

Keepsake – Il Mistero di Dragonvale

Dopo il tutorial con il tuo interlocutore sei vicino al carro, osserva lo sportello sotto, aprilo e prendi la bottiglia. Avanza verso il sentiero davanti e sarai davanti al portone che non puoi aprire. Torna indietro e sali la scalinata opposta, osserva la struttura al centro, clicca e avrai un enigma: devi cliccare le statue secondo la sequenza 1-2-3-4



Il portone ora è aperto, avanza ed entra, vai verso la statua al centro nella parte inferiore, osserva i simboli incisi e poi osserva la statua. Vai verso dx ma non salire le scale, vai a dx dopo la colonna e sentirai dei rumori. Avanza a dx, poi ancora a dx, sali le scale e avanza in fondo, entra nell'arcata e qualcuno ti chiederà di liberarlo. Avanza e clicca sullo sportello centrale in basso ma è chiuso. Clicca la parte destra dello sportello per parlare di tutto con Zak. Clicca lo sportello e clicca la runa azzurra che ti ha detto Zak sopra lo sportello per aprirlo. Termina il dialogo e ritorna allo sportello, apri l'altra anta e prendi le chiavi. Esci a dx ed esplora la sala macchine: troverai 8 piedistalli da sistemare poi in un certo modo. Ritorna indietro fino alla statua nell'atrio ed esci all'aperto, vai a dx ed avanza fino a un ruscello, avanza ancora e parla con Mustavio. Ritorna all'accademia ed entra, sali le scale a dx e fermati sul pianerottolo dove sulla dx c'è un drappo rosso con dei draghi, vai a sx e avanza fino a una porta che è chiusa. Ritorna alle scale e sali verso la libreria, vai a dx e poi verso le scale senza salirle, a dx c'è una statua di un drago, posiziona il cursore in basso e appena si illumina clicca: l'inquadratura cambia, posiziona il cursore verso il basso che diventa una freccia, clicca e scendi la prima rampa di scale ora visibili. Sali la scala in fondo e fermati davanti ai prossimi gradini, in terra sulla dx prendi il quaderno e dopo il dialogo con Zak osservalo, vedrai degli strani simboli. Ora puoi avanzare fino agli scrittoi che vedi in fondo, vai su quello a sx, osservalo ma non puoi giocare senza pedine. Avanza a dx, non salire le scale e prosegui a sx, scendi le scale e segui il sentiero verso l'alto: Zak troverà la bambola di Celeste. Filmato.

Sei nell'atrio, vai a dx e sali le scale fino in cima, vai a dx e sali quelle successive, apri la porta e prosegui verso la balconata a sx (Zak soffre di vertigini). Ritorna di nuovo a sx, avanza fino a vedere una porta, entra e sul ponticello prendi i fogli in terra osservandoli poi nell'inventario. Avanza, scendi le scale e sei davanti alla porta magica con una gemma blu. Risali le scale, entra dalla porta per la balconata, avanza verso sx, passa l'arcata e osserva il basamento inciso sul pavimento. Avanza a sx verso la porta ma per aprirla devi risolvere un enigma: posizionare nel giusto ordine le statuette.



Dovrai fare parecchi movimenti con le statue per invertirle di posto, quindi segui il percorso indicato. Le statuette sono verdi e bianche che identificheremo in V e B, lo spazio tra le statue è []

Posizione iniziale V V V [] B B B

Muovi e posizionale nei seguenti modi:

V V V B [] B B – V V [] B V B B – V [] V B V B B – V B V [] V B B – V B V B V [] B – V B V B V B [] -

V B V B [] B V – V B [] B V B V – [] B V B V B V – B [] V B V B V – B B V [] V B V – B B V B V [] V – B B V B [] V V

B B [] B V V V – B B B [] V V V

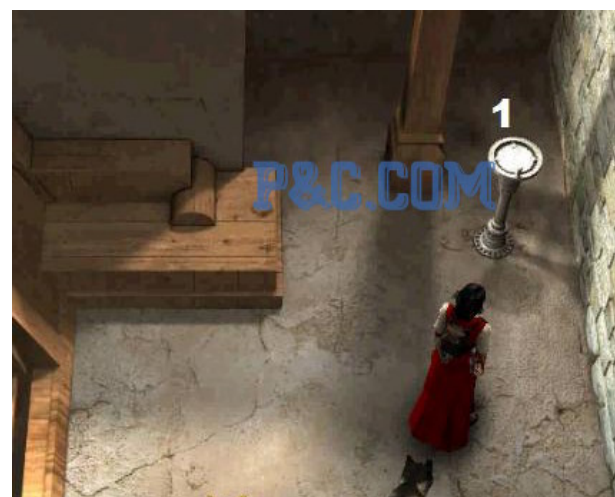
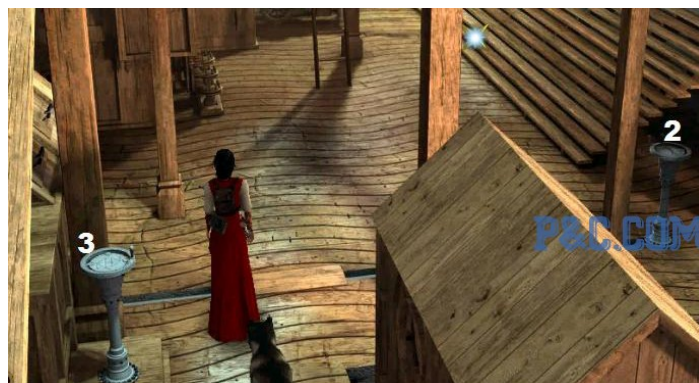
Entra e segui il percorso obbligato fino ad un' arcata, entra e prendi i fogli sul tavolo, osservali in inventario. Vai verso gli scaffali e leggi la scritta sul basamento in terra. Torna indietro fino alla sala dove c'è il mobile col gioco delle pedine che non hai, vai a dx e sali le scale, apri la porta e avanza sempre a sx, clicca sul drappo del drago a dx e scendi le scale. Sul tavolo a sx prendi i fogli, avanza in cucina e dai uno sguardo in giro. Ritorna sopra ed esci dalla porta, scendi le scale fino infondo e prendi la via a sx, scendi le scale e vai dritto in alto per il giardino dove hai trovato la bambola. Se avanzi vedi una porta in fondo dietro le colonne, entra e dopo il dialogo avanza dritto verso l'alto, vedrai delle scale. Scendi la prima rampa e a sx vedi un'arcata, entra e vai alla sx delle casse e poi osserva le scatole con l'etichetta verde di Mustavio. Torna indietro e scendi l'altra rampa di scale, avanza verso l'ultima arcata in alto, avanza fino al muro e osserva le lettere sul muro: **MSK**. Torna indietro e scendi le scale sotto la prima arcata, avanza per due volte e poi vai a dx dove c'è la luce. Oltrepassa la breccia sul muro e si romperà il ciondolo musicale, avanza a dx fino in fondo e poi scendi le scale. Sei davanti alla ruota, avanza verso il basso e vai verso il meccanismo con le catene sul muro a dx. L'enigma consiste nel disporre i contrappesi. In alto ci sono delle leve e due dischi che comandano i rispettivi contrappesi. Leve di sx sono: A - C e il disco B /// Leve di dx sono: D - F e il disco E. Di seguito l'immagine e la sequenza da usare.



B-C-B-C-F-C-B-C-B

Premi il simbolo al centro indicato dalla freccia.

Scendi le scale e avanza a dx, segui il sentiero fino al fiume, avanza finchè non vedi un palo tipo indicazione, osservalo e clicca lo spuntone verde che formerà un ponte. Attraversalo e parla con Mustavio. Avanza verso il basso per tornare alla scuola, entra e dall'atrio vai a dx per la balconata, avanza nella stanza dove hai liberato Zak e vai nella sala macchine. In precedenza hai visto che ci sono 8 piedistalli, vediamo un piano per volta, i numeri che vedi sui piedistalli sono quelli che devi cliccare sul meccanismo per posizionare la manovella in quella posizione.



Energia ripristinata.

Ritorna all'entrata della scuola, vai nella parte dietro del drago e poi nella grata in fondo. Tira la leva e avanza. Filmato.

Sei al piano superiore, non salire le scale ma osserva la porta magica a sx, avanza verso il basso e continua a scendere le scale finchè in terra non vedi una chiave con un numero sopra: **24345**, prendila. Avanza e scendi le scale, vai a dx verso un'altra porta magica, scendi ancora e vai alla dx della statua del drago, sali le scale e sul secondo pianerottolo vai a sx verso la porta chiusa. Cliccala e poi entra. Vai sul tavolo e osserva la pergamena, prendila. Osserva il mobile alla sx della mappa grande e prendi l'asta. Osserva il mobile a dx con i libri e osserva la cassaforte, devi far comparire dei numeri girando le chiavette corrispondenti, poi agire sulla chiave cerchiata.

Le posizioni sono numerate da 1 a 5 e su ognuna devi cambiare il numero.



La 4 deve diventare N° 4

La 2 deve diventare N° 4

La 3 deve diventare N° 3

La 5 deve diventare N° 5 e la 2 diventerà in automatico 2 (deve rimanere:24345, numero della chiave trovata). Gira la chiave cerchiata di rosso e prendi il diadema. Ritorna sul tavolo, leggi le pergamene e prendile.

