

AURA – Mondi Paralleli



Inizio dandovi un consiglio: salvate sempre il gioco prima di iniziare un enigma perché in caso di errore la maggior parte di essi non ripartono dall'inizio, quindi avrete delle frustrazioni mentali non indifferenti. Provare per credere!!!

Non dimenticate mai di esaminare i documenti nell'inventario che contengono in buona parte la soluzione degli enigmi. (Chiaramente dovranno essere interpretati).

L'inventario si attiva con il tasto dx; gli oggetti saranno in basso e sulla dx vedrai un libro, se ci clicchi sopra ti appariranno dei documenti che si aggiorneranno man mano che prosegui nel gioco, per leggere le varie pagine dovrai posizionare il cursore a dx o a sx, dipende se vuoi andare avanti o tornare indietro.

Dopo la Intro ti troverai davanti ad una porta, ruota di 360° per vedere le altre zone ma non muoverti.

Entra dalla porta che hai davanti, voltati a sx e vai verso il leggio, di nuovo a sx ed avvicinarti, clicca sul foglio e leggilo: ti dice che sei ad Ademika luogo del passaggio verso altri mondi, dovrai preparare una nave e attivare una mappa di navigazione. Intanto in basso a dx si è attivato il diario, guardalo e nei documenti vedrai dei disegni. Per uscire dalla schermata posiziona il cursore in basso e vedrai la freccia rivolta verso il basso. (Vale per tutte le situazioni).

Vai dalla parte opposta verso lo scaffale e prendi il caricatore.

Ritorna una volta verso la porta di entrata e poi a sx verso il mappamondo, clicca sulla lampada in alto a sx e poi su di lui sullo stelo dove sono ancorate le tre palle colorate. Vedrai che i satelliti inizieranno a girare e cambiare colore con questa sequenza: la verde diventa blu, la blu diventa rossa, la rossa diventa gialla e la verde più corta diventa verde luminoso, molto importante ricordarselo.

Esci e vai verso il tavolo in fondo, clicca sulla bilancia che si animerà e prendi sul tavolo un accendino e il termometro. Voltati a dx e vedrai un cofanetto, clicca sulla gemma verde e prendi 3 gemme, 3 tasselli e il generatore. Voltati verso il caminetto e vai sul tavolo alla sua sx con degli strani macchinari. Per farti capire meglio partirò da sx chiamando il primo macchinario "A" e così via fino al quarto che sarà "D". Adesso vai su "A", per fare questo dovrai andare verso la bilancia e poi a dx e con la freccia dovrai puntare esattamente su di lui per 2 volte. Usa l'accendino in basso per accendere il gas--- spostati su "B" andando a dx e voltandoti a sx, avvicinarti e clicca 2 volte sul grande pulsante in basso, vedrai un oggetto che ruota e un tubo animarsi---- spostati su "C" e inserisci il termometro sulla dx in basso a quella specie di perno lungo, al centro dell'apparato vedrai una specie di fessura lunga, clicca sulla penultima tacca, vedrai una levetta spostarsi e si animeranno 2 specie di pistoni---spostati su "D" inserisci in alto il caricatore che hai nell'inventario e premi i tubi di dx finché non vedrai delle scintille, ora hai il caricatore carico, riprendilo. Ora vai verso il passaggio davanti, (vicino al mappamondo), appena entrato girati a dx e vedrai un meccanismo sul muro a forma di pentagono. Se fai click su uno qualsiasi dei pulsanti ne vedrai altri che si muovono; bisogna che tutti i pulsanti siano fuori dalla loro sede.



Fai click sul primo centrale in alto e poi su tutti gli altri in senso antiorario.

Vedrai un apparato che emerge dal pavimento, avanza verso di lui, clicca sulla sua cupola e si apriranno delle lamine mettendo allo scoperto una base dove dovrai inserire il generatore. Una volta inserito l'apparato si modificherà in 3 sezioni circolari dove troveranno posto le gemme e sopra ogni sezione c'è una placca chiara dove andranno messi i tasselli..ma non ora!!!. Sarai ruotato in automatico verso una porta che si apre e poi di nuovo verso di lui. Esci e girati verso la porta appena aperta, entra e a dx in basso raccogli la leva. Esci e sali le scale, quando l'animazione si fermerà voltati a sx e guarda gli strani simboli sul quadro della parete. Girati a dx e continua a salire, appena arrivato in cima fai una panoramica della stanza e vedrai ancora 2 quadri alle pareti e un macchinario simile a quello sotto, avanza una volta e a sx guarda il quadro, esci e voltati verso l'apparato, alla sua base a sx vedrai un tassello circolare chiaro, clicca su di lui e avvicinarti ed osserva la forma. Esci e guarda in alto e vedrai un marchingegno che è perpendicolare, forse dovrà essere unito in qualche modo. Vai in fondo ad osservare l'altro quadro con i simboli..se ci hai fatto caso tutti i simboli dei quadri sono uguali, bisognerà poi ruotarli con un certo ordine. Per ora qui hai finito, esci dalla casa, voltati a dx e vai sempre dritto verso la costruzione con una

