

ADAM'S AVENTURE

Cammina verso Evelyn e nel frattempo attivi il checkpoint. Parlaci e saprai che il professore ha bisogno di aiuto, ti darà una radio. Vai verso il cerchio in avanti e noti che mancano dei pezzi, sali la scalinata a sx e parla col professore. Ritorna sotto e attraversa il ponte vicino ad Evelyn, avvicinati alla cassa indicata dalla freccia:



Osservalo e prendi la dinamite. Ritorna dal professore che nel frattempo è sceso, parlaci e poi sali finchè non vedi il suggerimento nella posizione sotto.



Conferma per posizionare la dinamite (in automatico ti allontani), ritorna sopra ed entra nel passaggio proseguendo verso sx: delle lame dondolano e devi evitarle: avvicinarti più che puoi e corri per superare la prima appena scompare, stessa cosa per la seconda. Avanza e dopo il filmato vai a dx verso il forziere, aprilo e vedi il segreto 1/10

Ritorna indietro e vai a sx, salta la sporgenza e avanza, abbassati quando la parete superiore è bassa e avanza fino ad uno strapiombo. Avanza a sx e devi saltare sotto, avanza e aggrappato saltando sulla parete sopra.



Avanza aggrappato verso dx e poi salta appena sei al sicuro. Scendi la rampa e sulla sx vedi una grata chiusa, avanza verso il fondo dove c'è un oggetto, spostalo ed entra abbassandoti nel passaggio. Vai verso il cratere e superalo aggirandolo, avanza fino a vedere una fiaccola, avanza ancora e premi il pulsante sul muro che aprirà la grata.



Ritorna indietro ed entra nel passaggio dove c'era la grata, vedrai una cascata di polvere. Avanza dove indicato dalla freccia.



Apri il forziere e vedi il segreto 2/10

Ritorna alle cascate di sabbia e vai a sx verso le due lastre bianche, salta per aggrapparti e salta ancora per salire, avanza verso il basso e premi il pulsante per otturare il cratere visto prima.



Ritorna indietro ed entra nel passaggio dove hai spostato l'oggetto che la ostruiva, avanza verso il cratere ora ostruito e parli con Evelyn. Sali sulla piattaforma del cratere e scenderai. Avanza in alto e dei rami ostruiscono il passaggio, premi Invio e li brucerai. Avanza fino alla caverna successiva, parli con Evelyn. Davanti vedi 3 grotte: fede, speranza e amore. Vai alla colonnina centrale e devi mettere in ordine la frase

agendo sulle 3 scritte, quando hai messo la frase nella sequenza giusta premi il pannello "prova" in alto. La frase corretta, dall'alto verso il basso, è:

quindi rimangono solo queste 3 cose

fede, speranza e amore

ma la più importante di queste è l'amore

Si apriranno i 3 cancelli, entra in quello dell'amore e il cancello si richiuderà. Avanza e salta sulla sporgenza indicata dalla freccia (salta e in contemporanea usa freccia a sx)



Avanza a sx verso il forziere, aprilo e vedi il segreto 3/10

Avanza a dx e scendi, segui il sentiero e usa la colonna vicino alla grata, conferma cosa proposto: parli con Evelyn. Entra nel passaggio ora aperto, avanza, usa il braciere per accenderlo e si aprirà il cancello. Avanza e vai verso il cancello in fondo chiuso da un lucchetto, entra nella cascata di dx e l'acqua ti spegnerà la torcia, esci e vai nell'altra cascata, usa la colonnina come hai fatto in quella precedente posizionando le frasi in questo modo dall'alto verso il basso:

Ogni cosa ti può distrarre

Guarda oltre il mondo materiale

Accetta il salto di fede

Conferma e le cascate si fermeranno. Torna indietro e vai al braciere centrale, accendi la torcia e vai nella grotta a dx, accendi il braciere: vedrai un ponte. Avanza e prendi la chiave, torna indietro al cancello col lucchetto e aprilo, avanza e sei davanti una cascata. Sulla dx ci sono delle pietre bianche, avvicinati, avanza e sarai aggrappato, lasciati andare sotto e segui le grandi pietre levigate fino ad entrare in acqua mantenendo la cascata a sx, avanza nel percorso a dx fino a vedere dei disegni sul muro in fondo, avanza verso i disegni e osservali bene. Vai poi a sx verso la rientranza per vedere un forziere: aprilo per il segreto 4/10

Ritorna indietro alle pietre bianche (da dove sei sceso) e salta due volte per risalire, entra nella grotta e fermati alla fine della grata in terra: devi saltare, corri e poi salta nei limiti del burrone per aggrapparti in una sporgenza, salta ancora per salire e poi avanza, parlerai con Evelyn. Avanza sul sentiero e supera un ponte in legno fino alla solita colonna, usala e si abbasserà un ponte di pietra. Aggrappati al ponte e avanza verso dx lasciandoti cadere su una piattaforma, avanza fino in fondo sul ponte superando due cascate anche se non serve a nulla, poi torna indietro alla prima di queste due cascate e vai a sx dove vedi una scala, sali e accendi la torcia sul braciere, vai verso la colonnina in fondo. Osserva tutto intorno e specialmente il macchinario dove manca qualcosa, avanza verso la colonnina in fondo e salta in acqua: da

dove sei ruota completamente ed esci dall'acqua dove vedi delle luci che si muovono, questo se sei sott'acqua, altrimenti, avanza e prendi il cristallo verde.



Da questo punto non puoi risalire, entra sott'acqua e avanza verso la luce gialla, lasciati cadere e sei nel punto di prima delle cascate, ritorna sopra dalla scala e accendi la torcia dal braciere. Vai alla colonnina delle frasi e posiziona in questo modo e poi conferma:

Io sono la luce che lo segue

Non camminerà mai nell'oscurità

Ma avrà la luce di vita

Torna al macchinario centrale e conferma per posizionare il prisma, sali le scale a sx e accendi il braciere. Ora vedi un raggio arancione/rosso che esce da un cristallo, quindi dobbiamo ricreare lo stesso colore: vai al cristallo giallo e usalo, vai al cristallo rosso e usalo: rosso e giallo = arancione.

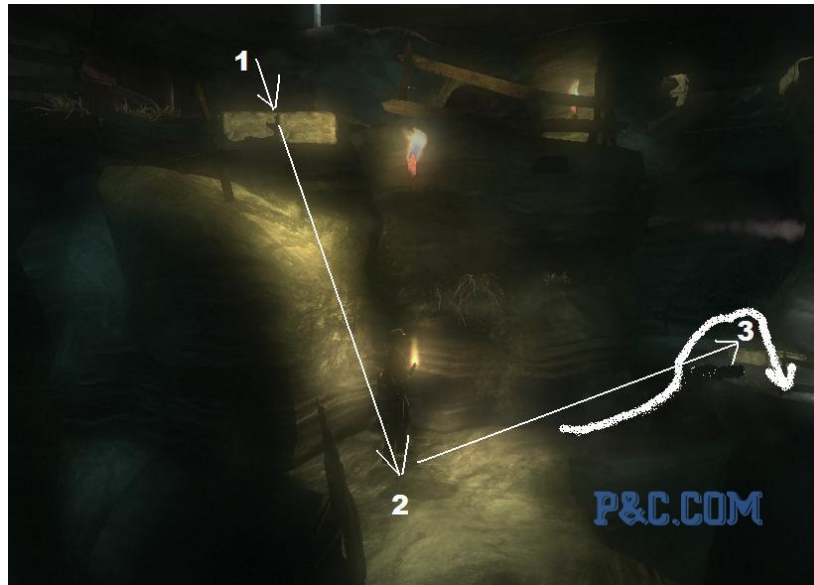
Vai a dx verso la grotta illuminata di arancione e parla con Evelyn, entra nella grotta e supera il ponte, vai a sx fino alla solita colonna, usala e conferma: apparirà una lastra. Oltrepassala e vai a sx e scendi la scala, avanza fino in fondo a sx ed entra nella fenditura sotto la fiaccola, abbassandoti.