Ritorna sotto davanti alla statua del drago e leggi l'iscrizione che ora puoi decifrare.

Sali la scala dietro alla statua e vai sempre avanti fino in cima, arrivi a un portone azzurro, bussa e parlerai con i guardiani. Parla con ognuno di loro per sapere come aprire le porte magiche della saggezza, obbedienza e valore. Scendi le scale e fermati alla prima porta magica a sx, clicca per abbatterla. Entra e poi ritorna sotto seguendo il percorso verso dx e avrai un'altra porta magica, cliccala per abbatterla, entra e clicca sulla statua davanti per il test. Alle domande rispondi:

Saggezza, potenza ed equilibrio.

Tempo

Imparò che la potenza non ha alcun valore senza la saggezza.

Ritorna sotto nell'atrio e vai alla scala alla dx della statua del drago, sali fino in cima e alla libreria vai a dx , sali la scala ed esci dalla porta per il balcone, avanza a sx fino alla prima porta che vedi ed entra. Avanza sul ponte e abbatti la porta magica, entra e guarda la leva sulla dx, tirala e avrai un ponte magico. Torna indietro da dove sei entrato e scendi la scala, clicca nel solito punto in terra alla colonna del drago, avanza in basso e scendi la scala in fondo. Non scendere la scala davanti ma vai a sx, prosegui fino in fondo e poi vai a dx, non salire la scala ma fiancheggiarla e vai dove hai

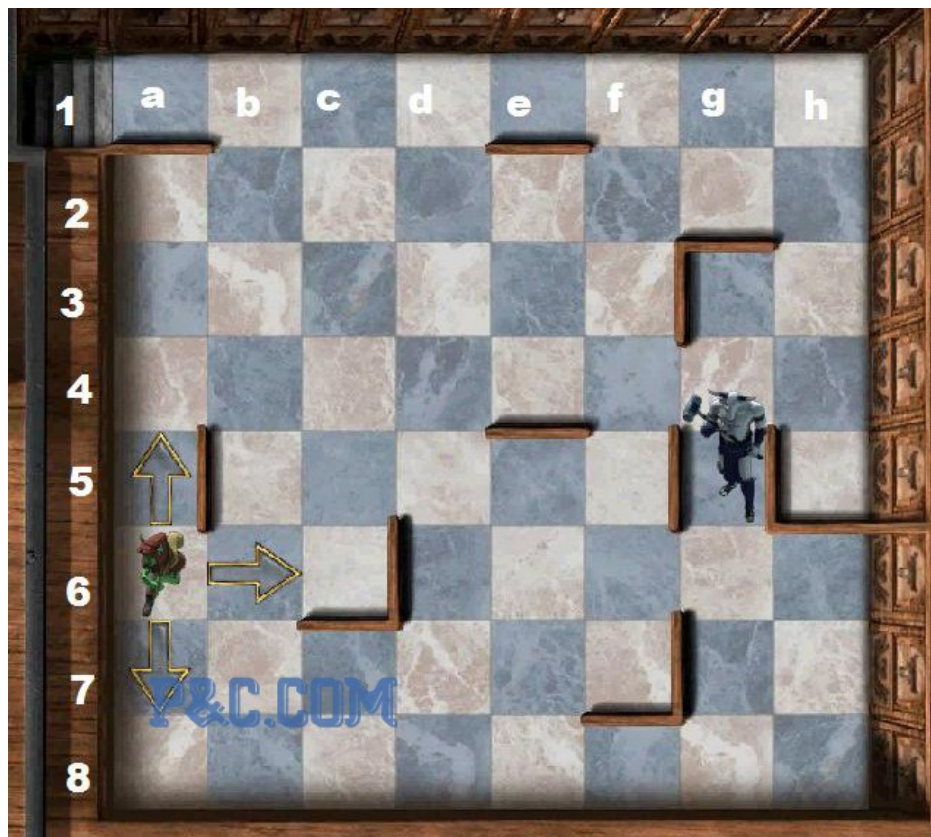
trovato la bambola di Celeste, avanza ed entra nella porta dei sotterranei. Entra e scendi le scale, avanza verso l'alto, scendi la scala e poi ancora la successiva, vai verso l'arcata in fondo e clicca il meccanismo sul muro dove ci sono le lettere MSK. Per prima cosa guarda la pergamena nell'inventario e vedrai le lettere: **MB_F_X**, bisogna mettere al posto dei _ le lettere giuste che cambiano ad ogni partita, però è semplice perché devi iniziare dalla m, poi la b, poi prova una delle 3 lettere (se non è questa ricominci la sequenza cambiando lettera), poi la f, una delle tre lettere (se non è questa ricominci la sequenza cambiando lettera)e poi la x,

La sequenza è:

MBTFGX

Sentirai un rumore, entra e osserva il calderone a sx che è pesante, sali la scala e vai a dx, osserva i barili di Mustavio, torna indietro e prosegui a sx della scala, vai in fondo verso il montacarichi e premi il pulsante blu per farlo scendere e salire. Scendi e vai nella porta alla sx della scala, entra e vedrai una leva, lascia stare per ora. Esci e ritorna all'atrio, esci all'esterno e vai al sentiero di dx, parla con Mustavio e quando ti chiede dei barili devi dire che hai trovato i barili e le casse (tutto visto in precedenza). Avrai le statuette. Avanza nel ponte di rami davanti. Filmato.

Avanza a sx per l'accademia, entra e vai nell'atrio, sali la scala a dx fino in cima, vai a dx e clicca alla base della colonna del drago, avanza in basso e scendi la scala, avanza a sx e sali la scala in fondo, sempre dritto fino al gioco sul mobile a sx, segui lo schema sotto muovendo tramite le frecce nelle posizioni indicate.



A5-A4-A5-A6-A7-B7-C7-D7-E7-F7-F6-F7-F5-F4-E4-E3-E2-F2-G2-G1-F1-E1-D1-C1-B1-A1

Avrai un seme di vigilis. Vai a dx e costeggia la scala per il giardino, scendi e vai a dx, avanza fino a vedere un cerchio con 3 simboli ai lati, metti il seme dentro. Ritorna indietro di una volta e sali le scale del grande drago, giraci intorno finchè vedi un pannello interagibile.

Sposta le leve secondo la numerazione: 1-2-3



Ritorna indietro alla fine di quella scala che vedi quando clicchi in basso alla colonna del drago, non salirla ma scendi l'altra dove c'è una porta chiusa, entra e vai al tavolo a dx dove ci sono degli ingranaggi, clicca sulla maniglia in basso per aprire lo sportello. Sistemali come vedi sotto.



Tira la leva a dx per mettere in moto il meccanismo. Scendi la scala e tira la leva per mettere in azione l'impianto idrico. Ritorna dove hai piantato il seme ma senza salire le scale, sulla sx vedi una stele con un foro al centro, vai e tira la leva per far uscire l'acqua e in automatico reciterà la formula per far crescere la pianta. Ora bisogna prendere il frutto dalla pianta, quindi ritorna indietro fino alla colonna dove clicchi in terra per la scala che non vedi, sali quella che sale, esci sulla balconata e vai a sx fino alla prossima porta, non entrare ma entra nell'arco a sx, entra nella porta a sx e avanza fino in fondo al corridoio fino alla balconata, osserva la pianta e prendi il frutto di Nigilis. Ritorna indietro e scendi sotto, fermati alla colonnina del drago e clicca in terra per vedere la solita scala, scendi e sul pianerottolo vai a dx, incontri Mustavio: parlaci e ti aggiusterà l'orologio se trovi gli attrezzi. Risali e dall'atrio vai a dx nella stanza dove hai trovato Zak, sulla mensola a sx prendi il kit di attrezzi e ritorna da Mustavio. Parlaci e ti aggiusterà il ciondolo, ritorna nell'atrio, esci e vai a dx, avanza fino al ponte di rami, oltrepassalo e avanza a dx fino all'albero parlante, lo riconosci perché coperto di erbe verdi. Parlaci e avrai il fiore di Headen e poi termina i dialoghi. Torna indietro e vai sempre dritto fino all'accademia. Arrivi alle ruote che girano, sali le scale e avanza sul terrazzo a dx, sulla sx vedi una grande ruota che gira, entra a dx e sali le scale, sul pianerottolo vicino ai barili vedi dei fiori, osservali e prendi i fiori di Yewlock (non importa il

colore per ora). Avanza e segui il percorso per ritornare in giardino, sali le scale per la zona del gioco del minotauro e sali la scala in alto, scendi nella dispensa e dalla parte opposta clicca sul focolare. Cliccalo ma ti manca il calderone: è in cantina, vaia dx e in fondo c'è il montacarichi, entra e sarai sotto. Scendi le scale e vedi il calderone, sulla dx c'è una porta nascosta, entra e tira la leva, esci e clicca il calderone per averlo sulla piattaforma. Rientra nella porta e tira la leva per farlo salire, esci e sali le scale, clicca il calderone e poi il pulsante del montacarichi. Esci a dx e avanza fino al giardino, avanza a dx e sali le due scalinate, scendi nella dispensa e spingi il calderone sul camino. Cliccalo per fare la pozione e avere una visione. Ritrovi Zak che è diventato un gatto, avanza in alto sul ponticello, esci dalla porta e avanza a dx, entra nella porta e scendi le scale, clicca la base della solita colonna, scendi le scale,, avanza fino in fondo e sali le scale a dx per ritornare nella dispensa. Entra dove c'è il montacarichi e osserva il tavolo a sx, osserva la finestra e manderai Zak sopra. Sei sul balcone rotto e alternandoti con Zak dovrai creare il passaggio usando le leve.