luce verde. A prima vista può sembrare una situazione abbastanza confusa, ed in effetti lo è!!!!

Vi assicuro che ho faticato non poco, ma lo spirito di avventura è troppo forte.

Appena entrato osserva lo scenario, 4 torrette centrali luminose e 4 esterne più grandi. Abbiamo già visto sul mappamondo la sequenza delle luci, dai colori originali a quelli trasformati durante la rotazione, adesso dobbiamo allineare queste con la stessa sequenza.

Iniziamo con quelle esterne, vai sulla prima di sx, clicca sulla cupola che si aprirà. Vedrai una leva con 3 colori.



Ciccaci sopra e la leva ruoterà, posiziona il giallo verso di te.

Voltati a dx e vai su quella davanti a te. Fai tutto come nella prima e posiziona il rosso sempre davanti a te. Di nuovo a dx e vai verso la terza torretta, solito modo e posiziona il verde, a dx verso l'ultima e posiziona il blu; ricapitolando da sx in senso orario: "giallo, rosso, verde, blu". Voltati a dx, avanza una volta e poi a dx una volta, adesso ti trovi in mezzo alle prime 2 di quelle centrali. Ogni torretta ha delle placche ovali colorate, dobbiamo ciccarsi sopra e posizionare un colore verso la torretta dove abbiamo appena posizionato i colori. Iniziamo da quella di sx, clicca e posiziona la placca verde verso la torretta esterna, voltati a dx di 90° e avanza una volta, su quella di sx posiziona la gialla, voltati verso quella di dx e posiziona la blu. Dovrebbe essere sufficiente muovere solo queste, se così non fosse tornate indietro e posizionate la prima a dx sul rosso. Goditi l'animazione e nell'inventario ci ritroveremo la mappa di navigazione.

Ritorna indietro 2 volte e poi a dx verso una serie di ponti, non oltrepassare l'ultimo ma voltati a dx e prosegui verso la campana fino in fondo. Ci saranno 3 specie di vasi, clicca su ognuno dei vasi e uscirà un fascio luminoso che si tramuterà in un simbolo, consiglio di farsi uno schizzo dei simboli, comunque puoi cliccare quante volte vuoi per rivederli. Torna indietro 2 volte e vai a dx fino in fondo, a sx vedrai una sfera azzurra e 3 serie di scale con delle strutture e a dx una struttura diversa. Iniziamo ad andare sulla scala a dx, saliamo e premiamo il pulsante in basso a sx, si aprirà un meccanismo davanti, clicchiamo 2 volte sul tassello rosa e ogni volta che posizioneremo davanti a noi il simbolo uguale al tassello che abbiamo nell'inventario vedremo una antenna corrispondente che si attiverà. Facciamo tutto questo sulle strutture delle altre 2 scale.

Riscendiamo e torniamo davanti alla sfera azzurra, clicchiamo in alto e poi di nuovo e prendiamo il

triangolo alla base.

Ritorna indietro verso la casa e poco prima gira a dx, segui le scale sulla destra, abbassa lo sguardo e inserisci la leva che hai nell'inventario, ciccaci ancora e guarda l'animazione che ti farà vedere che si illumina la struttura di fronte. Raccogli la manovella e vai diritto, (SALVA IL GIOCO), inserisci la leva nello stesso meccanismo e cliccaci sopra.



Avanza verso il meccanismo circolare e inserisci il triangolo.

Vedrai una cortissima animazione, guarda bene i segni zodiacali che appariranno messi in verticale su fasce verdi. Se non riesci, riprendi dal punto salvato in precedenza fino a che non li capirai bene e scriviteli.

Adesso è ora di tornare a casa. Entrate ed andate nella stanza,(sotto), della cupola e cliccateci sopra. Bisogna mettere le 3 gemme circolari colorate ed i tasselli.

