassetta una luce che cambia colore (bianca, azzurra, gialla, rosa, verde e rossa). Girati a sx e avanza una volta davanti e a dx due oggetti a forma di disco, se appoggi il cursore sopra di essi e ci clicchi compaiono delle linee verticali e orizzontali. Girati a sx e avanza, a dx una porta con un pulsante verde a dx, in alto due specie di altoparlanti ai lati della porta e al centro due quadrati, uno verde e uno rosso. Girati a sx altri due pannelli arancioni, avanza e sulla dx un pulsante rosa e una scatola azzurra e nera. In fondo alla stanza altri due oggetti a forma di disco. Sui quattro oggetti a forma di disco dobbiamo riprodurre la posizione dei tubi dove correvano i fili elettrici visti nella stanza che aveva le pareti posizionate sui quattro punti cardinali (NORD; SUD; EST e OVEST). Se osservi il foglio di carta che ti ha dato Zetais all'inizio del viaggio, ogni punto cardinale era contrassegnato da una cifra. Quindi Ovest= 75, Est = 62, Nord = 19, Sud = 33. Le linee che abbiamo visto sui dischi sono gli intrecci dei tubi dove corrono i fili della corrente elettrica. Innanzi tutto devi attivare la stanza e lo fai posizionando il cristallo nero che hai in inventario sull'anello della colonna centrale, a questo punto devi inserire le linee sui dischi e i numeri sui pannelli





Con la porta dalla quale sei entrato alle tue spalle vai a sx premi il pulsante rosa per vedere la scatola azzurra e nera sul muro illuminarsi di rosa. Torna alla porta d'ingresso e vai a dx, Clicca sull'anello sopra la scatola azzurra fino a far diventare la luce rosa, vai a dx avanza una volta e girati a sx due volte e clicca il pulsante rosa. Vedi accendersi la luce verde sopra la porta metallica in fondo alla stanza. La porta è sbloccata, entra premendo il pulsante verde a dx della porta stessa.

Esci e vai avanti per due volte, girati a sx. Osserva il pannello con due colonne di quadratini e le frecce. Se clicchi il pulsante giallo a dx vedrai nelle due colonne di quadratini scorrere delle **J** tutte uguali, tranne due rosse e due invertite. Devi memorizzare la posizione sui quadratini di queste quattro **J** diverse perché poi dovrai spostare due frecce rosse e due nere a quell'altezza (non c'è una soluzione uguale per tutti perché l'enigma è casuale , ogni volta le quattro lettere sono in punti diversi. Metto un'immagine di come mi sono trovata io). Quando hai posizionato bene le frecce sentirai un suono metallico.



Girati a dx due volte e premi il pulsante rosso a dx. Avanza e poi entra nella stanza. Osserva tutta la stanza, evidenzia l'immagine che c'è a dx della porta d'ingresso e poi clicca in basso a sx per averne una copia in inventario. Esci, avanza due volte e poi vai a dx fino alla porta con il pulsante verde, aprila e poi entra. Girati a sx e poi osserva. Sei in una stanza con 9 porte, quella dalla quale sei entrato e la n° 9, di fronte c'è la n° 1. A dx della porta 9 c'è un'uscita senza porta. Se ti posizioni con questa uscita senza porta alle tue spalle, l'ordine delle nove porte è il seguente:

5

6 4

7 3

8 2

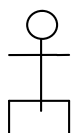
9 1

Ogni porta, alla sua dx ha un pannello con quattro pulsanti verdi, cliccando dall'alto i primi tre puoi inserire dei numeri che vanno da 1 a 9, l'ultimo pulsante in basso fa aprire la porta.

Esternamente all'uscita senza porta, sulla parete dx, c'è un pulsante giallo, se lo clicchi, all'interno del vestibolo dove ci sono le nove porte si spegne la luce e si illuminano tre luci sopra tre relative porte, prendi nota di questa posizione delle porte perché poi ti servirà per aprire una porta qualsiasi, MA SOLO UNA VOLTA.

(es: clicco e si illuminano le porte 8-6-1, vado alla porta che voglio aprire che può essere una qualsiasi, e nel pannello a dx digito 861 e poi apro). Questo lo devi fare ogni volta e ogni volta i numeri sono chiaramente diversi.)

Con l'uscita senza porta di fronte a te, girati a dx due volte e vai a ispezionare la zona. Osserva nella parte Ovest e Nord dei pannelli con le lettere ABCD e pulsanti rossi (a Nord c'è anche una colonnina con un pulsante giallo). A Est e a Sud oltre ai pannelli con le lettere, anche dei pannelli con dei pulsanti gialli e dei simboli. Nel muro a Nord un pannello con un pulsante rosso. Torna alle 9 porte e premi il pulsante giallo sulla parte dx dell'ingresso, memorizza la sequenza delle porte che si accendono e poi entra nella porta n° 1. Avanza due volte, girati a dx, osserva il pannello in fondo alla passerella. Torna indietro due volte e girati a sx, avanza fino alla porta e poi entra. Avanza una volta, osserva a dx una porta chiusa, sulla parete osserva i 5 dischi gialli, avanza e girati a dx. In fondo una porta che non si apre. Girati a sx due volte e torna indietro alla porta tra due dischi gialli. Aprila e poi entra. Avanza due volte e vedi un vagone su rotaie come quello col quale sei arrivato a Rhem. A dx della porta segui il percorso fino in fondo. A dx puoi scendere in basso attraverso una scala a pioli. Scendi e poi vai dritto lungo il corridoio fino all'ascensore, premi il pulsante e poi entra. Girati a dx e osserva la mappa delle rotaie dove viaggia il vagone che hai appena visto. Quattro punti di uscita, ora sei a a NORD. Girati dalla parte opposta e osserva la tabella con i numeri, clicca in basso a sx per averne una copia in inventario. Premi il pulsante giallo. Esci e vai dritto fino ad una specie di cartello stradale con questa immagine



Gira il cartello, apri lo sportellino e prendi l'oggetto.

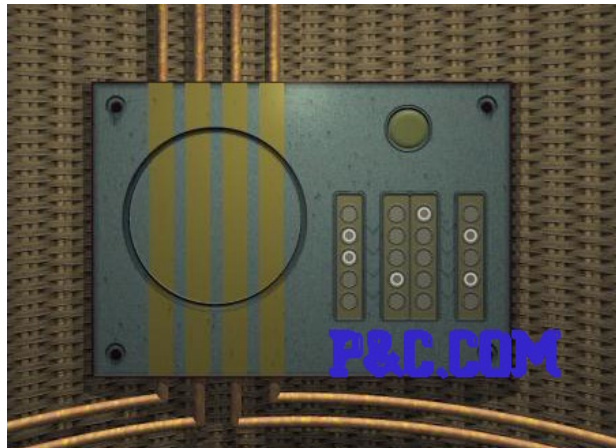
Torna all'ascensore, osserva le tre porte con i pulsanti arancioni a dx e, a sx , un pannello con due pulsanti verdi, quello superiore modifica le lettere da A a E, quello inferiore modifica i numeri da 0 a 9. Girati e premi il pulsante giallo accanto alla porta d'uscita, girati a dx e premi il pulsante arancione, esci e torna alla scala a pioli, sali e poi torna indietro fino alla porta con il pulsante verde. Apri e poi esci. Torna indietro alla porta n° 1 da dove sei entrato. Entra nella porta n° 2, avanza e osserva la forma davanti a te. Esci e poi entra nella n° 3, vai in fondo al molo e girati a dx , osserva il pulsante arancione. Esci e poi entra nella n° 4 , vai in fondo e poi osserva il muretto con il pulsante arancione. Esci e poi entra nella n° 5, vai fino in fondo. Girati a sx osserva l'orologio in alto che gira in senso antiorario, avanza fino alla porta rosa, solleva il gancio, premi il pulsante, ma non si apre ,girati a dx e avanza una volta . Sul muro osserva le lettere che compongono la parola G O T E , ogni lettera è circondata da una cornicetta che hai visto nella stanza con i tubi e che ti facevano vedere in che punto cardinale ti trovavi. In basso osserva la botola. Torna indietro, girati a sx e segui il percorso fino alla capsula, entra e premi il pulsante rosa. Esci dalla capsula e apri la porta a sx col pulsante arancione, avanza una volta, girati a sx e a dx, hai due porte chiuse. Avanza ancora e apri l'altra porta. Vai fino in fondo, osserva la porta girevole che ha due pulsanti verdi. Premi quello a dx o sx, è lo stesso, l'importante è che ogni volta premi sempre lo stesso (io ho premuto quello a dx). Premi il pulsante dx una volta e poi girati, segui il percorso fino alla porta metallica che non si apre. Torna alla porta girevole e premi il tasto dx ancora una volta. Questo luogo lo conosci già. Avanza fino ad incontrare una delle sei porte con le sfere nere sul pannello a dx. Torna alla porta girevole e premi ancora il tasto dx, avanza fino alla porta con un'asta gialla. Solleva l' asta. Torna alla porta scorrevole e premi il tasto dx, sei tornato al punto di partenza. Prendi di nuovo la capsula per tornare indietro e poi esci dalla porta n° 5. Apri la n° 6, sulle pareti a dx e a sx osserva i quadri con le case colorate (bianca, verde, gialla, blu, rossa e nera), avanza fino in fondo e osserva l'oggetto con i pulsanti gialli. Esci e apri la n° 7, a dx e a sx due dischi con una lancetta e delle asticelle. Davanti una cassetta con due sportelli. Aprili e dentro vedi 3 pulsanti, a sx un piccolo piolo dove devi mettere qualcosa, a dx un oggetto che assomiglia ad un punto interrogativo. Torna indietro e apri la n° 8, entra e osserva la scatola con il pulsante verde sotto, premilo e prendi l'oggetto triangolare all'interno della scatola. Esci dalla porta n° 9 e avanza fino in fondo e poi vai a dx, avanza due volte. Davanti a te un ponte rosso, a dx un pulsante rosso. Attraversa il ponte fino in fondo, osserva le sbarre alla finestra, a dx una porta chiusa con un pulsante giallo a dx. Torna indietro fino all'inizio del ponte e premi il pulsante rosso a dx.