Lydia: clicca la leva e lascia tentare a Zak.

Zak: attraversa il ponte e tira la leva per formare i gradini. Clicca la leva per lasciare fare a Lydia.

Lydia: Sali gli scalini, clicca la leva e passa a Zak.

Zak: tira la leva e avrai il ponte di prima. Clicca la leva e lascia a Lydia.

Lydia: tira la leva per avere i gradini. Clicca di nuovo per lasciare a Zak.

Zak: scendi i gradini e tira la leva, quella vicino alle scale per avere il ponte. Clicca di nuovo per lasciare avere i gradini. Clicca di nuovo per lasciare a Lydia.

Lydia: scendi i gradini, clicca la leva e lascia a Zak.

Zak: tira la leva e vi ricongiungerete.

Attraversa il ponte e osserva il monumento con le due leve ai lati, appariranno delle scritte che dovranno essere abbinati ai libri sopra. La leva di sx ruota le frasi, quella di dx i libri (per sapere che libro è basta cliccarci sopra). Ogni libro ha sotto un pulsante blu da premere quando si trova con la frase esatta. Se ti blocchi sul basamento in basso c'è il pulsante blu per resettare.

Per comodità indico le prime parole di ogni frase:

voci assai distanti ... tira la leva a dx e posiziona Aetern poi premi il pulsante blu sotto il libro.

Finchè mi stai intorno ... posiziona Kyros

Dura come roccia ... posiziona Dria

E' ovunque ... posiziona Slund

Ora devi andare nella Sala delle Prove.

Torna indietro ed entra nella porta ad arco davanti a te, sali le scale, avanza e poi esci dalla porta. Percorri il balcone verso dx e poi entra nella porta a dx. Torna nel salone principale (quello dove c'è la statua enorme di un drago). Vai dietro la statua del drago e sali le scale, vai a sx e sali ancora 3 scalinate. Entra nell'arco a sx. Hai una visione. Una casa in fiamme e , dalla finestra in alto, una

bambina che chiede aiuto (sei tu!!!!). Clicca la bambina alla finestra alternativamente alla porta d'ingresso della casa per un po' di volte. Alla fine Lydia supererà la sua paura del fuoco.

Esci dall'arco e sali ancora le scale fino alla stanza dei Guardiani. Ora essi ti permettono di accedere al livello superiore dell'Accademia. Sali sulla piattaforma al centro dei tre Guardiani per il Teletrasporto.

Vai a sx verso la libreria, sali le scale a sx e poi vai a dx, verso il baule appoggiato alla parete. Apri la porta a dx e poi entra (è la stanza di Celeste). Filmato.

Ti ritrovi su di un balcone dove c'è una piattaforma rossa, vai a dx e poi percorri il ponte, entra nella stanza. Sei in un laboratorio. Osserva il tavolo con gli alambicchi. Vai fino in fondo al tavolo e osserva a sx sulla parete. Leggi la targa con gli ingredienti per le pozioni magiche, poi entra nell'ingresso a sx, di fronte al tavolo, sali sulla piattaforma gialla per il teletrasporto. Ora sali sulla piattaforma gialla di fronte e dopo su quella nera.

Sei arrivato nella stanza dove si controllano tutte le piattaforme per il teletrasporto. Nella stanza ci sono quattro colonne. Al centro della stanza, sul pavimento, ci sono tre cerchi , ognuno dei quali contiene a sua volta altri tre cerchi. Ora devi attivare tutte le piattaforme. Devono accendersi i tre cerchi, ognuno con lo stesso colore (giallo, rosso e blu) e lo puoi fare cliccando sulle colonne



Clicca sulle colonne così:

Colonna N° 3 clicca 1 volta

Colonna N° 4 clicca 1 volta

Colonna N° 2 clicca 3 volte

Colonna N° 1 clicca 1 volta

Adesso tutte le piattaforme per il teletrasporto sono attivate. Sali sulla piattaforma con i tre colori appena attivati. Nella schermata successiva sali sulla piattaforma rossa. Dopo il teletrasporto avanza e poi entra nel portale che hai di fronte, sali le scale a dx e poi entra nella stanza con l'ingresso ad arco. Sei nella stanza dove si studia ARTE. Osserva i quadri sulla parete, vai a dx e osserva la runa sulla parete accanto alle due finestre. Cliccaci sopra per attivarla.

Esci dalla stanza e scendi le scale e poi scendi ancora le scale che sembrano andare verso il vuoto. Entra nel portale e poi vai in alto a dx, sali la scalinata fino in cima e poi sali sulla piattaforma gialla. Vai a sx e oltrepassa il ponte per recarti nello studio di Nathaniel. Osserva la bottiglia con il veliero sopra la scrivania e poi osserva il documento sulla scrivania, prendilo. Esci dallo studio e percorri di nuovo il ponte, sali i gradini fino alle statue, vai a sx, osserva la sfera che assomiglia ad un pianeta e poi Sali sulla piattaforma blu.

Arrivi all'Osservatorio, vai a sx e attiva la runa che c'è sulla parete. Torna indietro e sali sulla piattaforma blu. Vai a dx 1 volta e poi a sx e poi sali sulla piattaforma gialla. Vai in basso e scendi le scale, un gufo in volo ti ruberà il diadema. Avanza e prendi il diadema sul pavimento in fondo alla scalinata di sx. Comparirà il fantasma del gran maestro Nightingale, parla con lui di tutto. Oltrepassa il portale a sx, vai a sx e poi lungo il ponte, sali le scale e vai a dx. Osserva 'oggetto sferico (assomiglia ad un pianeta) con i due anelli a dx delle piattaforme, e poi cliccaci sopra.

Adesso osserva la specie di altare di pietra accanto alle due piattaforme. Si tratta di un pannello con 16 quadrati (quattro file con quattro quadrati), intorno alla cornice venti lampadine che si devono accendere. Cliccando sui quadrati compariranno, alternativamente ,quattro figure, SOLE, LUNA, PIANETA, STELLA. Devi accendere tutte le lampadine allineando le figure in modo orizzontale, verticale e obliquo senza che la stessa figura compaia più di una volta.

Alla fine il pannello si presenta così:



Risolto l'enigma il pannello cambierà aspetto. Al posto delle immagini compariranno dei numeri.



Ora sali sulla piattaforma rossa e poi ancora su quella rossa di fronte a te. Entra nell'ingresso a forma di arco, avanza 2 volte e poi sali sulla piattaforma gialla. Entra nell'arco e avanza 1 volta. Osserva il tavolo alla tua dx. Si tratta di un gioco che comprende delle tessere dove sono disegnati cavalieri, soldati, gnomi, maghi e un drago. Ci sono delle tessere nelle quali sono disegnati dei muri e una tessera con un disegno di una tana. Lo scopo dell'enigma è quello di riportare il drago nella tana. Le tessere si possono muovere solo orizzontalmente e verticalmente, una accanto all'altra e soltanto con determinati personaggi (in basso c'è la legenda dei personaggi e con i quali possono interagire). Cliccando sulle tessere avviene lo scambio di posizione. Con il pulsante azzurro in basso a sx ripristini la posizione iniziale delle tessere. Ammesso che la posizione iniziale delle tessere sia così, bisogna seguire questi movimenti



1-5 ; 1-2 ; 5-6 ; 6-2 ; 2-3 ; 6-7 ; 7-3 ; 11-12 ; 7-11 ; 10-11 ; 11-12 ; 12-16 ;

6-7 ; 3-7 ; 6-10 ; 5-6 ; 10-11 ; 6-10 ; 6-7 ; 7-11 ; 10-11 ; 11-12 ;

5-6 ; 2-6 ; 6-10 ; 10-11 ; 1-5 ; 1-2 ; 2-6 ; 5-6 ; 6-7 ; 3-4 ; 3-7 ; 2-6 ; 5-6 ; 2-3 ;

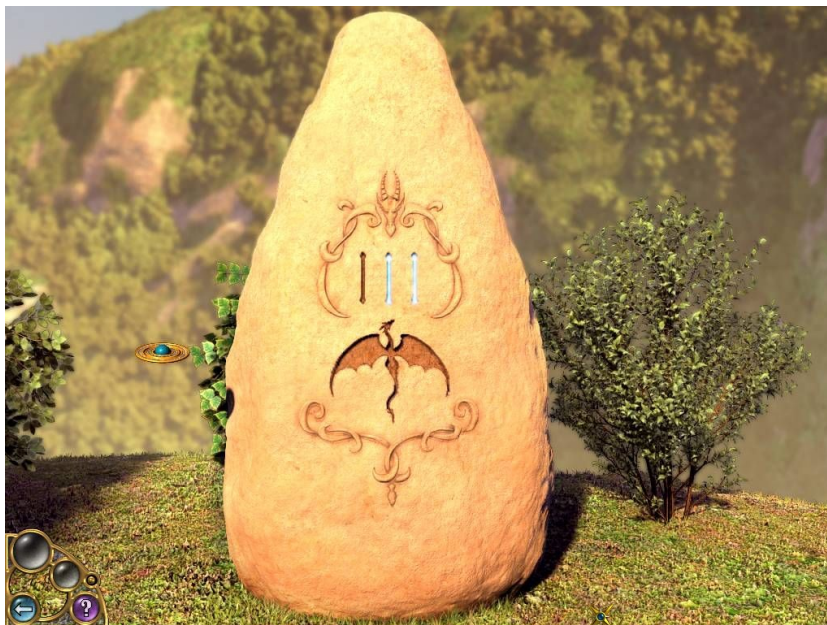
2-6 ; 1-2 ; 1-5 ; 5-6 ; 6-10 ; 2-3 ; 2-6 ; 10-14 ; 6-10 ; 6-7 ; 6-5 ; 6-10 ; 10-14 ;

6-7 ; 6-10 ; 6-2 ; 3-7 ; 3-4 ; 2-3 ; 3-7 ; 6-7 ; 2-6 ; 5-6 ; 6-10 ; 10-14 ; 14-13

Concluso il gioco, si apre uno sportello, prendi la radice di Aleunder.