Ricordate le 3 scale con i tasselli con lo stesso simbolo dei vostri? Bene i tasselli andranno messi con lo stesso ordine.

Avete 3 gemme colorate nell'inventario: verde, rossa e blu. Se riguardi il mappamondo senza animarlo vedrai solo 3 colori, blu con l'asta più lunga, rosso ha l'asta media e il verde la più corta.

Avete 3 tasselli nell'inventario con 3 simboli:

Una "C" invertita con un punto centrale.

Una "V" con un punto sotto.

Una "J" con punto centrale

Ecco l'ordine delle gemme da sx a dx: blu, rossa, verde.

Tasselli da sx a dx: "C", "V", "J"

Una volta inserito tutto ciccate su uno dei 2 lati del meccanismo che si richiuderà lanciando un raggio verso la porta opposta che potrà essere aperta, ma non adesso. Ora bisogna salire sopra ed orientare i quadri che avete visto all'inizio, se ricordate quando avete ciccato sui vasi è uscito un raggio di luce formando delle figure. Bene ora bisogna mettere ognuna delle figure in ognuno dei quadri. Sali le scale e alla prima sosta voltati a sx e avanza verso il quadro.



Clicca su una punta del quadro e ruota in questa posizione

Ora prosegui verso l'altro quadro a sx.



Clicca su una punta del quadro e ruota in questa posizione

Avanza in fondo verso il terzo quadro.



Clicca su una punta del quadro e ruota in questa posizione

Guarda l'animazione e vedrai che la cupola superiore si abbassa.

Vai in basso a sx del meccanismo ed inserisci il caricatore, alzati, avanza ed inserisci la mappa al centro del meccanismo.

Abbassa lo sguardo e vai verso i simboli che vedi, devi inserire i simboli che hai visto quando hai messo il triangolo. Ci sono 3 fasce verdi, su ognuna c'è un simbolo. Bisogna ciccicare sulle fasce per farle e posizionare i segni come li hai visti. . La sequenza giusta è:



Fascia in alto clicca una volta a dx del simbolo. Fascia centrale clicca una volta a sx del simbolo.

Guarda l'animazione e prendi la mappa che ora è caricata.

Scendi e vai verso la porta colpita in precedenza dal raggio di luce, clicca sul pulsante centrale verde, avanza fin quando non incontrerai Belik che ti spiegherà il proseguo della tua missione e ti darà degli anelli sacri che avrai nell'inventario.

Terminato il dialogo avanza fino in fondo e troverai un altro apparato, inserisci la mappa e clicca sulla leva in basso a dx. Gustati la stupenda animazione del viaggio.

Guardati intorno per contemplare lo stupendo scenario innevato, esci dalla macchina volante e vai a dx sulla passerella per 2 volte, voltati a sx ed entra nella porta. Parla con la persona che ti dirà che per qualsiasi cosa tu voglia fare devi prima parlare con Armagast. Dobbiamo trovarlo!!

Voltati ed esci, avanza fino in fondo sul ponte davanti a te, guardati in giro e vedrai che non ci sono altri passaggi se non 2 ponti che sono interrotti. Ruotando verso il basso vedrai una consolle, cliccaci sopra, chissà come funziona?!! Non abbiamo nulla che ci indichi cosa dobbiamo fare e non possiamo andare in nessun altro posto se non dalla persona con cui abbiamo appena parlato.

Ritorna da lui e parlaci, ti dirà che lo schema per far ruotare i ponti è dietro la porta; chiudila ed osserva lo schema, lo avrai anche nel libro che hai nell'inventario. Parla ancora e ti chiederà se potrai portargli dei pezzi del puzzle che sta facendo. Osserva il disegno sotto la finestra. Esci e ritorna alla consolle. Osservatela e vedrete che ci sono 4 led , 4 interruttori blu, 3 placche grandi e in basso una leva. Se girate gli interruttori noterete che ad ogni click il led ha un colore diverso.

Devi premerli finchè tutti diventano verdi, tira la maniglia. Adesso numeriamo gli interruttori blu da

sx a dx con 1,2,3,4.



Gira gli interruttori con questa sequenza: 1,3,2,4

Sulla placca di dx è apparso un simbolo che hai nel libro, se ci fai caso uno dei tre è rosso, indica il ponte dove sei tu adesso, quindi attivo. Quello che vedi sulla consolle è quello di dx nel libro. Ricorda che quando vuoi andare in un ponte già attivato in precedenza non serve più rifare la procedura dei pulsanti ma basta cliccare il simbolo corrispondente sulla placca verde . Ma ora proseguiamo su questo.