ANNOTA LA SEQUENZA DELLE LUCI CHE SI ACCENDONO SOPRA LA FINESTRA CON LE SBARRE, ti servirà poi. Torna indietro fino alle 9 porte, entra e poi entra nella n° 5. Avanza e poi vai a dx fino alla capsula, avanza fino alla porta girevole, premi il pulsante dx per due volte, girati e apri la porta ovale. Avanza fino in fondo al percorso. Ti ritrovi davanti ad una delle 6 porte con le sfere nere a dx. Apri la porta cliccando il quadratino bianco in alto a dx, entra e poi entra nella porta che hai di fronte, avanza fino all'incrocio, sempre dritto e poi entra nella porta che hai di fronte, quella col pulsante verde a dx. Attraversa tutta la stanza del cristallo nero e poi esci dalla porta in fondo. Entra nella porta n° 5, torna alla capsula, avanza e poi esci ed entra nella porta metallica a sx . Avanza una volta e CHIUDI la porta con il pulsante arancione a dx. Torna alla capsula, torna indietro e poi esci, avanza fino in fondo e poi entra nella porta n° 5. Esci dalla n° 9, vai fino in fondo, entra nella porta, attraversa la stanza del cristallo nero ed esci dalla porta in fondo, avanza fino alla porta con le sfere nere a dx, entra e poi esci dalla porta di fronte, avanza fino alla porta ovale, aprila e vai alla porta girevole, premi il pulsante sx una volta, apri la porta ovale e vai fino in fondo. Ora la porta metallica è aperta. Avanza fino in fondo e apri la porta con il pulsante arancione. Entra, osserva la finestra con le sbarre di fronte al ponte rosso. In basso un pannello con tre serie di tasti, devi riprodurre lo schema che hai visto e memorizzato dalla parte del ponte rosso, sopra la finestra con le sbarre. Se hai eseguito la giusta sequenza sentirai un suono metallico. Torna indietro fino alla porta girevole e vai a dx una volta, avanza fino alla porta con le sfere nere, entra e

poi entra nella porta di fronte, avanza sempre fino alla porta con il pulsante verde, attraversa la stanza del cristallo nero e poi esci dalla porta di fronte. Avanza una volta e poi girati a sx, attraversa il ponte rosso fino alla finestra con le sbarre e poi girati a dx, avanza e premi il pulsante giallo. La porta si apre. Entra, vai a dx e osserva la stanza. Girati a dx per tre volte, di fronte a te una porta aperta, avanza e poi vai a sx. Avanza fino all'altra porta aperta, osserva tutta la stanza e poi entra nella stanza di fronte. Ispeziona ogni parete. Girati a dx per tre volte e poi esci. Percorri il corridoio fino in fondo, poi torna indietro e prima di arrivare all'ingrasso della stanza, girati a dx, premi il pulsante arancione per aprire la porta, entra. Avanza per 5 volte e poi girati a dx. Sei tornato al punto di partenza. Con l'ingresso alle tue spalle avanza due volte e poi girati a sx. Avanza una volta, girati a sx e osserva la scala a pioli. Guarda in alto per vedere una botola e a dx un foro dove puoi usare qualcosa. Scendi e girati a dx, avanza e girati ancora a dx, apri la porta metallica con il pulsante arancione, entra. Girati a sx e osserva il foglio bianco sulla parete con i tre colori e le tre lenti colorate. Premi il pulsante giallo sulla scatola metallica lì sotto, osserva i pioli e il carretto di legno. Devi far sì che il carretto si sposti tutto a sx, per farlo devi abbassare i pioli che lo impediscono. Girati a sx, osserva i due pulsanti a sx e a dx della porta, quello a dx serve per riassetare l'enigma, quello a sx serve per abbassare e alzare i pioli.



Premi il pulsante giallo sulla scatola per aprirla, osserva la posizione dei pioli. Partendo da sx verso dx, premi il 4° e 5° pulsante giallo in basso. Girati a sx, premi il pulsante arancione che aziona i pioli. Girati a dx e apri la scatola con il pulsante giallo in alto, sposta il carretto verso sx. Chiudi la cassetta e premi il 3° e 4° pulsante, aziona i pioli premendo il pulsante arancione a sx. Sposta il carretto a sx. chiudi la cassetta. Premi il 2° e il 3° pulsante, aziona il pulsante arancione a sx, aprila cassetta e sposta il carretto, richiudila. Premi l'8° e il 2° pulsante giallo, pulsante arancione per azionare i pioli, apri la cassetta e sposta il carretto. Premi il 7° e il 1°, stesso procedimento e sposta il carretto per farlo cadere in terra. Osservalo e prendi la ruota che si è staccata. Vai a sx e poi esci, avanza fino alla scala a pioli sulla dx. Guarda in alto, usa la ruota del carretto sul foro a dx della botola e poi premi la ruota. La botola si apre, sali la scala e girati a dx due volte, osserva le quattro campane. Iniziando da sx, premi i pulsanti rossi sotto a ciascuna di esse e annotati i toni (dal più alto al più basso). Girati ancora a dx e osserva il pannello con i pulsanti e le linee gialle orizzontali e verticali. Girati verso la botola e chiudila, osserva i bulloni e i cerchi bianchi su alcuni di essi, memorizza la posizione dei cerchi perché la devi riprodurre sui tasti del pannello. Quando hai fatto questa operazione, premi il pulsante verde in alto del pannello. Le linee saranno tutte verticali.



Esci e scendi dalla scala, vai a dx e apri la porta con il pulsante arancione e poi entra, girati a dx e osserva l'immagine in alto a sx (una specie di disco con dei quadratini su uno sfondo giallo e azzurro). Girati a sx, avanza due volte e poi girati a sx. Avanza tre volte e girati ancora a sx . Osserva la stessa immagine con i quadratini e lo sfondo giallo e azzurro, ma i colori sono posizionati diversamente. Devi cambiare il colore come l'immagine del disco all'interno. Ti aiuta in questo l'osservare il foglio bianco con le strisce di colore e le tre lenti colorate che hai visto nella stanza accanto.



Girati a sx e avanza tre volte e poi girati a dx, avanza una volta e poi girati ancora a dx. Avanza una volta e girati a dx. Premi il pulsante rosso in alto sul muretto per aprire il pannello. Osserva il giradischi, chiudi il coperchio del giradischi e osserva e annota i numeri e i simboli. Girati a dx, avanza una volta e girati a dx, entra e premi il pulsante arancione a dx della porta. Avanza fino ad entrare nella stanza, osserva il pannello con la serie di numeri e il pulsante rosso. A sx osserva la foto con dei dadi e a dx una cassetta di legno. Girati a dx per due volte, a sx dell'ingresso osserva il foglio con le forme geometriche e con i numeri, prendi nota. Girati a dx per due volte e sposta la lancetta con il pulsante verde, prendi nota della forma, chiudi la cassetta e premi il pulsante rosso, prendi nota dei numeri che compariranno. Girati a dx e premi il pulsante rosso, anche qui devi prendere nota dei numeri. Esegui questa operazione per tutte e tre le forme geometriche che ci sono all'interno della cassetta di legno. Bisogna convertire i numeri che hai trovato sul coperchio del giradischi, in base alle forme geometriche

Esci dalla porta che ha il foglio di carta appeso a sx, avanza fino ad entrare nella porta con il pulsante arancione a dx, girati a dx e inserisci il codice sotto il disco attraverso i pulsanti gialli, premi il pulsante rosso in alto e prendi il disco.

Torna dove hai visto il giradischi e inserisci il disco, aziona la puntina. Ascolta i suoni di campana perché li devi riprodurre. Girati a sx e poi esci. Avanza due volte e girati a dx.

Sei in una stanza che ha dei pannelli al muro con 8 esagoni bianchi, in basso a dx la forma di una campana e a sx un pulsante rosso. Girati a sx e vedi un altro pannello uguale. Girati ancora a sx per due volte e poi entra nell'altra stanza. Di fronte a te vedi le quattro campane in alto sulla torretta. A sx della porta un pulsante arancione, a dx uno giallo. Girati a sx una volta, un altro pannello con gli esagoni, girati a sx due volte e ne vedi ancora un altro. Bisogna riprodurre il suono delle campane che hai ascoltato dal disco. Torna indietro nell'altra stanza e con la porta d'ingresso alle tue spalle, sul pannello premi il 4° e 5° esagono per farli diventare verdi. Girati a sx, sul pannello premi il 3° e l'8° esagono. Entra nell'altra stanza, sul pannello a sx della porta premi il 1° e il 6° esagono. Girati a sx due volte e premi il 2° e il 7° esagono. Girati a dx tre volte, premi il pulsante rosso a sx della porta e dopo la melodia premi quello giallo a dx della porta. Si apre uno scomparto lì sotto, prendi la chiave. Girati a dx due volte e avanza una volta, girati a sx una volta e percorri tutto il corridoio fino in fondo fino ad arrivare ad una colonna metallica chiusa. A dx della colonna clicca sul secchio per rovesciarlo, osserva la serratura sul fondo del secchio e usa la chiave. Gira la chiave inserita e agisci sulla maniglia all'interno della colonna. Prendi il 1° FRAMMENTO DORATO.