Torna indietro e sali sulla piattaforma gialla. Sali li scale a dx e scendi sulla balconata, vai a sx fino in fondo. Avanza verso l'alto e poi vai a dx, fino all'albero. Sei nell'aula di erboristeria e Solarium. Osserva e attiva la runa a sx dell'arco. Torna indietro e poi entra nell'arco di fronte. Avanza verso il basso e poi sali la gradinata a dx. Vai ancora a dx e sali la gradinata all'estrema dx, sali sulla piattaforma blu. Entra nell'arco. Ti trovi nella Forgia, vai a dx. Attiva la runa che c'è sulla parete, tra le bocche dei due draghi a sx, poi osserva in alto, la specie di rosone con dei bracieri. Esci e sali di nuovo sulla piattaforma blu. Scendi le scale fino in fondo e poi entra nell'arco in fondo, tra le due scalinate, scendi ancora.

Sei nell'aula dell'Oracolo. Si tratta di un'isola sospesa nel vuoto. A dx una roccia con inciso un disegno, osservalo



Attiva l'oggetto a sx della roccia. Ora devi arrivare all'isola del Drago, attraversando alcune isole provviste di ponti (il percorso è sempre sulla dx). I ponti , una volta attraversati, spariscono, facendone comparire degli altri.

Osservando la roccia puoi vedere inciso un disegno. Delle linee e sotto queste, un drago. Le linee rappresentano le isole che devi attraversare. Queste linee possono essere accese o spente. Questo rappresenta il fatto se devi spegnere o accendere il drago inciso sulle varie rocce che troverai sulle isole. Il drago si accende o spegne cliccandoci sopra.

Prendendo esempio dalla prima roccia troviamo tre linee: la prima è spenta e le altre due accese.

Bene, partiamo attraversando il ponte a dx e lasciamo SPENTO il drago sulla roccia. All'isola successiva ACCENDI il drago. Attraversa il ponte e all'isola ACCENDI il drago sulla roccia. Vai a dx e attraversa il ponte.

Osserva la roccia, qui ci sono 3 linee e un drago. Le prime due linee sono accese, l'ultima è spenta.

ACCENDI il drago sotto e attraversa a dx il ponte. Lascia ACCESO il drago che vedi nella roccia sull'isola, vai a dx e SPEGNI il drago sulla roccia. Attraversa il ponte.

Qui trovi una roccia con 4 linee: le prime due accese e le ultime due spente (MEMORIZZA QUESTA SEQUENZA E NON FARTI TRARRE IN INGANNO PIU' AVANTI!!), quindi ACCENDI il drago e vai sul ponte a dx. Alla roccia ACCENDI il drago e avanza a dx. All'isola osserva la roccia e SPEGNI il drago. Attraversa ancora il ponte e lascia SPENTO il drago. Attraversa a dx il ponte.

Ora c'è una roccia con 4 linee: la prima e la terza accese. La seconda e la quarta spenta (MEMORIZZA LA SEQUENZA). ACCENDI il drago e vai dx. Qui osserva la roccia e SPEGNI il drago. Ancora a dx sul ponte, ACCENDI il drago. Attraversa il ponte e lascia SPENTO il drago. Avanza ancora sul ponte. Davanti a te unna parete dove si vede un'enorme fossile di un drago, automaticamente riceverai in mano del muschio per preparare una pozione. Attraversa il ponte in basso. Alla prossima isola vai a dx e attraversa ancora il ponte per tornare al punto di partenza. Sali le scale e avanza tra le due scalinate. Sali la scalinata di sx e poi sali sulla piattaforma rossa.

Vai a dx intorno alla colonna e poi attraversa il ponte che hai davanti. Sei nel Laboratorio e devi preparare una pozione per trasformare Zak in drago. Avanza a dx, lungo il tavolo. A metà osserva il tavolo dove ci sono gli alambicchi. Osserva il pentolino accanto agli alambicchi e prepara una pozione per far diventare Zak un drago. Usa MUSCHIO DELL'ORACOLO, FIORE DI HEADEN, FRUTTO DI NIGILIS.

Torna indietro lungo il ponte, vai a dx della colonna e poi sulla piattaforma rossa. Scendi le scale, vai a sx sul ponticello e scendi ancora le scale, vai in alto a sx e passa sotto l'arco. Avanza verso il basso e passa l'arco a sx, attraversa la balconata e sali le scale a sx.

Avanza fino alla piattaforma gialla e vai ancora in basso, poi a dx lungo la libreria e poi entra nell'arco. Sali sulla piattaforma rossa e poi su quella rossa di fronte a te. Scendi i gradini a sx e avanza sul ponte, vai a sx della colonna e sali i gradini.

Sei nella BIBLIOTECA.

Facendo riferimento a questa stanza, abbiamo quattro porte ad arco (per ora sono murate!), ognuna delle quali ha una o due nicchie da aprire. Prendiamo come riferimento la scalinata. Davanti ai gradini c'è la PORTA 1, a destra della scala la PORTA 2. Dietro la gradinata la PORTA 3 a sinistra della scala la PORTA 4.



La scalinata ha una balaustra a forma di ferro di cavallo con tre colonnine. Vai alla colonnina dietro la scalinata e prendi la sfera. Vai alla PORTA 2 e osserva la nicchia a sx, aprila e metti la sfera cliccando sulla cavità. Ora la porta è aperta, entra e prendi la sfera sulla colonna al centro della stanza. Esci dalla porta 2 e riprendi la sfera dalla nicchia (ora hai due sfere). Vai alla PORTA 4, metti le due sfere nelle due nicchie ai lati della porta e poi entra. Prendi la sfera sulla colonna al centro della stanza (ora hai 3 sfere). Da questa posizione, alla sx di Lydia, c'è una porta con una nicchia, metti la sfera nella nicchia e poi entra, vai in fondo alla stanza e osserva l'arazzo alla parete (lo ritroverai in inventario anche se è ancora appeso alla parete). Esci da questa stanza, riprendi la sfera dalla nicchia e poi esci dalla porta 4. Prendi le due sfere dalle nicchie. Vai alla PORTA 1 e metti la sfera nella nicchia, entra. A dx della porta c'è un'altra porta con due nicchie, metti le sfere e poi entra. Al centro della stanza una colonna con sopra una sfera, prendila (ora hai 4 sfere). Esci da questa stanza e riprendi le sfere dalle nicchie. Torna verso la porta a dx e poi in basso a dx. C'è, un'altra porta con due nicchie, metti le sfere e poi entra. Vai a sx della colonna centrale, alla parete e osserva l'arazzo. Esci e prendi le due sfere dalle nicchie, poi esci dalla porta 1 e prendi la sfera dalla nicchia. Vai alla PORTA 3 . Metti la sfera nella nicchia e poi entra, avanza

fino in fondo alla stanza e metti la sfera nella nicchia, entra e vai in fondo alla stanza. Osserva l'arazzo. Esci e prendi la sfera, esci dalla porta 3 e prendi le due sfere. Vai alla PORTA 2 e metti la sfera, entra e vai alla porta a dx, metti le due sfere nelle nicchie, vai in fondo alla stanza e osserva l'arazzo. Torna indietro e riprendi le sfere dalle nicchie . In totale hai quattro sfere e quattro arazzi.

Esci dalla biblioteca, vai a dx e attraversa il ponte sali sulla piattaforma gialla. Quando arrivi dopo il teletrasporto, a dx della piattaforma c'è un oggetto sferico con degli anelli, attivalo cliccandoci sopra. Sali i gradini e vai a sx delle statue fino ad una specie di mappamondo sopra un tavolo di legno. Cliccando sulla sfera hai la possibilità di cambiare le stagioni al Solarium. Sali sulla piattaforma blu.

Sei all'OSSERVATORIO, vai a sx e sali le scale, avanza fino alla colonnina, accanto alla balaustra e osservalo. Clicca sopra e appariranno davanti a te 8 costellazioni, osservalo. Sali ancora le scale e osserva il telescopio. Devi trovare un oggetto nascosto. In questo enigma entra in gioco uno degli arazzi che hai trovato nella biblioteca, quello con i quattro indovinelli. Ogni indovinello fa riferimento ad una costellazione (in totale 4) e ad un punto preciso di queste.