Esci dalla consolle e la base rotante ruoterà verso l'altro pezzo di ponte. Avanza fino in fondo e vai a dx sulla passerella, in automatico ti porterà fino in cima. Arrivati avanza una volta e vai a sx fino in fondo, arriverai ad una porta ma è chiusa. Torna indietro e vai a sx fino in fondo e usa la seggiovia. Dopo il viaggio abbassa lo sguardo a sx e scendi le scale, entra dalla porta e parla con Armagast, terminato il colloquio si attiva il libro, aprilo e guarda i disegni.

Riprendi la seggiovia, avanza fino al ponte dove c'era la porta chiusa, ora è aperta e puoi entrare. Avanza 2 volte e poi vai a dx, avanti e a sx, voltati a dx vedrai una statua, osserva la base: sembra pieghevole come nel disegno del libro. Vai a sx una volta e voltati a dx, vedrai una leva, voltati a sx e avanza e osserva il disegno giallo sul muro, sx per 2 volte e poi voltati di nuovo a sx e vai nel meccanismo che vedi davanti a te. Bisogna riprodurre il disegno visto sul muro. Se osservi bene ci sono 5 cerchi con disegni gialli, se clicchi sul cerchio centrale tutti quanti girano, invece cliccando

sui 4 esterni il giallo dei disegni scompare lasciando il posto al colore nero. Numeriamo i cerchi esterni: da dx in alto a e poi in senso orario: 1,2,3,4 e quello centrale sarà il 5.



La sequenza per riprodurre il disegno è: 4,5,2,5,5,1,5,4,5

Una animazione ti farà vedere che devi agire sulla leva vicino alla statua di fronte, vai e cliccaci sopra. La statua ruoterà, vai una volta a dx e voltati a sx, entra nel passaggio ai piedi della statua. Avanza fino in fondo e parla con il prigioniero che ti dirà di aprire la serratura. Clicca su di lei ed osserva i perni centrali da sx, vedrai una sede tonda vuota e 3 perni con base tonda; ora osserva quelli di dx, al suo estremo una sede tonda vuota e a seguire verso sx 3 perni con base triangolare. Sopra i perni di sx degli incavi triangolari e sotto dei tasselli a forma di trapezio. Sopra i perni di dx degli incavi circolari e anche sotto. Al centro c'è un triangolo grande con 2 sedi dove dovranno essere trascinati i perni per spostarli da una parte all'altra. Sopra un altro pulsante. Bisogna invertire l'ordine dei perni: quelli tondi vanno al posto di quelli triangolari. I perni si possono muovere di una sede per volta e per portarli dalla parte opposta devono transitare in una delle sedi del triangolo centrale.

Numeriamo i perni centrali, comprese le sedi vuote di sx e di dx e del centro sulla base del triangolo.