Avanza e apri il forziere per il segreto 5/10

Ritorna alla grotta e ritorna indietro a sx, avanza fino al braciere e scendi la scala, sulla dx c'è un cancello chiuso. Vai a sx e agisci sul braciere che aprirà il cancello MA DEVI CORRERE PRIMA CHE SI RICHIUDA. Se non riesci ritorna al braciere e riprova. Avanza fino a superare un ponte. DA QUESTO PUNTO STAI ATTENTO CHE PUOI MORIRE!

Supera il ponte e vai sulle due pietre bianche a dx (1)



Scendi al punto 2 e cammina dove spruzzato di bianco passando per le rocce bianche (3), segui il percorso corto camminabile e vedrai una scala, sali fino a che puoi e che vedi delle pietre bianche nella parete opposta: premi la barra spaziatrice e la freccia a dx per aggrapparti e poi ancora un salto per salire. Avanza finchè puoi e vedi una corda in alto, salta per aggrapparti e poi vai a sx seguendo poi il percorso della corda. Nel mezzo c'è il forziere ma per ora lascia stare. Una volta arrivati alla fine della corda salta giù, avanza e aggrappati ad un'altra corda e prosegui verso sx per lasciarti andare in terra alla fine della corda. Sali sull'unica piattaforma a dx e poi aggrappati alla corda sopra, avanza a dx e ora devi saltare sulle pietre bianche dalla parte opposta con : freccia a dx (da tenere premuta) per rimanere con una sola mano attaccato e barra spaziatrice per saltare e poi ancora la barra per salire. Avanza fino alla solita colonnina delle frasi e scegli le seguenti sempre dall'alto in basso:

Così la fede vien dall'udire

El'udire si ha per mezzo

Dalla parola di Cristo

Si alzeranno delle piattaforme. Vai a dx e salta dove c'è il forziere, aprilo per il segreto 6/10 e torna indietro saltando. Vai sulle piattaforme che si sono alzate prima e vai nella grotta. Avanza oltre la cascata con la sola luce delle lucciole e poi salta dalla parte opposta. Agisci sulla solita colonna per far alzare la grata e poi entra, avanza, ci sarà un terremoto, avanza a sx e poi parli con Evelyn. Avanza e vai a sx fino ad una porta col simbolo del serpente, avanza sempre a sx e segui il percorso, nell'acqua vedi un braciere, entra ma la torcia non si accende, vai verso la colonnina e sistema le frasi così:

Il leone della tribù di Giuda

Ha vinto e aprirà

Il libro e i suoi sette sigilli

Conferma e poi al braciere nell'acqua, usalo per accendere la torcia. Vai a dx e sali la scala, osserva la testa di leone e ridiscendi, avvicinarti alla cavità ad arco bassa a dx e premi invio per infilarti, avanza e apri il forziere per il segreto 7/10

Torna indietro e posizionati in modo da vedere i 3 bracieri con la colonnina; il braciere a sx è per la porta del serpente, quello a dx è per la porta del leone. Ogni braciere acceso aprirà temporaneamente una porta e bisogna essere veloci per entrarvi altrimenti bisogna riprovare. Quindi accendi il braciere in fondo a dx, corri alla scala a dx e salta(barra spaziatrice) subito nella porta del leone davanti, abbassati (ctrl) e avanza. C'è una tela del ragno che brucerai, avanza in alto e poi a dx per la scala: scendi. Entra nell'acqua e sposta la cassa un po' in avanti e poi sulla parete di roccia a dx in modo da poterci saltare sopra.



Abbassati e avanza, vedi una scala ma prima accendi la torcia sul braciere a dx, sali la scala e segui il percorso a sx, brucia la grande ragnatela, salta e aggrappati alle pietre bianche a dx.