Quando il dono della vita viene dato per scontatoSirena – ombelico (73)

Anche il cuore del più forte rischia di essere feritoMinotauro – braccio (47)

La mente è avvelenata dal dolore e dal compiantoLeone/scorpione – coda (33)

Ma i ricordi come piume fan volare via il rimpiantoGrifone – ala (87)

Memorizza queste costellazioni (sirena, minotauro, leo/scorpio, grifone). Avanza ancora verso il basso e sali le scale, osserva il telescopio.

A sx un quadro con 16 numeri che vanno a creare colonne da quattro numeri per un totale di 8 combinazioni (orizzontali e verticali). Ogni combinazione corrisponde ad una costellazione appena viste di sotto. A dx 4 cerchi, ognuno con 4 numeri. Cliccando sui cerchi i numeri si spostano. Il cerchio centrale , quello più piccolo (**A**) sposta i numeri da sx verso dx.

Il cerchio successivo (**B**) sposta i numeri in senso antiorario, il successivo (**C**) sposta i numeri dall'altro verso il basso, l'ultimo (**D**), quello più grande, sposta i numeri in senso orario. Ancora più esternamente c'è una sfera gialla che, cliccandoci sopra, si sposta a dx, in basso , a sx e in alto, mettendo in evidenza la colonna composta da quattro numeri. In alto, a sx dei cerchi, una lente che, cliccandoci, osservi le costellazioni individuate.

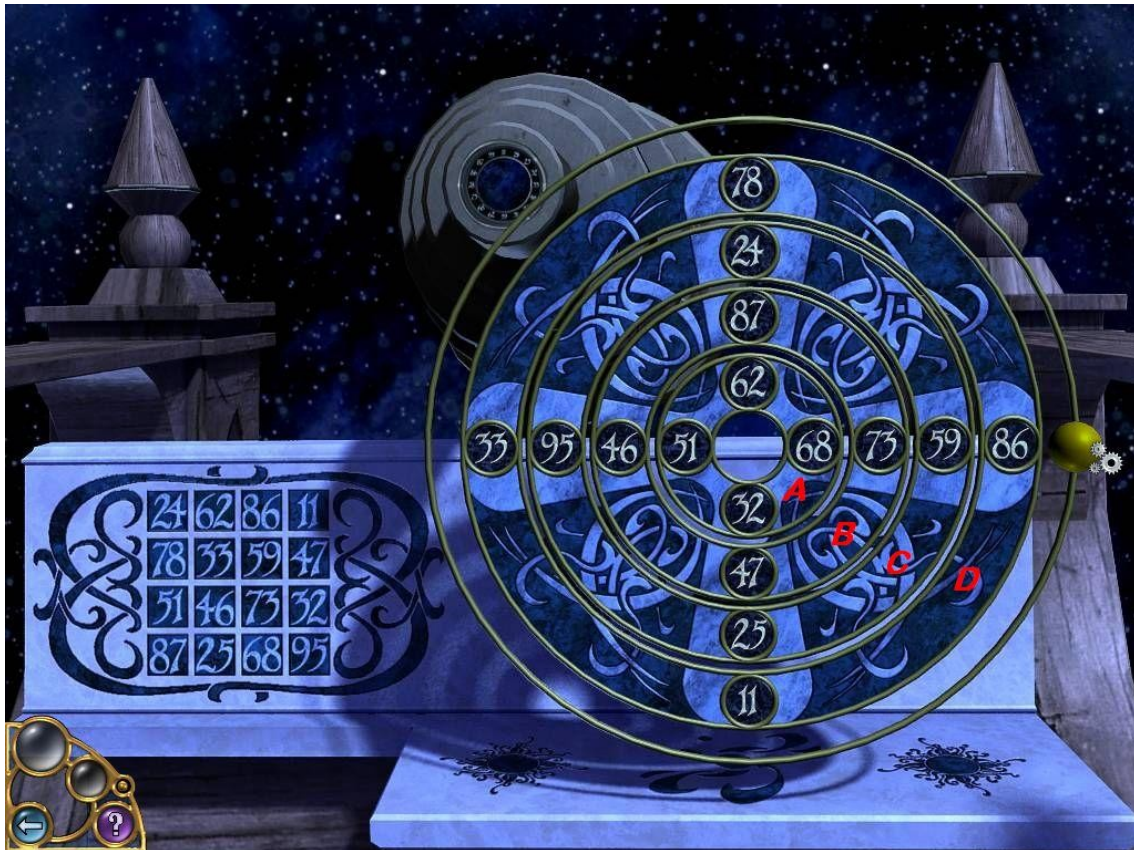
Ora devi creare le 4 colonne che corrispondono alle quattro costellazioni che ci servono. Ne devi creare una alla volta, osservando , ogni volta , attraverso la lente e evidenziando la stella che corrisponde al numero che ci interessa (NB: i numeri delle colonne possono essere posizionati anche non nello stesso ordine che si presentano a sx.

Dalla posizione iniziale dei cerchi appena clicchi sul telescopio devi seguire questo schema:

A (clicca 2 volte) – C – B – C – A – B – A (3 volte). Sposta la sfera a sx, osserva la lente, clicca 87 (ala del Grifone)



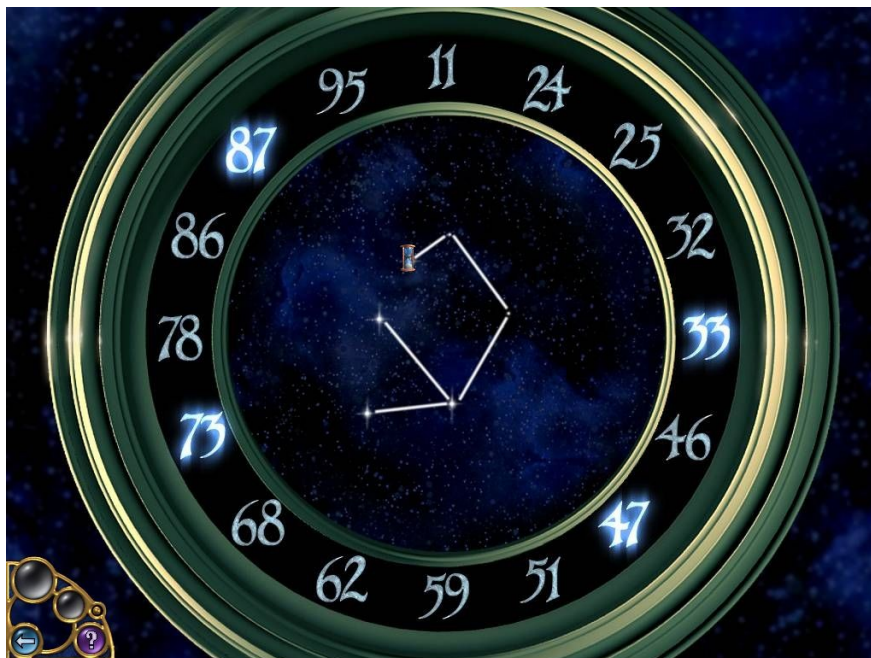
C (2 volte) – B (3 volte) – A – D (2 volte) – C (4 volte) – B (3 volte) . Sposta la sfera a dx , osserva la lente e clicca 73 (ombelico della Sirena)



C (2 volte) – A – B – C – B (2 volte) – C (3 volte). Sposta la sfera in alto, osserva la lente e clicca 47 (braccio del Minotauro)



C (2 volte) – A – B – C – B (2 volte) – C (3 volte). Sposta la sfera in alto, osserva la lente e clicca 47 (braccio del Minotauro) C (3 volte) – D . Sposta la sfera a sx, osserva la lente e clicca 33 (coda del Leo/Scorpio)



Prendi l'oggetto davanti a te. Esci dall'Osservatorio con il teletrasporto blu. Vai a sx 2 volte, scendi i gradini e vai a sx fino in fondo. Entra nell'ufficio di Nathaniel. Sulla scrivania, sx della bottiglia con il veliero, disattiva l'oggetto con gli anelli. Osserva la bottiglia e cliccaci sopra. Ora sei all'interno della bottiglia, a bordo del veliero, accanto a te un'altra bottiglia,, osservalo e cliccala. A sx una mappa (osservalo bene che poi ti servirà il percorso segnato. A sx , se clicchi, torni nella realtà.

Sei dunque sul veliero, entra nella porta alla tua sx. Ti ritrovi su un pianerottolo con delle scalinate, al centro del pianerottolo un tavolo con la solita bottiglia e veliero. Entra in gioco la mappa che hai osservato, poco fa. Devi seguire un determinato, percorso, sulle scalinate che ora incontrerai.

Da questa posizione iniziale :

SALI a sx;

SALI a dx;

SCENDI a dx ;

SALI a dx ;

SALI a sx ;

SALI a sx;

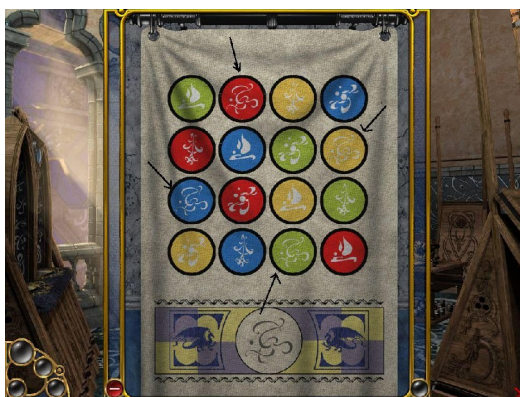
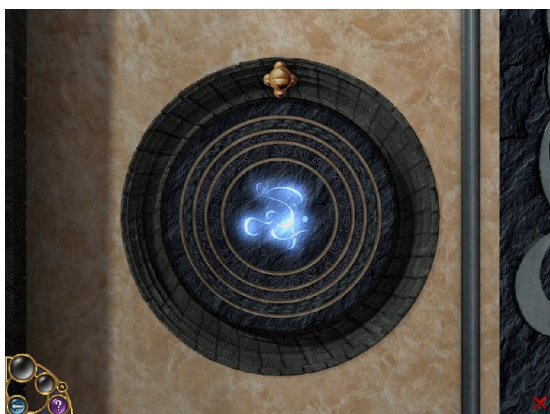
SALI a dx .