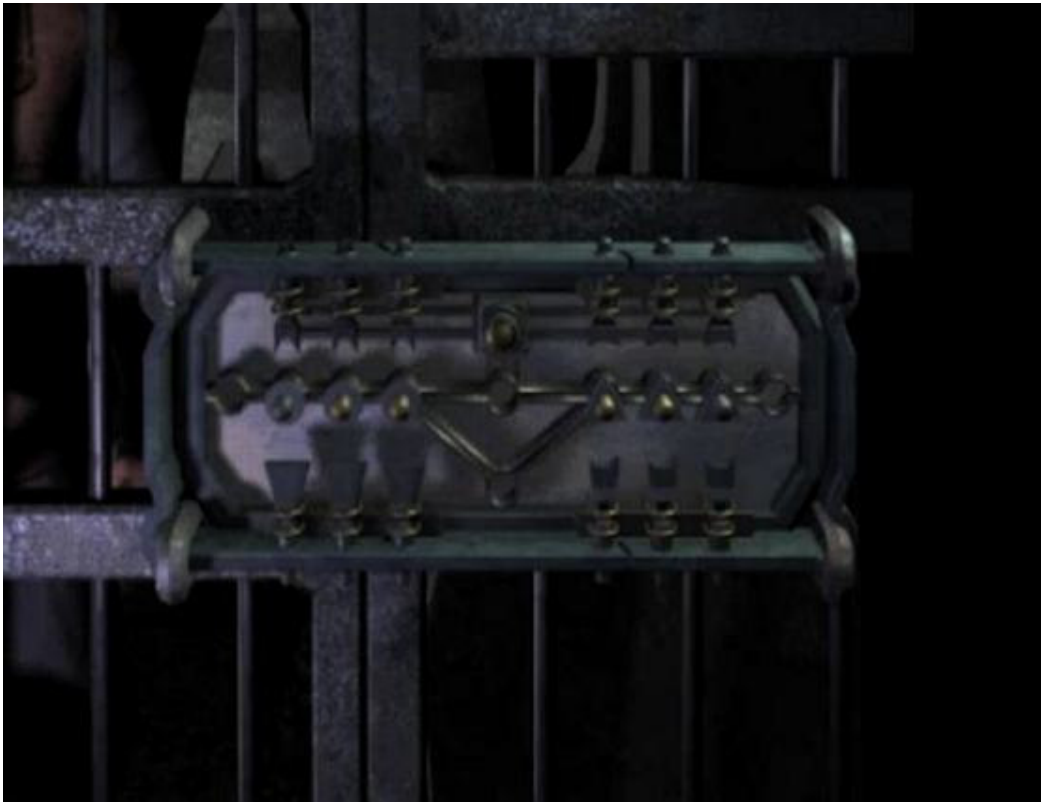
Da sx a dx: 1,2,3,4,5,6,7,8,9 e la sede in basso al vertice del triangolo sarà 10.

Il primo numero scritto sotto in Fig. è riferito al perno, quello dopo il trattino il numero della sede sulla quale dovrà essere trascinato. Per trascinarli bisogna prima premere sul pulsante che si illuminerà e poi premere sulla sede dove lo si vuole mettere. Es: sotto in figura la prima sequenza è: 2-1 significa che devo premere il secondo da sx e poi premere il primo da sx, così il perno si sposterà sulla prima sede.



2-1 3-2 4-10 6-3 7-4 8-5 10-9 4-8 3-7 2-6 1-10 5-2 6-3 7-4 8-5 10-7 5-6 4-5 3-10 5-3 6-4 10-6 9-8
 Premete il pulsante sopra il triangolo e la porta della cella si aprirà.

Il prigioniero vi ringrazierà e farà un accordo con te, in cambio del tuo silenzio ti darà un amuleto che avrai nell'inventario e ti farà vedere un enigma per avere un'altra entrata vicino alla statua. Voltati a sx per 3 volte e sarai di nuovo sulle ruote. Tutto come in precedenza e stranamente la sequenza è come prima. Usa la stessa numerazione delle ruote e la stessa sequenza: 4,5,2,5,5,1,5,4,5 Ritorna alla leva e clicca una volta e la statua si volterà, clicca ancora una volta sulla leva e la statua si piegherà indietro. Nei documenti se ricordi c'era il disegno delle 3 posizioni di una statua. Alza lo sguardo in alto alla statua e sali, avanza una volta e sali di nuovo, avanza e prima della scala che vedi in fondo voltati a sx, dal tavolo sposta il libro e prendi i tasselli del puzzle. Voltati indietro, avanza e prendi lo specchio. Voltati a sx e sali sulla scala, osserva i macchinari, per ora puoi solo guardarli. Adesso bisogna consegnare i tasselli del puzzle all'uomo che ce li aveva chiesti. Tornate al ponte rotante e seguite lo stesso procedimento di prima: girate i pulsanti finchè i led non diventano blu e tirate la leva. Sempre da sx a dx premete così: 3,4,1,2
 Dopo l'animazione proseguite ed entrate nella porta, date all'uomo i tasselli che in cambio vi darà uno schizzo: adesso guardate il nuovo disegno nel libro. Ritornate alla consolle del ponte e clicca il simbolo a dx già attivato. Torna nel tempio e sali sulla statua, devi ritornare in alto dove c'erano i macchinari. Una volta arrivato osserva il cilindro a sx e vedrai dei simboli, vai avanti una volta verso il macchinario di dx, voltati a sx e vedrai altri simboli. Come fare per vederli tutti in una volta?? Posiziona lo specchio davanti a te, ritorna indietro e mettiti davanti al cilindro, avanza una volta e vedrai i primi 2 sopra, se torni indietro una volta vedrai quelli sotto. Se guardi bene le 2 situazioni sulla dx vedrai il retro del cilindro riflesso sullo specchio con i simboli che non avresti potuto vedere. Bisogna riprodurre allo specchio con lo stesso ordine dall'alto in basso quelli che sono nei documenti. Per far cambiare i simboli clicca su di loro.