Girati a dx due volte e torna nei pressi della scala a pioli che saliva dove c'erano le quattro campane, vai a dx e avanza fino al ponte rosso lasciando questa parte di Rhem. Dopo il ponte vai a sx e poi entra nella porta in fondo. Entra nella porta n° 1, avanza fino alla porta metallica e poi entra, avanza due volte e girati a sx, entra nella porta tra i due dischi gialli. Avanza fino al vagone e poi entra nella parte posteriore ci sono due pulsanti verdi a dx e a sx di un pannello. Inserisci l'oggetto che hai trovato dietro quella specie di cartello stradale sul pannello e poi premi il pulsante verde a sx. Quando il vagone si ferma, esci e avanza fino alla porta chiusa. Se appoggi il cursore sulla porta, vedi un'immagine. Prendi nota della forma e del punto cardinale in cui ti trovi (Attenzione: Devi far riferimento per quanto riguarda il punto cardinale sempre con la faccia rivolta verso la porta dove c'è il vagone).



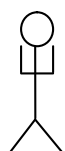
Torna al vagone e premi il pulsante a sx. Anche qui prendi nota dell'immagine



Girati a sx e scendi la scala a pioli, avanza per tutto il percorso, fino alla porta metallica con il pannello con numeri e lettere a sx e il pulsante arancione a dx, k girati a dx e osserva il cartello. Torna indietro al vagone e premi di nuovo il pulsante a sx, esci e prendi nota a anche qui dell'immagine che compare sulla porta



Torna al vagone e premi ancora il pulsante a sx, avanza e osserva il cartello con questa immagine



Girati a dx e scendi la scala a pioli, vai a dx e avanza per tutto il percorso, osserva e prendi nota dell'immagine che compare sulla porta



Girati a sx e osserva il cartello, clicca sul cartello finchè l'omino non è della stessa forma di quello che hai visto sopra. Torna indietro al vagone e poi premi il pulsante dx per tornare al punto di partenza (ad ogni fermata devi cliccare il pulsante a dx in tutto per quattro volte). Esci dal vagone e avanza una volta, girati a sx , avanza una volta e girati ancora a sx . Avanza fino alla scala a pioli e scendi, percorri tutto il corridoio fino all'ascensore, premi il pulsante arancione per aprirlo e poi quello giallo all'interno. Ora girati e osserva le tre porte che hanno pannelli con lettere e numeri a sx. Osserva in inventario i documenti. Hai una tabella con le lettere e una con i numeri. Devi sovrapporre sulla tabella delle lettere ogni immagine che hai annotato sulle porte. Per ogni immagine ricavi cinque lettere : ABCDE per un totale di quattro immagini. Ogni immagine con le cinque lettere la devi sovrapporre alla tabella con i numeri per ricavarne quindi cinque immagini con lettere e numeri.

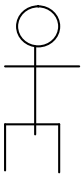
IMMAGINE NORD : A2 – B3 – C0 – D4 – E6

IMMAGINE SUD : A3 – B0 – C2 – D6 – E5

IMMAGINE EST : A1 – B1 – C1 – D3 – E7

IMMAGINE OVEST : A0 – B2 – C1 – D5 – E4

Aiutandoti con la bussola che hai in inventario devi trovare il codice giusto per ognuna delle tre porte che sono all'interno dell'ascensore (ho provato questo passaggio due volte, i codici erano leggermente diversi da una volta all'altra). Quando hai aperto tutte e tre le porte, esci da quella Ovest, girati a dx e scendi la scala a pioli, avanza per tutto il percorso. A dx della porta posiziona l'omino in questa posizione



Inserisci il codice a sx e poi apri la porta. Torna indietro, sali la scala a pioli, girati a sx. Entra nella porta e premi il pulsante giallo, esci e percorri il corridoio fino alla scala a pioli, sali e vai al vagone, premi il pulsante sx per arrivare al capolinea (per un totale di quattro volte). Girati a dx, avanza e poi girati ancora a dx, scendi la scala a pioli. Percorri il corridoio fino alla porta, aprila e poi entra. Percorri ancora tutto corridoio fino alla scala a pioli, sali e girati a dx, apri la porta e agisci sull'immagine che vedi per cambiare la traiettoria del vagone (clicca una volta). Torna indietro e poi entra nella porta, girati a dx e poi esci. Vai alla porta in fondo, aprila e agisci sulla traiettoria del vagone come hai fatto prima. Torna indietro, entra e poi esci dalla porta di fronte, avanza fino in fondo , apri la porta e agisci anche qui sulla traiettoria (in totale devi modificare la traiettoria in tre porte).



Torna all'ascensore ed esci dalla porta Ovest. Scendi la scala a pioli, fai tutto il percorso e poi entra nella porta, avanza fino a salire la scala a pioli, girati a sx e poi entra nel vagone e avanza per due volte premendo il pulsante a dx.

Sei in una nuova locazione.

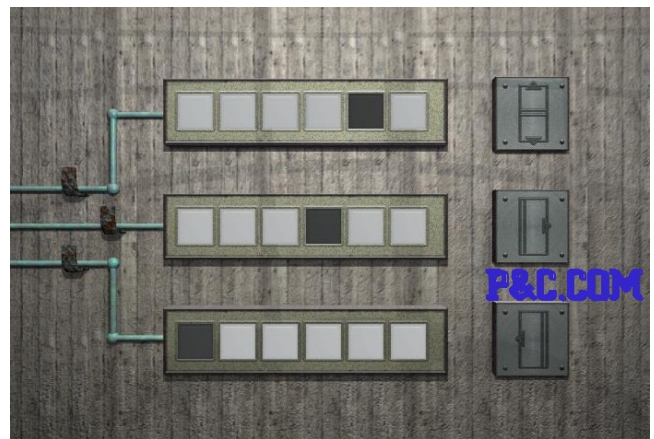
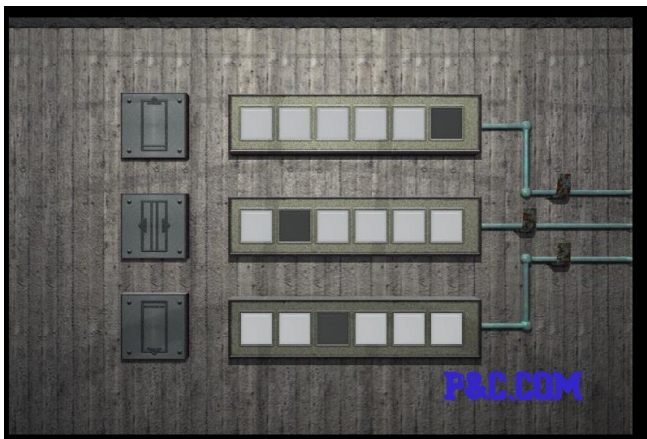
Girati a dx e poi esci dal vagone, avanza fino in fondo. A sx osserva le sei statue, ognuna di esse sorregge delle sfere con delle lettere. Ogni statua è contrassegnata con una serie di lettere. In fondo una porta con a sx un pannello dove si possono inserire delle lettere attraverso dei pulsanti. Di fronte alle statue un sentiero che porta ad una parete che ha tre finestre rosa chiuse, aprile per vedere all'interno dei cerchi con lettere e numeri. In fondo c'è una porta chiusa. Se osservi il muro alle spalle delle statue puoi vedere la loro ombra riflessa. Ad ogni statua manca l'ombra di una sola sfera, devi annotare la lettera che compare sulla sfera che non ha ombra.

O E S T K I

Queste lettere le devi comporre in ordine di sfera, cioè, devi mettere per prima la lettera che compare nella prima sfera senza ombra, poi la lettera della seconda sfera e così via

S E T I O K

Vai in fondo dove c'è la porta e digita questo nome sul pannello a sx della porta utilizzando i pulsanti. Apri la porta con il pulsante a dx . Entra e osserva la porta di fronte a te, se premi il pulsante verde, la porta in fondo si apre ma non puoi avanzare per la presenza di un corso d'acqua e non c'è nessun ponte. Girati a dx e osserva una specie di lampada al muro , dove all'interno c'è una moneta, abbassa la leva lì accanto per far scendere la moneta lungo il tubo. Girati a dx due volte. A dx dell'ingresso premi il pulsante giallo per osservare un filmato. Meneades ti dà il benvenuto a casa sua. Avanza una volta,, osserva di fronte il pannello viola con il pulsante rosso in basso. Girati a dx e a sx , osserva le serie di quadratini bianchi e grigi (come quelli che hai visto di fianco alle sei porte che avevano i pannelli con le sfere nere di fianco. Devi posizionare i quadratini grigi nell'ordine corretto



Premi il pulsante rosso sotto il pannello viola e prendi le monete. Esci e torna alle statue, girati a sx e vai alle tre finestre rosa. Apri le finestre e prendi nota di tutte le lettere (Q , D, Z , J, X, ? ,G, C, V, F, B, V). Torna alle statue e annota le serie di quattro lettere in basso a dx di ogni statua. Ora devi sommare le lettere uguali e posizionare la freccia che c'è all'interno delle finestre sulla somma esatta.