Entra nell'ufficio e osserva il cassetto a dx della scrivania. Gira la, manopola a dx e poi tira la maniglia (non puoi prendere niente all'interno). Esci dalla schermata e clicca la bottiglia sulla scrivania. Sei tornata nella realtà e sei nell'ufficio di Nathaniel. Vai al cassetto della scrivania e aprilo. Prendi il ritratto di Celeste e poi apri di nuovo il cassetto, premi il pulsante azzurro sulla parete sx del cassetto. Si sposta la libreria dietro di te rivelando un teletrasporto segreto, sali. Osserva la scrivania a dx e prendi il documento che c'è sopra. Prova disattivare l'oggetto con gli anelli, ma non riesci. Osserva la libreria alla parete.

Sali sulla piattaforma e poi esci dall'ufficio di Nathaniel, Sali sulla piattaforma gialla e poi su quella rossa. Sali su quella rossa di fronte a te. Torna dentro nell'arco e parla con il fantasma del Maestro Nightingale. Poi sali le scale a sx del Maestro e passa l'arco, percorri il corridoio fino in fondo, avanza verso l'alto e poi vai a sx, sotto l'arco. Sali la scala a dx e poi la scala a sx dell'arco. Sali sulla pedana rossa, vai a dx della colonna e poi attraversa il ponte. Vai a sx del tavolo con gli alambicchi ed entra nell'arco a sx. Sali sulla pedana gialla e ancora su quella gialla di fronte. Poi sali su quella rossa, avanza e oltrepassa il portale. Sali le scale a dx entra nell'aula dell'ARTE

Osserva le 5 nicchie alla parete che contengono alcuni quadri. A sx , noterai una cornice vuota. Girati e osserva il cavalletto a sx e il tavolo con i barattoli dei colori. La tela che c'è sul cavalletto è incompleta. Devi completarla usando i colori lì accanto. Devi fare riferimento ,per questo enigma, alla forma che c'è nella runa accanto alle due finestre dell'aula e a uno degli arazzi che hai trovato nella biblioteca, quello con le file di cerchi colorati. Individua, nell'arazzo, il disegno della runa e dall'alto al basso, la serie dei colori

ROSSO , GIALLO, BLU, VERDE



Automaticamente la tela si trasferirà nella cornice vuota. Ora vai a dx e osserva il tavolo con le due cornici vuote. Devi mettere nelle cornici due tele presenti nelle nicchie, che abbiano attinenza tra loro. Ogni volta che associ le due tele giuste, le due cornici si gireranno e appariranno due nuove tele. A una di queste dovrai associare un'altra tela di quelle che hai nelle nicchie, fino a fare apparire la tela segreta. In alto a dx un rettangolo che ti fa accedere alla schermata che ti interessa (alternativamente, le nicchie con il tavolo con le due tele).

Dalla 3° nicchia (partendo da sx verso dx) prendi il drago che dorme e mettilo nella cornice di sx. Poi, dalla 2° nicchia prendi la tela con la fiamma rossa/gialla emettila nella cornice di dx



Le due cornici gireranno facendo comparire due nuove tele. Prendi dalla 1° nicchia la tela che hai terminato e mettila nella cornice con il fiore verde



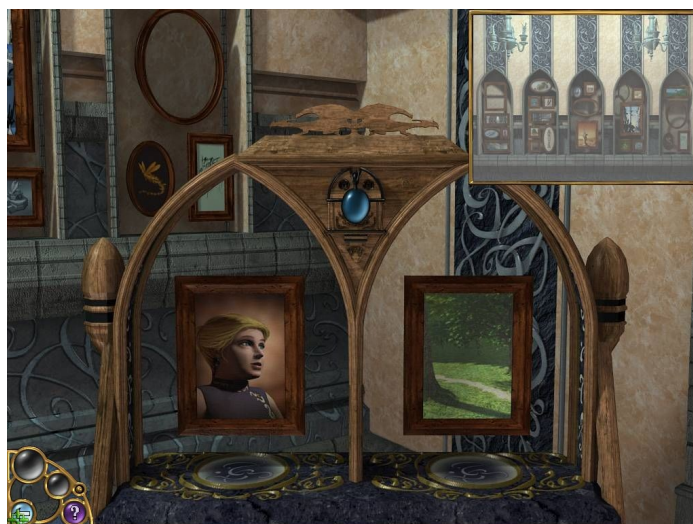
Girano le cornici ed ecco due nuove tele



Dalla 5° nicchia prendi la tela che ritrae l'ombra di Nathaniel e mettila nella cornice a sx al posto di quella col il drago e il cavaliere



Compaiono altre due tele nuove. Dalla 4° nicchia prendi la tela dove c'è Celeste e mettila nella cornice a dx dove c'è quella che ritrae un bosco



Comparirà la tela segreta e sul tavolo un oggetto che prenderai.



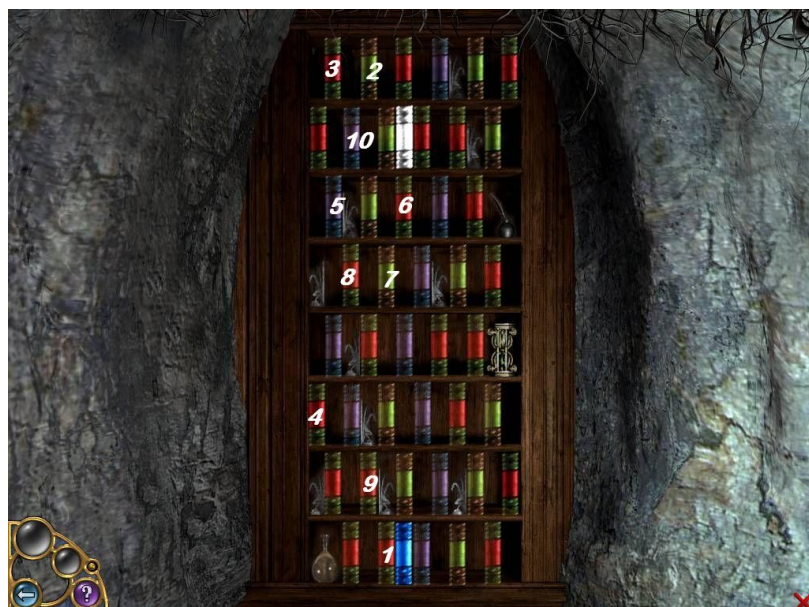
Esci dall'aula , scendi le scale ed entra nel portale. Vai a sx e sali sulla pedana rossa , poi su quella gialla, ancora sulla gialla di fronte a te . Avanza e poi esci a dx in altro. Gira intorno alla colonna e sali sulla pedana rossa , scendi le scale e sali quelle a dx. Sali sulla pedana blu e poi avanza, sei nella FORGIA. Parla con Zak, il quale ti dirà che vuole diventare nuovamente un essere umano. Torna indietro sulla pedana blu, scendi le scale e poi attraversa il ponte a dx. Scendi le scale e passa sotto l'arco, vai in basso a sx e poi passa l'arco a sx , avanza lungo la balconata e Sali le scale a sx , avanza e vai a parlare con il fantasma del Maestro Nightingale.

Ti dirà che troverai il libro degli incantesimi nella biblioteca segreta. Vai a dx del Maestro, esci dalla stanza e sali la piattaforma rossa e poi ancora quella rosa di fronte a te, infine su quella gialla. Vai a sx e poi attraversa il ponte fino allo studio di Nathaniel, sali sulla pedana a tre colori.

Sei nella BIBLIOTECA SEGRETA, vai alla scrivania e attiva l'oggetto con gli anelli e poi osserva la libreria.