Posizionati contro il cilindro e vedrai i primi 2 simboli. Ruotali finchè non vedrai sullo specchio i primi 2 in alto del disegno nei documenti; esci e vedrai gli altri 3 simbol in basso, ruotali finchè non vedrai sullo specchio gli ultimi 3 del disegno.



Guarda l'animazione e vedrai l'altro macchinario animarsi e la solita leva vicino alla statua. Torna sotto vicino alla statua e clicca sulla leva, la statua si raddrizzerà , clicca ancora sulla leva e stavolta la statua si alzerà mettendo allo scoperto un altro passaggio chiuso da delle sbarre, cliccaci sopra ed entra, sali ed avanza una volta. Davanti vedrai un edificio e sulla dx un nuovo apparato, avanza verso di lui.

Nuovo enigma e devo dire molto complesso.

Ho perso molto tempo prima di capire il funzionamento, ma poi guardando bene i simboli si è accesa una lampadina!!!! Ma state pur certi che ho consumato molta corrente prima di accenderla. Praticamente il simbolo inferiore del primo cerchio deve essere l'opposto del simbolo superiore del secondo cerchio e così di seguito. La posizione dell'ultimo cerchio in basso non c'entra nulla con quello sopra ma è il primo della sequenza successiva.

Ecco come appare. Ci sono 4 figure, cliccandoci sopra ruotano cambiando di posizione ai segni. In alto c'è una manovella, cliccando a dx o sx di essa ruoterà un meccanismo ed appariranno altri segni.



Nel nostro caso una volta messi a posto 4 segni dovete sempre cliccare a sx della manovella per avere la sequenza successiva



Per non farvi impazzire ecco lo schema di come andranno messi i segni.

Appena fatto, i ponti sottostanti si alzeranno permettendoti di avanzare. Vai fino in fondo e raccogli l'oggetto luminoso. Torna indietro, esci e riprendi la seggiovia, vai da Armagast, entra e sali le scale e dirigiti verso di lui e fagli vedere l'oggetto luminoso appena raccolto. Ti spiegherà che devi unirlo alla sfera ma prima bisogna attivare l'ascensore. Voltati e scendi le scale, avanza una volta, girati a sx e dentro la nicchia vedrai un cerchio con dei simboli.



Osserva bene i simboli e come sono disposti

Voltati indietro e vai verso il macchinario a sx di Argamast. Al centro vedrai lo stesso cerchio con dei simboli, premi il pulsante centrale in basso per farli ruotare ed avere la stessa disposizione dei simboli che hai già visto. Ai lati del cerchio ci sono 4 bocchette, bisogna fare uscire dei perni che abbiano lo stesso segno corrispondente. Per fare questo devi premere i pulsanti piccoli ai 2 lati del pulsante centrale, secondo un certo ordine. Ne hai 8 per lato.

Numeriamo le file ed i tasti. La prima fila da sx sarà la N°1...e l'ultima a dx sarà la N°4

Per ogni fila i tasti iniziano dall'alto al basso con 1,2,3,4



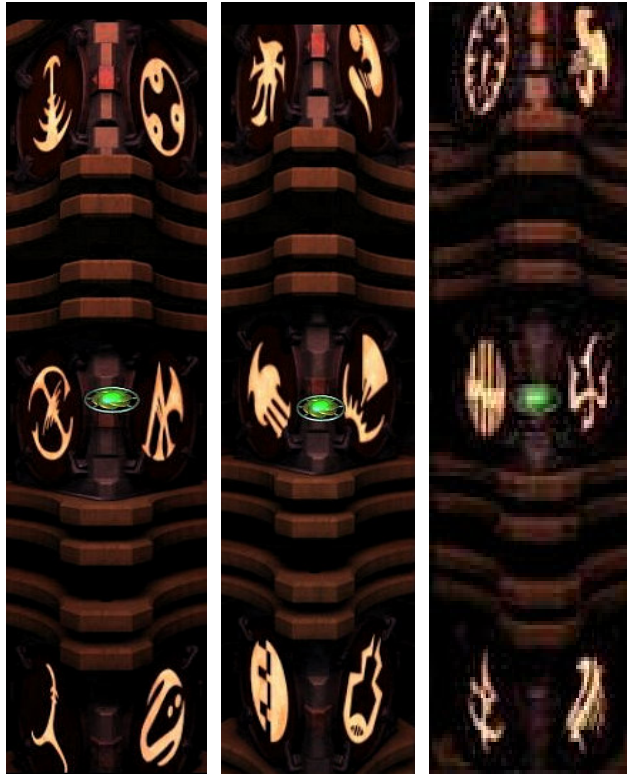
Prima fila a sx premi il tasto 4 - seconda fila il 2 - terza fila il 3 - quarta fila il 3