Q3, F3, B2, W2, X3, ?1, C2, V2, G3, Z2, J1, D0). Vai in fondo fino alla porta e aprila con il pulsante verde. Entra e vai a sx, premi il pulsante verde sotto la scatola e prendi l'oggetto tondo e osserva il foglio che c'è dentro la scatola. Torna indietro e vai a sx lungo la passerella per due volte, girati a sx e osserva l'oggetto, ci va qualcosa che ora non hai. Girarti a dx e avanza fino alla porta chiusa. Torna indietro fino al vagone. Premi il pulsante a sx per tornare indietro due volte. Esci e avanza una volta, girati a dx e scendi la scala a pioli, percorri tutto il corridoio. Entra nella porta e avanza fino alla scala a pioli e sali. Girati a sx e poi entra nell'ascensore, girati a dx, esci e vai fino in fondo, apri la porta e modifica il tragitto del vagone cliccando una sola volta. Torna indietro, entra nell'ascensore, girati a sx e poi esci. Vai alla scala a pioli a dx. Percorri tutto il corridoio fino alla scala, sali e poi entra a sx. Clicca il pulsante dx del vagone per avanzare tre volte.

Ancora una nuova locazione

Girati a dx e poi esci, avanza fino alla porta ad arco (vedi una specie di grotta) a dx osserva la parete, vedi un grosso pulsante rosso, se passi sopra con il cursore compare un'immagine a triangolo con dei simboli (delle linee, 14 in tutto).

Entra e osserva tutte le stanze. Torna al vagone e torna indietro per due volte con il pulsante a sx. Esci e vai dritto fino alla porta, entra nell'ascensore e poi entra nella porta a sx, modifica il tragitto del vagone. Torna indietro e poi entra nella porta a sx, anche qui modifica il tragitto del vagone. Torna indietro e poi entra nella porta a dx, sali la scala a pioli e vai a dx, percorri tutto il corridoio fino all'altra scala a pioli, scendi e girati a sx e poi apri la porta per modificare il percorso del vagone.

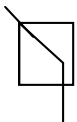
Scendi la scala a pioli, percorri tutto il corridoio, sali sull'altra scala e torna al vagone. Premi il pulsante a dx per avanzare quattro volte. Ti trovi in una nuova locazione, girati a dx e poi esci, avanza due volte e poi girati a sx, avanza una volta, girati a dx e osserva il pannello dove si possono inserire tre numeri. Avanza una volta e ti trovi tre ingressi. Uno davanti, uno a dx e uno a sx. Vai a dx e osserva l'immagine con i dadi, sotto hai un pannello con un numero e un pulsante rosso, sotto ancora un pannello a forma di triangolo e due sfere al suo interno. Girati a dx osserva e premi sotto il pannello a sx della porta per aprirla. Osserva l'immagine all'interno (un pentagono), dove puoi usare qualcosa. Girati ancora a dx, a sx della porta d'ingresso ancora un pannello con il triangolo e tre sfere ai lati esterni. Girati a dx e poi entra nella porta. Davanti a te una porta chiusa, girati a dx e osserva i pannelli con i pulsanti e un triangolo con due sfere all'interno. Girati a dx due

volte e vedi una finestra, a dx altri pannelli con pulsanti e un triangolo. Esci ed entra nella porta a dx, percorri tutto il corridoio fino in fondo, Osserva il silos, l'immagine che ha davanti e poi osserva in basso, sotto il silos. Girati e torna indietro, entra nella porta a dx. osserva i pannelli a dx e a sx e vai fino in fondo, e anche qui osserva i due pannelli a dx e a sx. Il sinistro ha un pulsante rosso che se lo premi non accade nulla, a dx vedi un numero e sotto un pulsante per azzerare quel numero. Azzeralo e torna indietro ai primi due pannelli. Quello a sx ha due zeri e un pulsante che, ogni volta che lo premi cambia il numero sotto, a dx hai un pulsante che, in base al numero che è comparso a sx, fa cadere dal silo delle palle grigie e una rossa. Se ricordi il numero che hai visto all'interno della grotta, sotto il pulsante rosso, era il 14. Devi premere il pulsante del pannello a sx la cui somma dia 14 (io avevo 59), a questo punto premi il pulsante rosso sotto il pannello a dx. Vai al pannello il fondo a dx per vedere che è comparso il n° 14, azzeralo e torna a premere il pulsante sul pannello a dx. Devi farlo per 14 volte, azzerando il pannello in fondo a dx ogni volta. Vai al silos in fondo e ,se fatto in modo corretto, osserva in basso del silos per vedere una palla rossa, prendila.

Torna indietro e poi entra nella porta a sx, avanza fino al pannello con i dadi, osserva il numero che c'è sul pannello (io avevo il 26), sotto osserva il triangolo con le due sfere sovrapposte all'interno (la sovrapposizione delle sfere significa che il numero è la somma di due numeri uguali), girati a sx e poi entra nella porta, girati a dx e osserva il pannello dove puoi inserire quattro cifre, sotto osserva il triangolo con due sfere all'interno (significa che devi scomporre il tuo numero in due, nel mio caso 13 e 13), scrivi i numeri sul pannello. Vai a sx e vedi una porta chiusa con un pulsante verde a dx, girati a sx e vedi la finestra, alla sua destra un pannello con due frecce e un quadrato al centro dove compare un numero. Sotto un triangolo con una sfera all'interno, divisa da due diagonal, inserisci un numero da 0 a 9 e prova ad aprire la porta (ho provato questo puzzle due volte, con due cifre diverse e il numero che faceva aprire la, porta era sempre il 6). Premi il pulsante verde a dx della porta per aprirla, solleva la maniglia e prendi il 2° FRAMMENTO DORATO.

Torna al vagone e premi il pulsante a sx per tornare indietro due volte, esci e poi entra nell'ascensore, girati a dx, apri la porta e scendi la scala a pioli, avanza fino all'altra scala a pioli, sali e girati a sx, apri la porta e modifica il tragitto del vagone cliccando una volta. Torna indietro di nuovo fino all'ascensore, entra e poi girati a dx, vai fino in fondo e apri la porta e modifica anche qui il percorso del vagone una sola volta. Torna indietro all'ascensore, entra e poi entra nella porta di fronte per tornare al vagone. Avanza premendo il pulsante dx per tre volte. Ti trovi di nuovo nella zona di Rhem dove ci sono le sei statue, esci e avanza fino alla porta che c'è di fianco alle tre finestre rosa, aprila e avanza per tre volte, girati a sx e osserva l'oggetto davanti a te dove puoi inserire qualcosa, usaci la palla rossa che hai preso al silos e vedrai a sx comparire un ponte di collegamento tra le due costruzioni. Girati a sx e avanza fino alle statue.

Girati a dx e poi entra nella porta in fondo, avanza una volta e premi il pulsante a dx per aprire l'altra porta. Avanza due volte e girati a sx, osserva l'immagine sul muro



Prendine nota, girati a dx due volte e anche qui osserva l'immagine sul muro, osserva la foto sul tavolo accanto al vaso di fiori, si tratta di un triangolo con tre sfere ai lati esterni. Girati a sx una volta e avanza sul ponte due volte, girati a dx e toglì il fermo dalla porta, aprila con il pulsante a dx. A sx c'è una porta verde chiusa.

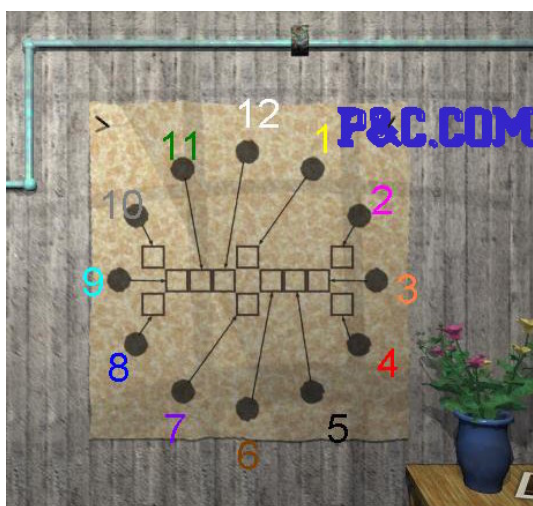
Entra nella porta che hai appena aperto, avanza fino all'oggetto dove hai inserito la palla rossa e prendila. Torna indietro, entra nella porta, avanza e vai a sx. Vai avanti fino alla porta con il

pulsante verde a dx. Premi il pulsante e osserva alla base della porta di fronte, compare , per un istante un numero “ 448 “ all’interno di un triangolo con tre sfere ai lati esterni. Riporta la palla rossa dentro all’oggetto per ricollegare di nuovo il ponte. Torna alle statue, entra nella porta a dx e avanza una volta. Chiudi con il pulsante verde a dx , la porta in fondo. Torna alle statue e da lì vai alle finestre rosa, entra nella porta in fondo a sx. Attraversa tutta la passerella fino in fondo, entra nella porta . Ora la porta verde che prima era chiusa è aperta.

Entra e osserva il pannello davanti a te, osserva la sveglia le cui lancette sono ferme sul numero 7. Apri il cassetto del tavolo e osserva il documento che c’è dentro, clicca in basso a sx per averne una copia in inventario. Girati a dx e osserva il mobiletto a sx del letto, aprilo e prendi l’oggetto che c’è dentro.

Girati ancora a dx e osserva il pannello a dx dell’ingresso dove ci sono scritti dei numeri , girati ancora una volta a dx e poi avanza nell’altra stanza. Osserva il pannello davanti a te con i quadratini colorati, a dx un a scatola sul muro chiusa, a sx del pannello con i quadratini colorati, un orologio a pendolo.