Premi la barra per salire a e vai a dx, supera un ponte e vedi altre pietre bianche a dx, aggrappati e lasciati andare giù, vai a sx e poi nella grotta davanti fino a un cancello chiuso. Agisci sulla solita colonna ed entra nel passaggio ora aperto. Avanza in una grotta con delle piante, non scendere le scale davanti ma vai a sx e segui il percorso fino al forziere con il segreto 8/10

Torna indietro e scendi la scalinata, vai a sx e attraversa il ponte, osserva lo scenario con 3 macchinari e 3 fori nel terreno, la colonnina in fondo e una grande pietra tonda. Vai verso la colonnina e sistema le frasi così:

il vento soffia dove vuole

e tu ne odi il rumore

Come per chiunque nato dallo spirito

Vai ai 3 macchinari e trascinali ognuno sul foro vicino come da immagine.



Se messi nel posto giusto usciranno delle note musicali e la pietra tonda si sposterà rivelando un passaggio. Entra e nel braciere in fondo accendi la torcia, vai a dx verso la ragnatela e bruciala, avanza e usa la solita colonna: apparirà una piattaforma. Sali e oltrepassala, scendi la scala, avanza oltrepassando una passerella in legno per vedere la solita colonnina che non è attiva. Avanza nel tunnel davanti passando nell'acqua, tieni la sinistra e vedrai tre pietre bianche in alto, salta per aggrapparti e salta ancora per salire, avanza in basso seguendo il percorso e vedrai un braciere centrale con altri 4 intorno. Osserva il cancello in fondo e vedrai il pezzo mancante della colonnina. L'unico modo per aprire il cancello è far ardere i 4 bracieri in contemporanea tenendo presente che ardono per un certo tempo, quindi sarà un percorso a tempo. Il percorso più semplice ho visto che è accendendo nella sequenza 2-3-1-4, naturalmente correndo da uno all'altro. Provate 2-3 volte e ci riuscirete.



Entra nella grotta e prendi il pezzo. Torna indietro e fermati alle pietre bianche, sali e apri il forziere per il segreto 9/10

Avanza in avanti e salta giù, avanza verso lo schermo seguendo il percorso fino alla colonnina che non funzionava, usala e metti secondo il seguente ordine:

chiedi e sarà dato

cerca

e troverai

Il ponte ruoterà, attraversalo e scendi la scala. Avanza e ritrovi la solita lama che oscilla, superala avvicinandoti il più possibile e correndo quando sta per scomparire. Avanza fino ad una porta con un disegno e usa la solita colonna, avanza nel passaggio aperto e apri il forziere a dx per il segreto 10/10

Segui il percorso e ritorno al campo base. Ora bisogna usare i pezzi trovati per il puzzle finale.

Intorno hai 7 pilastri, leggili tutti, sono i passi della Genesi e si inizia dal “ Dio creò la luce”: il pilastro centrale in alto, vai sul braciere alla sua dx, usalo fino posizionare metà sole come vedi in figura.



Vai al braciere di sx e usalo fino a completare la figura del sole, appena fatto partirà un filmato.

Vai al blocco centrale che si è sollevato e osservalo, devi ignorare i simboli esterni ma agire su quelli interni più piccoli e di colore marrone chiaro che diventano verdi a intermittenza. Sulla base centrale puoi muovere la figura geometrica in direzione dei simboli e fai in questo modo:

Posiziona la figura geometrica in direzione del sole interno (orario) e assegnaci il tassello che vedi:



Ora prosegui uno per volta in senso orario e assegna i seguenti tasselli:

1



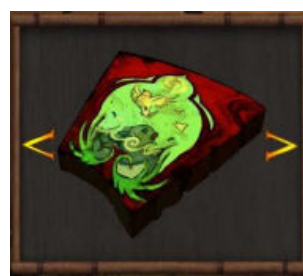
2



3



4



5



6



Osserva il finale.

Soluzione di Giuseppe