Non basta ancora, voltati verso la nicchia e alla sua dx vedrai un altro macchinario, avanza verso di lui, ora devi spostare le palline in determinate tacche per attivare l'ascensore. Per posizionare le palline non devi cliccare su di esse ma sulle tacche dove vuoi che vadano.



Ecco la disposizione giusta

Seguirà l'animazione e scenderà una specie di seggiolino, entrate e sarete portati al piano superiore. Qui potete solo guardarvi intorno, risalite ancora entrando nell'ascensore e cliccando verso l'alto. Adesso vi troverete davanti un congegno con 4 aste colorate, posizionate il tetraedro. Riscendi da Armagast che ti farà vedere dei simboli che vi troverete nel libro nell'inventario. Riprendete l'ascensore e tornate al primo piano, vedrete 3 colonne, avanzate una volta, adesso siete al centro delle colonne e potete agire su di loro. Bisogna ricomporre i simboli come nel disegno nel libro. Se guardate il disegno è composto a 3 settori ed ognuno è diviso in altri 3, quindi 9 settori dove ci sono i simboli. Numeriamo i 9 settori dal primo in alto a dx da 1 a 9 non calcolando gli spazi vuoti tra i settori. I simboli che ci interessano sono quelli del primo settore di ogni serie di 3. Sulle colonne i simboli interessati andranno messi alla sx..quelli di dx non interessano, sono in automatico. Iniziamo dalla colonna di sx - centro e poi dx



I primi 3 segni del settore 1 - i primi 3 del settore 4 - i primi 3 del settore 7.

Prendi l'ascensore e ritorna sopra, riprendo il tetraedro in automatico parlerai con Armagast che ti spiegherà come fare per andare via da questo mondo.

Ritorna alla consolle del ponte rotante, adesso dobbiamo attivare l'ultimo passaggio. Clicca sugli interruttori finchè i led non diventano rossi e tira la leva. Poi numerando sempre i pulsanti da sx a dx con 1,2,3,4 premili in questo ordine: 2,1,3,4

Avanza, entra nella porta e vai avanti fino in fondo, arriverai ad una piattaforma illuminata di rosso, puoi andare o dritto o a sx, vai dritto verso una porta circolare, oltrepassata vai dritto e sali le scale, prosegui verso il macchinario e poi a dx, agisci sulla manovella davanti a te e uscirà del vapore.

Torna indietro una volta e voltati a dx, avanza una volta e voltati verso il macchinario, in basso alla sua dx c'è una leva, ciccaci sopra, si azionerà un meccanismo, avanza verso la sua cupola e premila, torna a far girare la manovella di dx. ora vai nella parte sx del macchinario, vedrai una leva, ciccala. Ritorna indietro, scendi le scale, avanza 2 volte e vai a dx, entra nella struttura, abbassa lo sguardo e tira la leva alla tua dx, l'ascensore si muoverà. Esci e voltati a dx, vedrai dei grandi contenitori ed delle valvole a dx e sx. Vai verso quella di dx e aprila e poi quella si sx.

Avanza verso l'altro macchinario e tira la leva che vedi al centro. Guarda l'animazione.

Ritorna all'ascensore, tira la leva che ti riporterà da dove sei venuto, oltrepassa la porta rotonda in fondo a dx. Avanza 3 volte e poi a dx, quando arrivi al macchinario cliccaci e in basso a sx premi la leva, una grata ti farà salire. Avanza a dx e vedrai un piano dove bisognerà mettere qualcosa, ma ora non puoi. Ripremi la leva che ti farà scendere, torna indietro una volta, voltati verso il macchinario e prendi il passaggio a sx, vai fino in fondo, ad un certo punto non potrai proseguire, allora voltati a dx verso la zona buia e prosegui. Entrerai in una galleria di roccia, avanza e sentirai dei colpi, a sx c'è un fabbro ma ignoralo adesso, prosegui dritto, nella caverna vai a sx verso un macchinario, osservalo da vicino e vedrai che 2 hanno degli oggetti inseriti mentre quello di sx no.