I colori dei quadratini ricordano i colori dei fiori che hai visto in una zona di Rhem, quelli che cambiavano colore ad ogni ora che passava sull’orologio che c’era sul muro. Lo stesso schema di quadratini lo hai visto su un pannello in una delle stanze che hai appena visitato (quello che aveva anche le sfere nere, 12 in tutto, ed era accanto al vaso di fiori sul tavolo). Quindi devi ricreare una specie di orologio e collocare il giusto colore per ogni ora.



Girati a dx e apri la scatola sul muro con il pulsante rosso e prendi il rotolo di carta. Ora osserva l’orologio a sx del pannello con i quadratini colorati, se clicchi sopra l’orologio, la lancetta si blocca . Ricordando la sveglia che c’è nell’altra stanza con le lancette ferme sulle 7, devi bloccare questo orologio con la lancetta sulle 7. Torna nella stanza dove c’è la sveglia e apri il pannello che c’è lì sopra, prendi la chiave. Girati a sx due volte, avanza e poi girati a dx. Avanza fino in fondo e poi apri la porta con il pulsante verde. Quando l’ha aperta, girati di nuovo su te stesso, avanza lungo il ponticello fino alla porta rosa in fondo. Osserva il pannello a sx dove puoi inserire tre numeri e a dx il pulsante rosso. Girati a dx e osserva il pannello circolare con nove cerchi dove sono inseriti dei numeri, sotto di questo vedi una cordicella che se la tiri cambiano i numeri sui cerchi. Girati ancora a dx e, a dx dell’ingresso, osserva il pannello con degli strani segni. Girati di nuovo a dx e vedi un pannello circolare come il primo, ma qui mancano i numeri, ci sono soltanto tre lancette, una lunga, una media e una corta. Gli strani segni che hai visto sul pannello a dx dell’ingresso non sono altro che le lancette e il loro movimento(quella più corta è la più veloce, quella lunga è la più lenta) . Quello che devi fare è digitare sul pannello a sx della porta rosa la somma dei numeri che ricavi dalla posizione delle tre lancette, considerando che la più corta sta ferma su un numero solo

pochi secondi (in base al grafico che hai dove si vedono i movimenti delle tre lancette, puoi stabilire una somma in anticipo, digitarla sul pannello a sx della porta rosa e, quando è il momento, premere il pulsante rosso). La porta rosa si apre, prendi il 3° FRAMMENTO DORATO.

Esci dalla stanza e avanza fino alla stanza successiva, girati a sx e poi esci dalla porta premendo il pulsante verde, avanza fino all'oggetto che contiene la palla rossa, prendila. Girati a sx e poi esci dalla porta di fronte. Torna al vagone, vai indietro cliccando il pulsante a sx per quattro volte. Esci e poi entra nell'ascensore, girati a dx apri la porta e vai fino in fondo, apri la porta e modifica il tragitto del vagone cliccando una volta. Torna indietro, entra nell'ascensore, girati a sx, entra nella porta e torna al vagone. Premi il pulsante a sx ancora una volta. Esci dal vagone e vai all'ascensore, entra e girati a sx , vai fino in fondo alla porta per modificare il tragitto del vagone, torna all'ascensore e poi entra a dx per tornare al vagone, ora premi il pulsante dx per avanzare due volte. Esci e avanza fino al pannello con le quattro immagini a dx della porta ad arco. Devi ricreare l'immagine che hai visto su di una parete a casa di Meneades

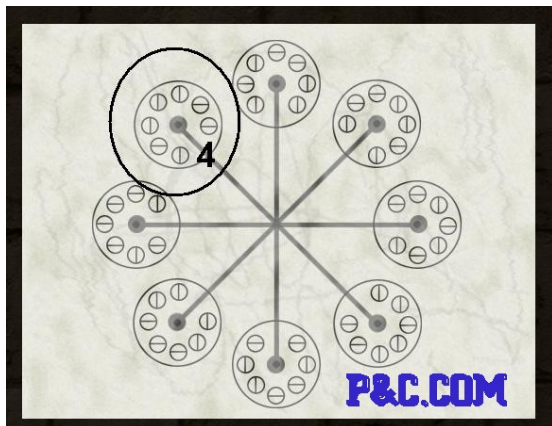


Devi premere i pulsanti da 1 a 4 così:

- 1 premi due volte
- 2 premi tre volte
- 1 premi tre volte
- 4 premi una volta
- 3 premi una volta
- 2 premi due volte
- 1 premi due volte
- 3 premi due volte

Girati a dx, avanza una volta. Osserva la pulsantiera con le due frecce sulla ringhiera, premi la freccia in alto per spostare il vagone. Girati a sx e avanza fino a dove c'era il vagone, ora puoi avanzare fino alla porta metallica. Premi il pulsante verde a sx e osserva quello che c'è dentro la scatola, puoi usarci qualcosa. Per ora lascia stare, girati a sx due volte e osserva i binari in basso e prendi l'oggetto che c'è dentro il buco del binario. Torna di nuovo dove hai posizionato le quattro immagini sul pannello a sx della porta ad arco, avanza e vai a sx, entra nella porta ad arco e girati a dx. Metti la lampadina che hai in inventario sullo spazio che c'è nel pannello e sopra la lampadina metti il rotolo di carta. Girati a sx due volte e metti il fusibile a dx nello spazio.

Ora, ricordandola posizione della lancetta che si è fermata sull'orologio dove ha preso il fusibile la prima volta (da me era sul 4), devi modificare le linee dell'orologio che vedi a sx aiutandoti con il documento che hai in inventario. Riproduci lo schema sull'orologio a sx del fusibile a seconda di come si è fermata la lancetta sul tuo gioco



Girati a dx due volte e premi il pulsante rosso a sx sotto il rotolo di carta, vedi che il visore si illumina (devi tenere premuto il pulsante). Il rullo è composto da sei spazi verticali (da sx a dx li numeriamo, 1 2 3 4 5 6).

Con il pulsante rosso a dx sotto il rullo facciamo scorrere il rotolo di carta e ogni volta illuminiamo per vedere linee che normalmente non si vedono. Osserverai, durante tutto lo scorrere del rullo che quest'ultimo subisce delle modifiche nelle sei linee verticali(cambiamenti di posizione attraverso ritagli, rotazioni, ecc.)Se hai eseguito tutte le modifiche in modo corretto, alla fine avrai questa cifra : 4 6 1 2 3 5.



Girati a dx e avanza due volte per attraversare le due porte ad arco, girati a sx e premi il pulsante rosso sul pannello composto da tre numeri a dx e tre numeri a sx, prendi nota di questa cifra (io avevo 732496).

Girati a sx due volte , c'è un pannello sulla parete dove devi inserire sei numeri; a seconda del numero che è apparso a te sull'altro pannello, devi posizionare i numeri della tua cifra seguendo la logica del numero che hai ottenuto dal rullo di carta che era 461235 (quindi il 1° numero sarà il 4° della tua cifra, il 2° sarà il 6°, il 3° sarà il 1°, il 4° sarà il 2°, il 5° sarà il 3° e il 6° il 5°).

Nel mio caso era così: 732496 = 467329

Girati a sx e premi il pulsante rosso a dx della porta, solleva la maniglia e prendi il 4° FRAMMENTO DORATO.

Girati a dx due volte, avanza una volta e poi girati a sx , avanza due volte. Premi la freccia in basso per far tornare il vagone indietro, sali sopra e poi torna indietro premendo il pulsante a sx una volta. Vai all'ascensore e premi il pulsante giallo a dx. Esci, avanza fino alla scala a pioli e sali. Vai al binario e osserva dove c'era il vagone. Vedi un pulsante viola. Se lo premi vedi, di fronte a te, accendersi alternativamente le cinque lampade. Contando le lampade da sx verso dx, memorizzati la numerazione. Girati a dx e poi entra nella porta con il pulsante verde a dx, avanza e girati a sx e osserva i cinque dischi gialli sul muro, se passi sopra essi con il cursore vedi dei numeri che puoi modificare cliccandoci sopra. Sempre da sx a dx riproduci la sequenza di come si sono accese le luci esternamente e poi apri la porta in fondo a dx. Avanza fino in fondo, girati a sx e osserva le cinque candele che hanno sotto dei pulsanti e delle fessure dove di può infilare qualcosa. Girati a dx due volte e osserva il foglio appoggiato sul davanzale. Clicca in basso a sx per averne una copia in inventario. Girati a dx e torna indietro per tre volte, girati a sx, avanza e poi apri la porta con il pulsante verde a dx. Avanza una volta e osserva davanti a te gli otto pulsanti gialli, da ogni pulsante fuoriesce un tubo dentro il quale corre un filo elettrico. Girati a dx, c'è una porta con un pulsante a dx, ma non si apre. Girati a dx per due volte e vedi una serie di porte ad arco, avanza per ogni stanza e osserva a dx e a sx i quadri con dei personaggi. Da ogni quadro fuoriesce un tubo che va a collegarsi con i pulsanti gialli visti nella prima stanza. Individua a quale degli otto pulsanti è collegato ogni quadro, quando lo hai fatto, prova a cliccare un pulsante e osserva il quadro relativo, noterai che il quadro subisce delle modifiche in particolari punti (per es. l'uomo che ha la parrucca bianca e una giacca con bottoni, ad ogni cliccata al suo pulsante i bottoni aumentano o diminuiscono di numero). Ogni quadro ha, alla sua sx, una scatolina dove si può inserire qualcosa. In tutto ci sono otto quadri. Nell'ultima stanza in fondo c'è una scatola verde che ha alla sua dx un disegno. A dx della scatola c'è un pannello con dei numeri e una leva a sx. A sx della scatola verde osserva un tavolino con un cacciavite sopra. Torna indietro fino alla porta chiusa, girati a dx e avanza due volte, girati a sx, avanza due volte e apri la porta con il pulsante verde a dx . Avanza fino alla porta di fronte, aprila e poi entra. Sei nella stanza con le 9 porte e sei appena entrato dalla numero 1. Entra nella porta 6. Osserva i quadri con le case colorate , osserva la posizione dei loro camini e osserva il colore delle case corrispondenti. Sulla casa nera ci sono 5 camini tutti neri, se clicchi sui camini essi cambiano colore. In base alla posizione di ogni casa colorata devi colorare i camini con lo stesso colore