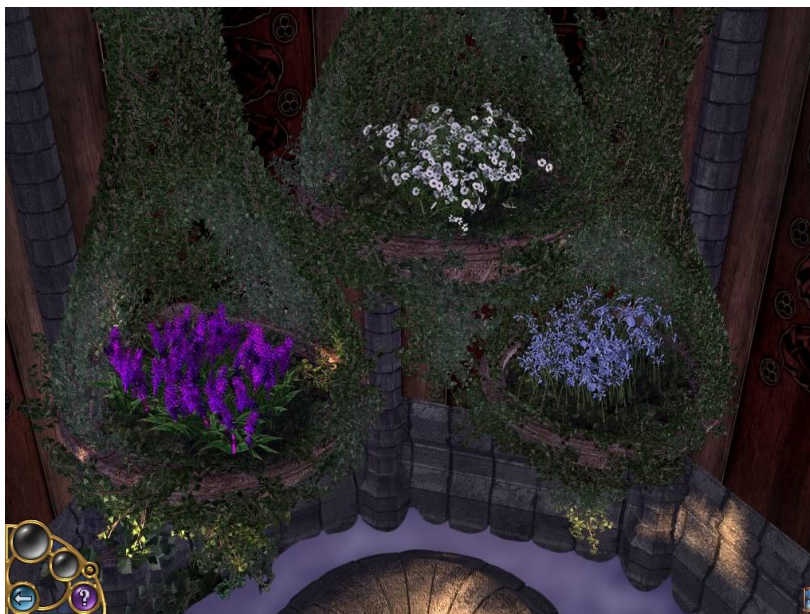
In basso il libro blu che dobbiamo prendere, nel settimo ripiano uno spazio bianco dove dobbiamo portare il libro blu per poterlo prendere, in quanto sono libri eterei, impalpabili e solo lì diventa reale. La libreria ha otto ripiani. I libri verdi sposano il libro blu di tre spazi verso sx, i libri viola lo spostano di tre spazi verso dx, i libri rossi lo spostano verso l'alto o verso il basso, ma non di ripiano in ripiano. Numerando i ripiani dal basso verso l'alto, i libri rossi del primo ripiano lo spostano all'ottavo, quelli del secondo ripiano lo spostano al settimo, quelli del terzo ripiano lo spostano al sesto, quelli del quarto ripiano lo spostano al primo, quelli del quinto al secondo , quelli del sesto al quinto, quelli del settimo al quarto e quelli dell'ottavo al terzo.

Clicca sui libri dal numero 1 al numero 10 e poi prendi il libro blu



Prendi il libro e torna dal Maestro (pedana colorata, pedana gialla, rossa, ancora rossa, arco a dx). Parla con lui di tutto.

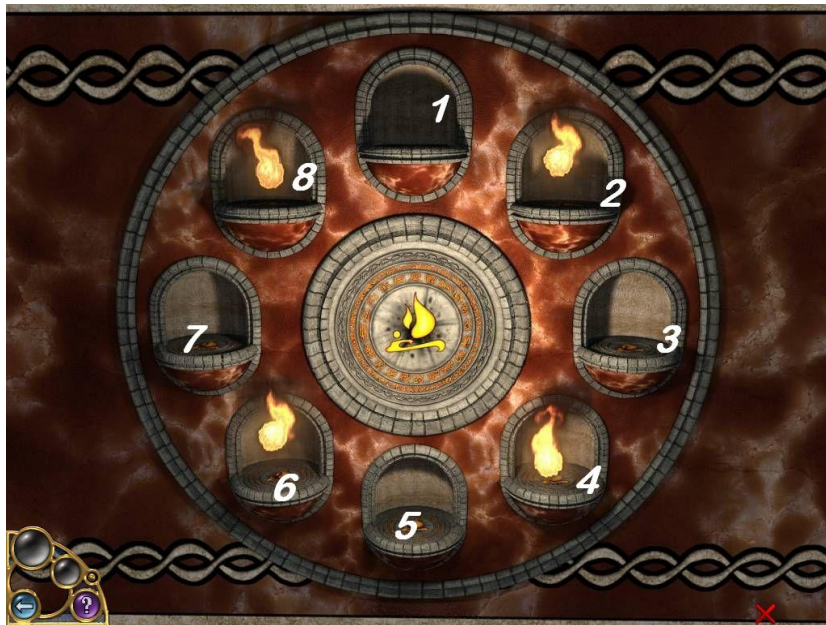
Ora devi andare al Solarium. Vai a sx e sali le scale per la balconata, percorrila tutta, avanza verso l'alto e poi vai a dx. Scendi la scala a sx dell'arco e poi ancora verso l'alto a dx. Avanza e osserva una specie di pozzo a sx. Osserva i tre vasi con le radici. Devi creare un abbinamento con tre piante diverse di fiori. In uno degli arazzi che hai trovato in biblioteca potrai osservare le varie combinazioni. Per es. i fiori rossi non combinano con nessun altro colore . Quindi devi creare vasi con fiori bianchi, viola e azzurri. Non tutti e tre i tipi di fiori crescono nella stessa stagione. Ora nel Solarium c'è l'estate, clicca su uno dei vasi per far crescere i fiori viola. Ora devi andare dove c'è quella specie di mappamondo, quello per cambiare la stagione al Solarium. Esci dal Solarium e vai all'arco di fronte. Avanza verso il basso, sali le scale a dx e poi quelle a sx. Sali sulla pedana rossa. Vai a dx intorno alla colonna e avanza lungo il ponte. Vai a sx del tavolo e poi entra nell'arco a sx. Sali la pedana gialla e ancora quella gialla di fronte. Poi sali su quella rossa , avanza e poi entra nel portale. Scendi i gradini fino al prossimo portale e poi entra. Passa sotto l'arco e poi sali le scale fino in alto. Sali sulla pedana gialla , poi a sx delle statue..Osserva l'oggetto che assomiglia un mappamondo e clicca sopra fino a far apparire l'inverno nel Solarium. Torna al Solarium, vai a tre vasi e clicca sui due vasi vuoti. In uno fai apparire i fiori bianchi e nell'altro quelli azzurri.



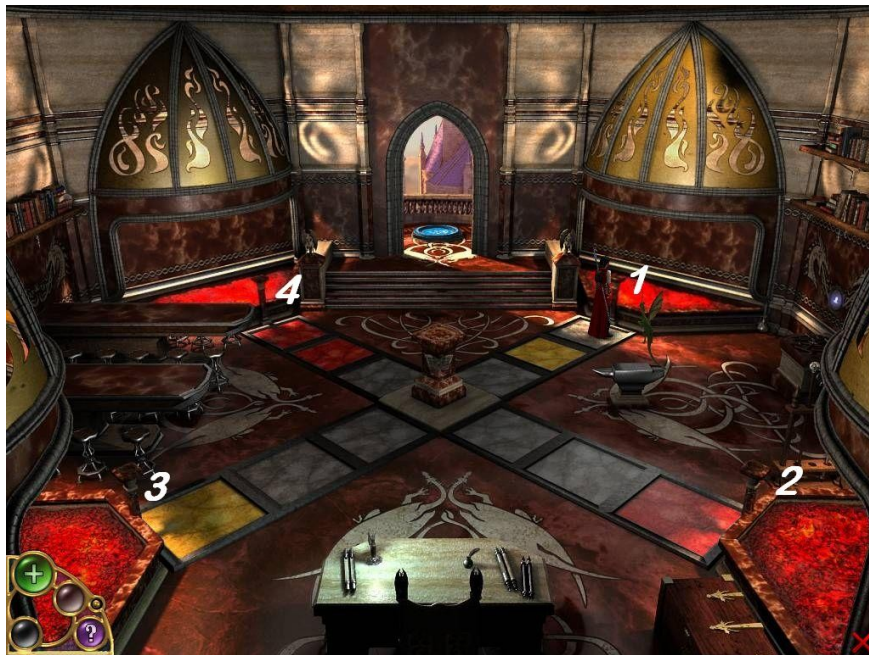
Apparirà un altro oggetto da prendere.

Adesso devi andare alla FORGIA. Esci dal Solarium e ha una visione. Dopo la visione ti ritrovi al SANTUARIO, ma qui, per ora non puoi fare nulla. Esci dal portale alle tue spalle, vai a sx e poi attraversa il ponte, sali i gradini e vai a sx. Scendi le scale a sx della pedana rossa, fino in fondo. Passa attraverso il portale. Scendi tutti i gradini fino al prossimo portale, entra e poi vai a sx. Sali sulla pedana rossa e poi su quella gialla, ancora su quella gialla di fronte. Avanza e poi esci dalla stanza a dx. Attraversa il ponte e poi vai a sx , sali la pedana rossa. Scendi le scale e sali su quelle a dx . Sali sulla pedana blu.

Sei nella FORGIA. Avanza e osserva la colonnina al centro della stanza. Ci sono 9 cerchi, cliccando su di essi compaiono degli strani segni. Da questa colonnina partono 4 piccoli corridoi formati da tre piastrelle ciascuno. All'estremità di questi corridoi delle colonnine che attivano la luce sulle piastrelle (rossa o gialla). Vai a dx della porta d'ingresso, dove c'è la runa alla parete che avevi attivato in precedenza. Osserva in alto il rosone con gli otto bracieri. Zak volerà fin lassù. Osserva i bracieri, 4 sono provvisti di fiammelle. Devi accendere tutte le fiammelle in tutti i bracieri, ma accendendone alcune ne escludi delle altre. Segui questa sequenza:



Adesso devi accendere tutte le piastrelle che partono dalla colonna al centro della stanza e vanno alle relative quattro colonne. Anche qui, cliccando su alcune colonne, accendi le luci e cliccandone altre le spegni.



Devi cliccare in questa sequenza:

1 – 1 – 1

4 – 4

2 – 2

4

2

Hai acceso tutte le piastrelle. Vai alla colonnina al centro e osserva i 9 cerchi. I segni che compaiono cliccando sui cerchi li puoi vedere in un arazzo che hai trovato in biblioteca. Sei nella Forgia e la parola dominate è FUOCO. Osserva l'arazzo e i segni che compongono la parola Fuoco. Anche qui cliccando alcuni cerchi ne escludi degli altri



Clicca 8 – 5 – 6 – 7 – 8

Comparirà un altro oggetto, l'ultimo.