Senti un click. Girati a dx e avanza fino in fondo. Osserva l'oggetto che hai davanti. Esso ha 4 pulsanti, due a dx e due a sx, un piccolo monitor in basso al centro e in alto un grafico con cinque rettangoli che formano cinque colonne da cinque rettangoli. Nel primo rettangolo in alto a sx c'è un immagine a forma di rombo. Osserva il piccolo monitor e poi torna a osservare i quadri con le case. Noterai che le finestre di ogni casa è disegnata in modo diverso



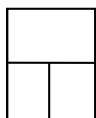
FINESTRE CASA BIANCA



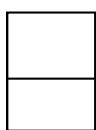
FINESTRE CASA VERDE



FINESTRE CASA GIALLA



FINESTRE CASA AZZURRA



FINESTRE CASA ROSSA

Devi far scorrere la figura del rombo per ogni quadratino e osservare il monitor in basso, a seconda dell'immagine che compare dare un colore ad ogni quadratino.

Avrai , alla fine , un grafico così:

rossa	Azzur.	verde	gialla	bianca
Azzur.	verde	gialla	bianca	rossa
verde	rossa	bianca	Azzur.	gialla
bianca	gialla	rossa	verde	Azzur.
gialla	bianca	Azzur.	rossa	verde

Esci dalla stanza 6 e torna alla 1, entra , vai fino in fondo, apri la porta e avanza fino ai dischi gialli e poi girati a dx, entra nella porta in fondo, vai fino in fondo e poi girati a sx. Osserva le candele e , in base al grafico colorato che hai appena fatto, devi dare un colore alle candele, dalla più alta alla più bassa. Devi inserire le monete che hai in inventario dentro le fessure che ci sono sotto ad ogni candela (ogni moneta che inserisci nella stessa fessura farà cambiare il colore alla candela, il pulsante sopra le fessure azzerà tutto.)

La terza candela è la più alta, osserva il grafico e vedrai che alla terza colonna il colore in alto è il verde, la prima candela è un pochino più bassa, on questo caso nella prima colonna , al secondo posto c'è il colore azzurro e così via per tutte le candele



Girati a dx e alza la maniglia sulla colonna, prendi il 5° FRAMMENTO DORATO

Torna alle 9 porte e poi entra nella 7. Avanza fino alla scatola sul muro, girati a dx e a sx , osserva i due oggetti a forma di orologio che hanno ognuno delle tacche (I, II, III, IIII). Aprila scatola di legno e inserisci la chiave che hai trovato a casa di Meneandes e poi clicca sulla chiave, ascolta i toni

ALTO,ALTO,ALTO

Osserva i due “orologi” a dx e a sx e somma le tacche dove si sono fermate le due lancette (5).

Ora abbassa la prima leva a sx e clicca la chiavetta

BASSO,ALTO,BASSO (6)

Alza la leva a sx e abbassa quella al centro

ALTO,BASSO, ALTO (7)

Alza la leva al centro e abbassa quella a dx

ALTO,ALTO,BASSO (4)

Alza la leva a dx, abbassa quella al centro e quella a sx

BASSO,BASSO,ALTO (8)

Alza la leva al centro e abbassa quella a dx

BASSO,ALTO,BASSO (3)

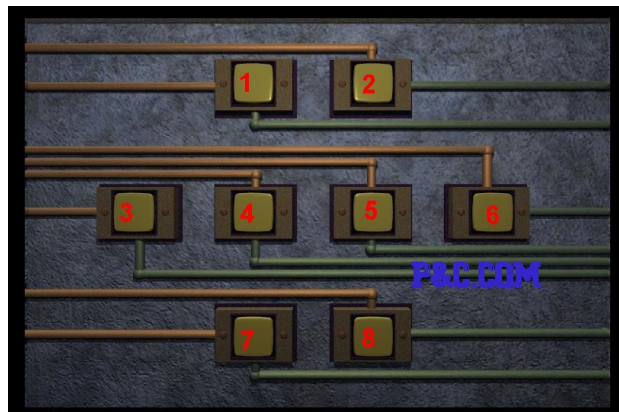
Alza quella a sx , abbassa quella al centro e quella a dx

ALTO,BASSO,BASSO (1)

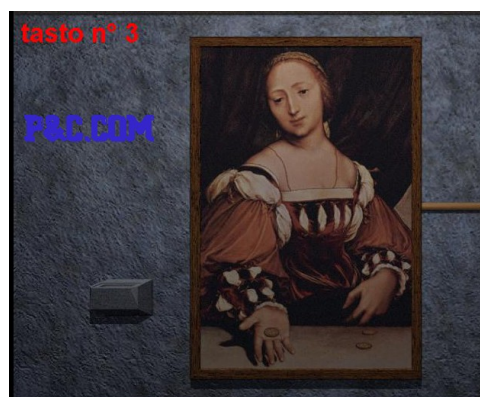
Abbassa tutte le leve

BASSO,BASSO,BASSO (2)

Esci da questa stanza e torna alla porta n° 1, avanza fino in fondo e apri la porta. Vai fino al muro con i dischi gialli, girati a dx e poi entra nella porta.



Vai fino in fondo, all'ultima porta ad arco, girati e osserva i due quadri. A sx c'è quello con la donna che ha delle monete (questo quadro corrisponde al tasto n° 3), metti nella scatolina a sx del quadro il dispositivo che hai in inventario e premi il tasto rosso, ascolta i toni (basso, alto, basso, quindi corrisponde a 3 come somma di linee), devi cliccare il tasto n° 3 fino a che non rimangano 3 MONETE ACCANTO ALLE MANI DELLA DONNA.



Girati a dx e osserva il quadro con l'uomo con la parrucca bianca, metti il dispositivo e premi il pulsante, ascolta i toni (alto, alto, alto corrisponde a 5 come somma delle linee), il quadro corrisponde al tasto n° 1; devi premere questo tasto fino a che RIMANGONO 5 BOTTONI SULLA GIACCA.



Avanza nell'altra stanza, a sx un quadro con una donna che ha un copricapo nero. Al collo indossa una collana dalla quale pendono delle piccole perline. Inserisci il dispositivo e ascolta i toni (alto,

basso, basso e corrisponde a 1 come somma delle linee). Il tasto che si collega al quadro è il n° 7. Clicca il tasto 7 fino a che rimane 1 SOLA PERLINA ALLA COLLANA.



Girati a dx, il quadro che vedi rappresenta un uomo con un berretto, ha i capelli rossi e una camicia circondata da alcune cordicelle marroni, metti il dispositivo a sx e ascolta i toni (basso, alto, alto, la somma delle linee da 6). Il tasto corrispondente al quadro è il n° 2. Premi il tasto fino a che sulla camicia COMPAIONO 6 CORDICELLE.



Avanza nell'altra stanza, a sx il quadro raffigura una donna con delle collane, osserva il disegno sul suo vestito. Metti il dispositivo e ascolta i toni (alto, basso, alto, la somma delle linee era 7). Il quadro corrisponde al tasto n° 6. Clicca il tasto fino a che il fiore sul suo vestito SIA COMPOSTO DA 7 PETALI.



Girati a dx e osserva il quadro che rappresenta un uomo che ha una penna d'oca in mano. Ascolta i toni con il dispositivo (basso, basso, basso , la somma delle linee è 2), il quadro è unito al tasto n° 5. Cliccalo fino a che rimangono 2 LACCI SULLA GIACCA.



Avanza ancora nell'altra stanza, a sx c'è un quadro con una donna che ha un copricapo bianco, sulle dita degli anelli. Usa il dispositivo e ascolta i toni (alto, alto, basso, le linee sono 4). Il tasto del quadro è il n° 4. Clicca il tasto fino a che compaiono 4 ANELLI ALLE DITA DELLA DONNA.

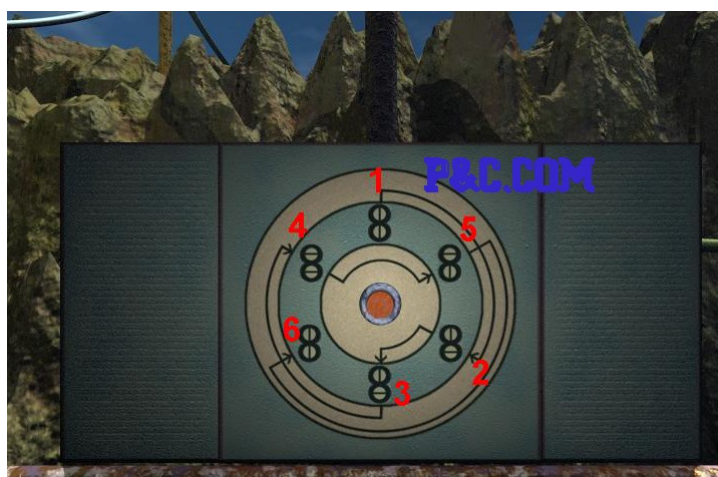


A dx un quadro con un uomo e in primo piano un vaso con dei fiori rossi, ascolta i toni (basso, basso ,alto, le linee sommate sono 8), il quadro corrisponde al tasto n° 8. Clicca il tasto fono a vedere 8 FIORI ROSSI NEL VASO.

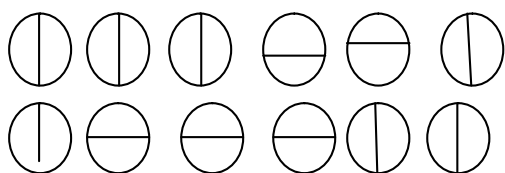


Girati a sx e avanza fino alla porta con il tasto verde a dx, aprila, avanza e girati a dx. Solleva la maniglia e prendi il 6° FRAMMENTO DORATO.

Esci dalla stanza, vai a sx , avanza e poi ancora a sx. Torna alla porta 1 e poi entra nella 9. Avanza fino alla porta in fondo (quella del cristallo nero), attraversala e poi esci dalla porta in fondo, avanza tre volte, girati a sx e poi entra nella porta. Entra nel capanno col tetto di paglia. Avanza fino in fondo, al camino e aprilo col pulsante sulla sx. Inserisci nello stampo i tre pezzi di metallo che hai in inventario poi clicca il pulsante rosso a dx. Prendi il pezzo che si è unito. Torna alle 9 porte e poi entra nella numero 2, avanza e metti il metallo sullo stampo che hai davanti. Osserva a sx il cavo elettrico che dallo stampo fuoriesce e va a finire sull'oggetto a sx. Esci dalla porta 2 ed entra nella 3. Avanza due volte e poi girati a dx. Davanti a te hai un pulsante rosso. Osserva lo sfondo del paesaggio davanti a te e vedi una scatola argentata con in alto un lampione con due fari spenti. Clicca il pulsante rosso e annota le luci che si accendono e si spengono. Devi annotare l'esatta sequenza. Vai alla porta 1 , entra e avanza due volte, girati a dx , avanza e apri l'armadietto. Osserva l'immagine



Se ricordi, nella stanza con la TV e nel Pannello A dx di essa, c'era una manopola. Se la giravi in verticale osservavi la tv, vedevi un sole che sorgeva e delle immagini con dei quadratini bianchi e neri posizionati in un certo modo. Se la manopola la giravi in orizzontale, vedevi il sole tramontare e sulla tv compariva un'immagine con i quadratini bianchi e neri posizionati in un altro modo. I fari che hai appena visto accendersi e spegnersi non sono altro che la riproduzione del sorgere e del tramontare del sole: L'immagine che compare dentro all'armadietto è la giusta sequenza (la foto in alto è quella del mio gioco).



Vai alla porta 4 , avanza e osserva il muretto con il pulsante rosso. Dal muretto parte un cavo elettrico, segui la sua traiettoria per vedere dove va a finire. Esci dalla porta 4 e torna alla 1, avanza fino alla stanza con i quadri. Attraversa tutte le porte ad arco fino alla penultima, sei all'esterno, girati a dx e osserva il cavo, elettrico che arriva dalla porta 4. Osserva gli alberi e le pietre in terra. Girati a sx e poi entra. Davanti a te una scatola chiusa, girati a dx e osserva il pannello con tre file di numeri e una leva a sx. Tira la leva e torna a osservare gli alberi e le pietre. Le pietre hanno cambiato posizione e numero. Osservale a dx m al centro e a sx. Memorizza il numero delle pietre perché lo devi scrivere sul pannello che c'è nell'altra stanza. (io avevo 3 pietre a sx, 4 al centro e 1 a dx.). Sul pannello scrivi i tre numeri nelle colonne così come li hai visti nell'altra stanza. Girati

a sx e clicca sull'armadietto che si apre. Devi cliccare sulle 6 immagini per posizionarle sul tramonto o sul sorgere del sole come è comparso sul pannello sotto il lampione



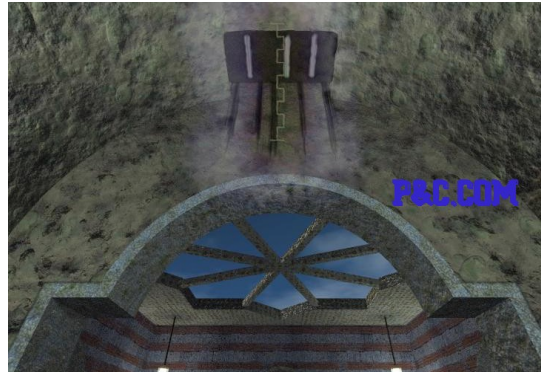
Torna alla porta 4 , ora lo sportello sul muretto si apre quando premi il pulsante rosso, prendi l'oggetto circolare. Esci e torna alla porta 1, avanza fino ad entrare nella porta tra i due dischi gialli. Avanza una volta e girati a dx, vai fino alla scala a pioli e scendi. Percorri tutto il corridoio e poi entra nell'ascensore. Premi il pulsante giallo di fronte. Girati a dx due volte e poi esci, vai al vagone e premi il pulsante a dx per avanzare una volta. Esci e percorri il corridoio fino alla fine della grotta, girati a sx e premi il pulsante con la freccia in alto per spostare il vagone. Torna indietro e attraversa il binario. Vai fino alla porta e apri lo sportello a sx. Inserisci l'oggetto circolare e poi premi il pulsante a dx della porta . Entra e avanza , solleva la maniglia che hai davanti e prendi il 7° FRAMMENTO DORATO.

Torna indietro fino a richiamare il vagone con la freccia in basso. Sali e premi il pulsante a sx una volta per tornare indietro. Esci e vai all'ascensore, premi il pulsante giallo che hai davanti per scendere, esci e vai alla scala a pioli. Percorri il corridoio fino alla porta a sx dei binari, entra. Torna nella stanza con le 9 porte e poi entra nella porta 9. Vai fino in fondo, quando sei davanti alla porta girati a dx, avanza fino all'inizio del ponte rosso e girati a sx, osserva l'oggetto con i rettangoli neri e grigi . Attraversa il ponte e poi girati di nuovo, alla dx della porta c'è un altro oggetto con rettangoli grigi e neri. Attraversa di nuovo il ponte e poi girati a dx di nuovo per avere il ponte davanti a te, premi il pulsante sotto l'arco per far girare il ponte



Girati a sx e poi entra nella porta e ti trovi nella stanza del cristallo nero, attraversala per poi uscire dalla porta di fronte. Avanza tre volte e girati a dx. Percorri il corridoio fino alla porta, aprila. Sei nella stanza con la TV. Entra nella porta di fronte alla TV, premendo il pulsante giallo, girati a sx e

attraversa il ponte. A sx e a dx ci sono due pannelli con delle tacche e una freccia che può salire o scendere premendo due pulsanti. Sul pannello a sx , l'ultima tacca è sbarrata. Avanza una volta e girati a dx, osserva il muro dove si sono scritte due lettere N A , esse sono all'interno di una cornice che è la stessa che hai visto nella stanza con i tubi e che riproducevano i punti cardinali. A sx le lettere sono K Y . Avanza ancora una volta, davanti c'è una porta rossa chiusa, a dx un pulsante verde con una immagine di un sole sopra. Se lo premi non succede nulla. Girati a sx due volte. A dx osserva un altro pulsante verde con l'immagine di un sole. Anche qui, se premi il pulsante non succede niente. Avanza ancora una volta, a dx un pulsante rosso che fa girare il ponte. Avanza ancora una volta e osserva in alto l'immagine.



Torna indietro e poi esci dalla stanza con la TV . Vai al ponte rosso attraverso la stanza con il cristallo nero. Vai a dx e riporta il ponte rosso in posizione verticale con il pulsante rosso in alto. Girati a sx e , in base all'immagine che hai visto in alto nell'altra stanza, premi i pulsanti rettangolari per accendere quelli bianchi in alto

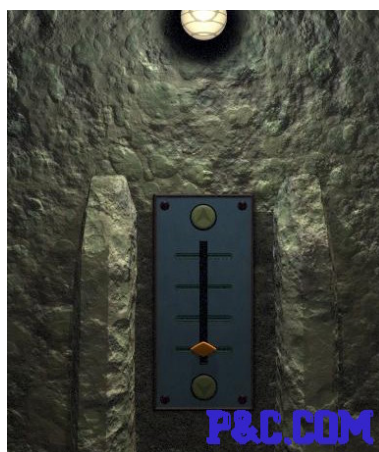


Attraversa il ponte e fai la stessa cosa con il pannello dall'altra parte



Torna indietro, riposiziona il ponte in orizzontale e torna nella stanza con la TV. Entra di nuovo nella porta di fronte alla TV e vai fino in fondo. Quando sei davanti alla porta , girati a sx due volte, avanza fino al pulsante verde a dx. Se lo premi vedi la ruota con il sole in alto che di attiva. Osservalo bene, soprattutto le due frecce al dx e a sx della ruota e la serie di tacche che ci sono nella ruota. Osserva su quali tacche le frecce sono posizionate perché poi le frecce che si sono sui due pannelli che ci sono sul muro in fondo al corridoio le devi posizionare alla stessa altezza.