Sali sulla pedana blu fuori dall'arco, scendi le scale e sali quelle a sx, sali sulla pedana rossa, vai a dx della colonna e poi lungo il ponte, vai a dx, lungo il tavolo fino al pentolino accanto agli alambicchi. Arriva il famiglio di Nathaniel. Parla con lui di tutto.

Clicca sul pentolino e, automaticamente, taglierai un artiglio a Zak. Clicca di nuovo sul pentolino, scegli la pozione con Foglie di Yewlock, Fiore di Headen e Frutto del Nigilis. Zak diventa di nuovo gatto, prendi un po' del suo pelo. Clicca ancora il pentolino e scegli la pozione con Radice di Aleunder, Frutto del Nigilis e Fiore di Yewlock. Zak diventa lupo, prendi un po' della sua saliva. Clicca sul pentolino, ora crea la pozione con artiglio di drago, pelo di gatto e bava di lupo. Finalmente Zak riacquista le sembianze umane.

Esci dal laboratorio, torna indietro lungo il ponte, vai a sx e poi sulla pedana rossa. Scendi le scale e vai a sx sul ponte. Scendi le scale, passa sotto l'arco, vai verso il basso e poi sotto l'arco a sx fino in fondo alla balconata. Sali le scale e poi avanza. Scendi e vai a dx, passa l'arco e sali la pedana rossa e poi ancora su quella rossa di fronte. Vai a sx e scendi le scale e attraversa il ponte, vai a dx e poi entra attraverso il muro della colonna (n c'è un punto attivo).

Sei al SANTUARIO, avanza fino alle scale e poi sali a sx. A te è impedito salire, ma non a Zak, che è un discendente del Gran Maestro Nightingale.

Entra nell'arco e osserva le quattro nicchie alla tua sx. Sopra le nicchie c'è una targa, leggila. E' un indovinello, ad ogni frase corrisponde uno dei quattro oggetti che hai trovato durante l'avventura.

Dall'alto dei cieli

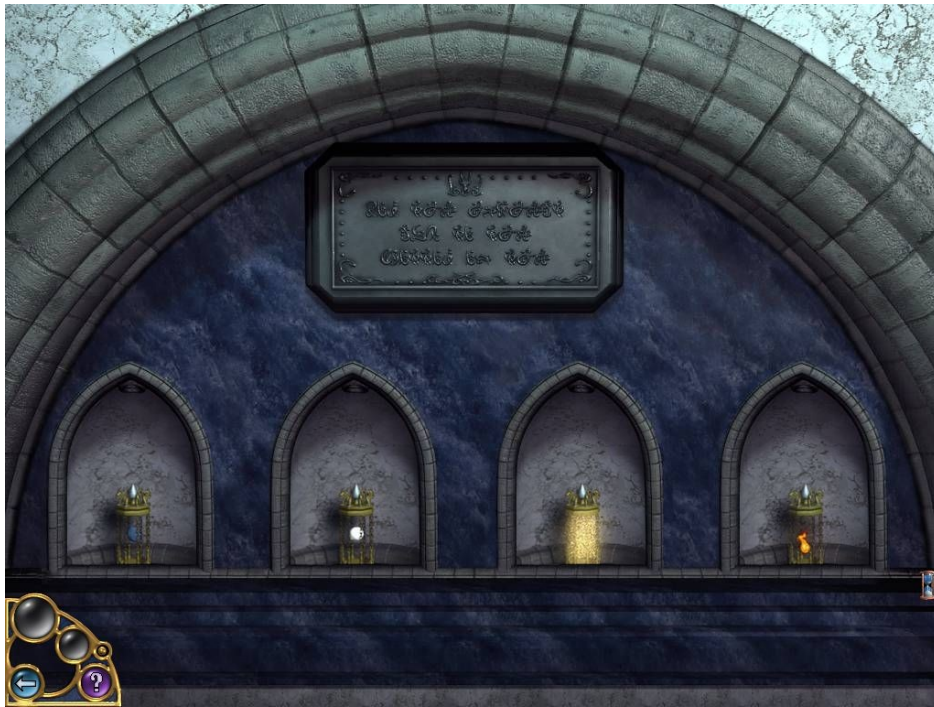
Al fondo del mare

L' uomo cerca di piegare

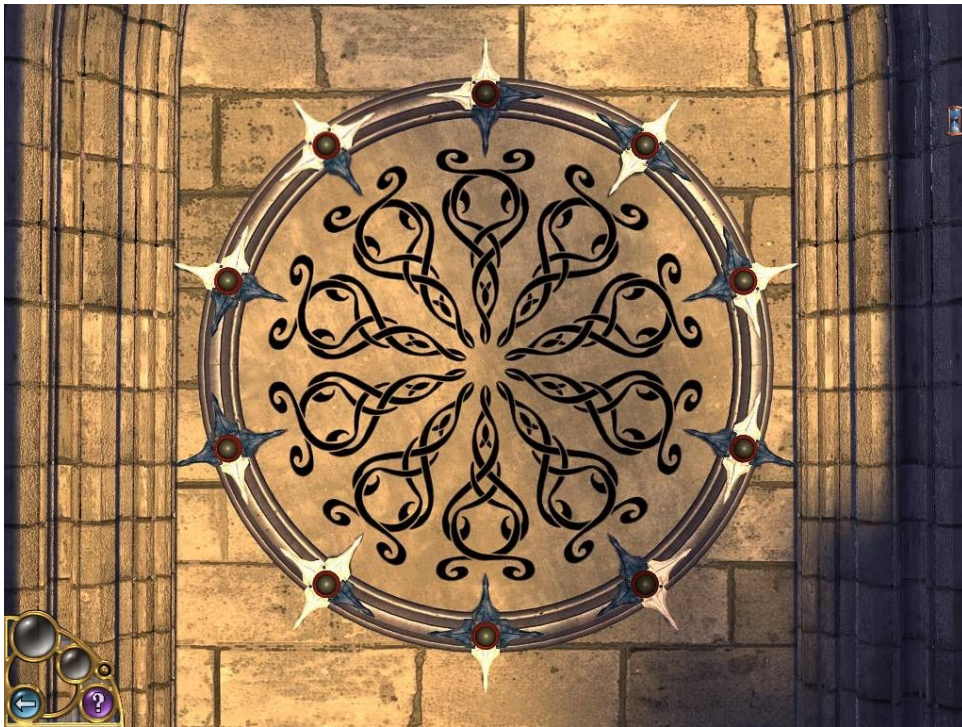
Gli elementi al suo volere

Gli oggetti che hai trovato sono: un pezzo di meteorite, una perla, una fiammella e polvere di spirito di Arcimaghi

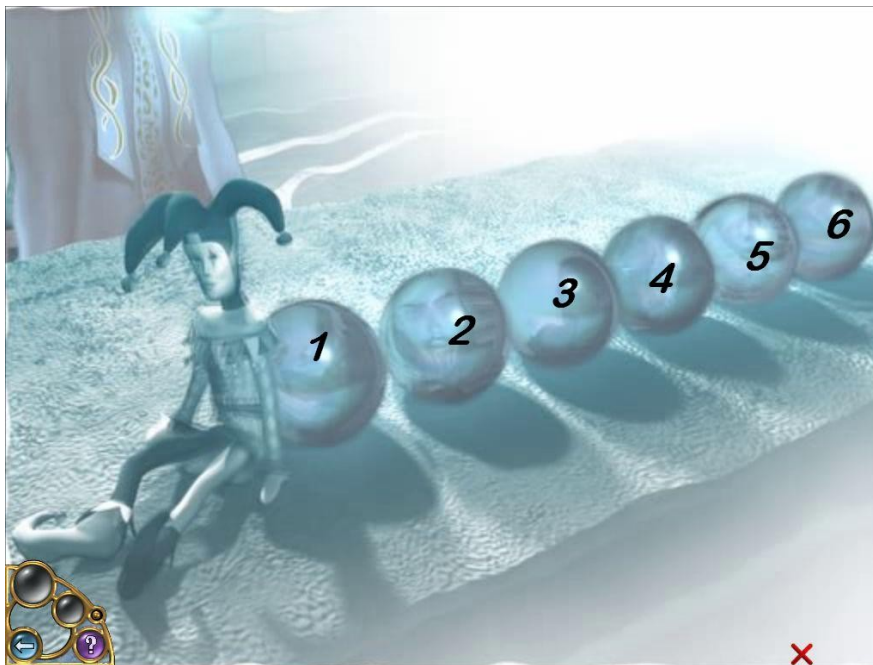
Osserva le nicchie e ,da sx verso dx,posizioni: la meteorite, la perla,la polvere e la fiamma.



Torna da Lydia. Osserva il portale con lo strano disegno. Bisogna creare un collegamento con le 10 manopole per fare illuminare tutti i disegni al centro del cerchio. Le manopole hanno le punte azzurre e bianche. Devi cliccare sulle manopole affinché le punte assumano questa posizione.



Entra nel portale e parla con Nathaniel. Davanti a lui un altare con sei sfere di cristallo.



Rispondi alle domande cliccando sulle sfere in questa sequenza

SFERA 3

SFERA 6

SFERA 2

SFERA 1

SFERA 4

SFERA 5

Assisti al finale di questo bellissimo gioco.

Soluzione di Loretta