Queste sono le immagini nel mio gioco



Vai in fondo alla porta rossa e aprila con il pulsante verde a dx. Entra e osserva la stanza. A sx un armadietto chiuso, aprilo e osserva l'interno. A dx due pulsanti per inserire dei numeri, a sx un orologio con una sola lancetta, se ci passi il cursore sopra puoi osservare se gira in senso orario oppure antiorario, se clicchi sull'orologio modifichi le lettere sotto dalla A alla Z. Nella stanza altri tre armadietti uguali. Vai nella stanza accanto, altri quattro armadietti uguali e una porta con un gancio a sx e un pulsante a dx. Togli il gancio. Torna nella stanza precedente, se hai osservato la bussola sotto in inventario, ogni armadietto è posizionato in un diverso punto cardinale. Se hai osservato bene le lettere della parola GOTE e NYAK sono composte da un certo numero di

quadratini. Se rammenti il pannello che hai visto in una stanza della casa di Meneades aveva dei numeri composti da blocchi a sx e, a dx il numero di blocchi che componevano quel numero



Quindi devi osservare le varie lettere che compongono GOTE e NYAK, ogni lettera osserva da quanti quadratini essa è composta e osserva il punto cardinale che la caratterizza. La parola GOTE era scritta sul muro dove c'era anche un orologio che girava in senso antiorario, la parola NYAK sul muro con un orologio che girava in senso orario. Con la porta rossa dalla quale sei entrato nella stanza con gli armadietti alle tue spalle, girati a sx, apri l'armadio e scrivi E – 16 (orologio antiorario, la lettera E corrisponde a EST e la lettera E è composta da 16 quadratini).

Girati a dx due volte, apri l'armadio a dx , scrivi O – 12, armadio al centro G – 15, armadio a sx K – 11

Vai nell'altra stanza , girati a dx , e nell'armadio scrivi Y – 07, girati a dx due volte e, nell'armadio a dx scrivi T – 09, al centro N – 13 e a sx A – 14. Girati a sx una volta e avanza una volta, girati a sx e apri la porta rossa col pulsante a dx. Avanza una volta e girati a sx, premi il pulsante giallo a dx. Avanza e solleva la maniglia. Prendi L' 8° FRAMMENTO DORATO.

Girati a dx due volte, avanza una volta e girati a dx. Avanza una volta e girati ancora a dx . esci dalla porta n° 5 e poi entra nella 1. Avanza quattro volte e girati a sx, premi il pulsante rosso e poi entra nella stanza. Girati a sx e osserva i segni sul pannello che c'è sul muro (è un'immagine uguale alla bussola che hai in inventario).



Torna fuori e poi entra nella 9. Vai a dx e segui il percorso fino all'arco (dove ci sono tutte quelle collinette), avanza ancora una volta e girati a dx. Ora devi cliccare i pulsanti per far comparire gli stessi segni che c'erano in quella specie di bussola che hai visto poco fa.



Girati a sx, avanza una volta e poi girati a dx. Avanza una volta e girati a dx. Sul pannello clicca i pulsanti per far comparire questi simboli



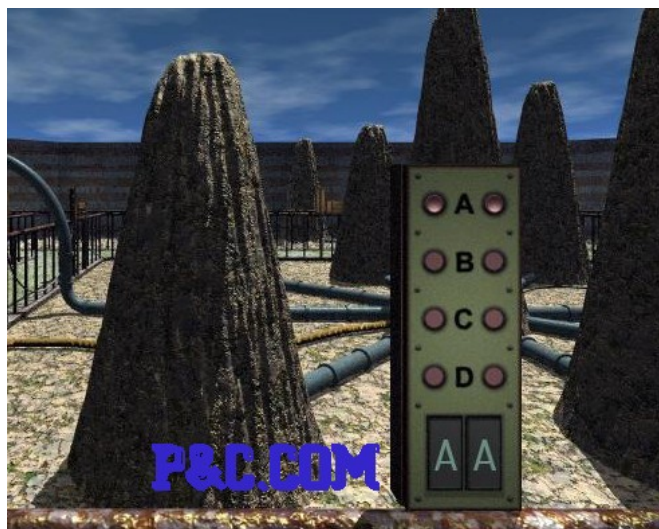
Girati a sx, avanza una volta e girati a dx, anche qui devi cliccare sui pulsanti per mettere questi simboli



Torna alla porta 1 e vai nella stanza della bussola, entra e osserva il pannello che hai davanti, appeso alle due catene e premi il pulsante verde lì accanto. Osserva il foro. Girati a dx, davanti a te vedi due "orologi" con una lancetta e le lettere A B C D. Tra i due orologi un pulsante verde. Sull'orologio a sx lascia lancetta sulla lettera A, mentre in quello a dx, mettila sulla B cliccando sull'orologio. Premi il pulsante verde e osserva il foglio che esce, clicca in basso a sx per averlo in inventario. In inventario clicca su "documenti" e scrivi sul foglio che hai appena preso la sigla AB. Muovi la lancetta a dx sulla C, premi il pulsante e prendi il foglio, in inventario scrivi la sigla AC. Devi farlo per 12 volte alla fine delle quali ti troverai questi documenti

AB, AC, AD, BA, BC, BD, CA, CB, CD, DA, DB, DC.

Torna fuori dove ci sono tutte le collinette e, in base ai disegni e alla forma delle linee, devi scrivere sui dodici pannelli che trovi tutto intorno alle collinette la sigla che corrisponde. Inizia dal primo pannello a dx che ha questa immagine



Scrivendo BC, seguendo il percorso in senso orario scrivi sui successivi pannelli le seguenti sigle
CA, AC, DB, BD, BA, DC, AB, CB, DA, AD, CD.

Torna al pannello AB e premi il pulsante giallo a sx, osserva la collinetta a sx che si accende. Girati a dx e avanza fino al muretto in fondo dove c'è un pulsante rosso. Premi il pulsante e prendi l'oggetto a forma di pentagono.

Torna alla porta 1 e poi entra. Segui il percorso fino alla porta con il pulsante verde a dx. Entra e avanza, vai a sx e poi entra nella porta che si trova tra i due dischi gialli, avanza una volta e poi girati a dx. Avanza fino alla scala a pioli e scendi. Vai all'ascensore e poi sali premendo il pulsante giallo. Girati a dx due volte e apri la porta, a dx scendi la scala a pioli. Segui tutto il percorso fino a salire l'altra scala a pioli, girati a sx e poi apri la porta. Modifica il percorso del vagone (Deve essere barrato). Torna indietro fino a salire di nuovo sull'altra scala, girati a dx e apri la porta per salire sul vagone. Torna indietro con il pulsante a sx una volta. Esci e vai all'ascensore, entra e poi girati a sx. Vai a modificare il percorso del vagone nella porta in fondo (devi togliere lo sbarramento). Torna al vagone e avanza con il pulsante a dx per quattro volte. Sei nella zona dei silos. Avanza fino a trovarti davanti tre porte, entra in quella di dx e poi girati ancora a dx. Apri la scatola a sx della porta e metti l'oggetto a forma di pentagono. Torna nell'atrio e osserva a sx il pannello dove puoi inserire tre numeri. Se ricordi bene, a casa di Meneades avevi visto un'immagine comparire sotto la base di una porta. Era un triangolo con tre sfere esterne ai tre lati. All'interno del triangolo un numero : 448. Inserisci questa cifra sul pannello e poi torna nella stanza con l'immagine a forma di pentagono. Premi il pulsante verde a dx della porta e solleva la maniglia. Prendi il 9° FRAMMENTO DORATO.

Sali sul vagone e torna indietro due volte con il pulsante sx, Esci e vai all'ascensore, premi il pulsante giallo per scendere. Esci e vai alla scala a pioli, sali e segui il percorso, fino ad entrare nella porta a sx del binario. Girati a sx, avanza una volta e poi girati a dx, entra nella porta e avanza fino ad entrare nella porta 1. Entra nella 9 e segui il percorso fino ad entrare nella stanza del cristallo nero. Esci dalla porta di fronte e avanza sempre fino a trovarti di fronte alla porta con il pannello a dx che ha le sfere nere. Entra e girati a sx avanza e poi entra nella porta che ha il quadratino grigio in terza posizione, avanza e girati a dx. Solleva il coperchio di legno della scatola

che ha le nove forme e poi inserisci tutti i frammenti dorati. Girati a sx, avanza fino in fondo e poi girati a dx. Premi il pulsante giallo a sx. Osserva il breve filmato. Esci dalla porta e girati a sx , entra nella porta accanto, quella che ha il quadratino grigio a dx in sesta posizione. Avanza fino al mobiletto che c'è sulla sinistra, prendi la chiave. Torna indietro esci dalla porta, girati a sx e poi entra nella porta che ha il quadratino grigio in quinta posizione. Avanza e apri la scatola a dx della porta, inserisci e gira la chiave che hai appena preso, entra e chiudi la porta alle tue spalle. Scendi la scala a pioli, a sx osserva la donna dietro alla finestra. Girati a sx , avanza una volta e girati a sx . Osserva la stanza e leggi il diario che c'è sul tavolo. Esci e torna indietro, osserva la porta chiusa che ha una serratura a dx a forma di stella (ne parla Kales sul suo diario), sali la scala a pioli e poi esci. Entra nella porta che ha il quadratino grigio in quarta posizione, torna al tuo vagone (quello con il quale sei arrivato a Rhem), premi il pulsante per lasciare Rhem. Alla fine del tuo viaggio leggi la lettera di Zetais il quale ti ringrazia per aver aiutato suo fratello Kales a lasciare Rhem.

Soluzione di Loretta