Voltati e avanza una volta, voltati di nuovo e tira la leva in basso a sx, apparirà una persona che ti dirà di andare dal fabbro per farti sostituire la batteria rotta che hai nell'inventario.

Torna indietro e vai dal fabbro, quando sentirai dei colpi entra a dx. Dagli la batteria e ti dirà di

prenderne una nuova. Avanza e prendine una sullo scaffale in basso davanti a te.

Ritorna nella caverna e metti la batteria nuova nel macchinario di sx dove mancava, ritorna indietro e vai su quella struttura con dei cilindri. Ci sono 9 cilindri, solo su 3 non si illumina il cursore e ci interessano quelli, ma soprattutto non cliccare su nessuno. Dovete guardarli dal primo in alto a sx e in diagonale verso l'ultimo a dx. Purtroppo qui è random. Vi dirò come è venuto a me e poi cercherò di spiegarvi il meccanismo. Il tutto è riferito ai macchinari dove hai messo la batteria. (SALVA IL GIOCO)



Dovresti vederli così:

1° in alto a sx cerchio vuoto, centrale rosso e ultimo a dx in fondo un quarto di rosso.

Cerchio vuoto significa che nei macchinari della batteria la base rotante non si muoverà, metà rosso che si muoverà di 2 volte e un quarto di rosso solo una volta. Quindi ogni quarto significa una volta. Adesso vai nei macchinari dove hai messo il cilindro. Guardali bene, in alto hai delle sedi con tre cilindri già messi ed una vuota dove dovrà combaciare quello di sotto chiudendosi la calotta. Iniziamo da sx che corrisponde al cilindro senza colore: lascialo così.



Dovresti vederlo così, non toccarlo

Meccanismo centrale



Ruota la batteria in questa posizione

Meccanismo di dx



Ruota la batteria in questa posizione

Adesso voltati e torna indietro una volta, voltati di nuovo e clicca la leva in basso a sx. Se è tutto giusto le calotte si chiuderanno e seguirà una animazione.

Ritorna nella galleria e torna indietro, appena usciti dalla galleria vai a sx e ritorna al macchinario, posizionati davanti e premi la leva in basso a sx che ti solleverà, voltati a dx e prosegui. Clicca sul foro centrale in basso, clicca su quello che ti esce. Dall'animazione vedrai la grande porta tonda vista nei vari passaggi per prendere la seggiovia che si apre: dobbiamo andare lì!!!

Tira la leva in basso a sx e scenderai, ritorna alla consolle sul ponte e clicca il simbolo in alto a dx. Prosegui fino in fondo e poi a dx, avanza 2 volte e poi girati a dx ed entra nella porta e clicca la leva davanti a te, ora scenderai. Voltati ed esci, vai sempre dritto per 2 volte, scendi, alza lo sguardo e vai avanti, rialza lo sguardo e inserisci il tetraedro al centro del cerchio. Dopo l'animazione usa l'anello sacro nel cerchio in basso e durante l'animazione si unirà anche il tetraedro che sarà unito negli anelli e che ti ritornerà nell'inventario. Ora esci, torna all'ascensore e tira la leva per risalire. Torna alla consolle del ponte e clicca il simbolo centrale in alto che ti riporterà sulla nave da viaggio. Entra e clicca la leva in basso a dx e ripartirai.

Sei in un nuovo mondo, esci dalla nave e vai dritto e oltrepassa la porta che hai davanti. Appena sei nella stanza ti consiglio di salvare il gioco perché se sbagli la disposizione non puoi tornare indietro. Guardati intorno e vedrai dei grandi oblò azzurri che toccandoli emettono dei suoni. Sopra il tavolo ci sono 4 meccanismi, avanza verso di loro e li visualizzerai a due per volta, ogni meccanismo è distinto da una base colorata ed ha dei diapason colorati sul tavolo ed altri già inseriti. I primi 2 a sx color viola e verde. I 2 a dx color oro e rosa. In alto una sfera che riprodurrà il suono. Ritorna verso la porta, girati e vai dietro la scrivania, da terra raccogli un foglietto che si metterà subito nel libro dei documenti. Guardalo. Vedrai 4 diapason disposti su un piano circolare come lo sono quelli dei

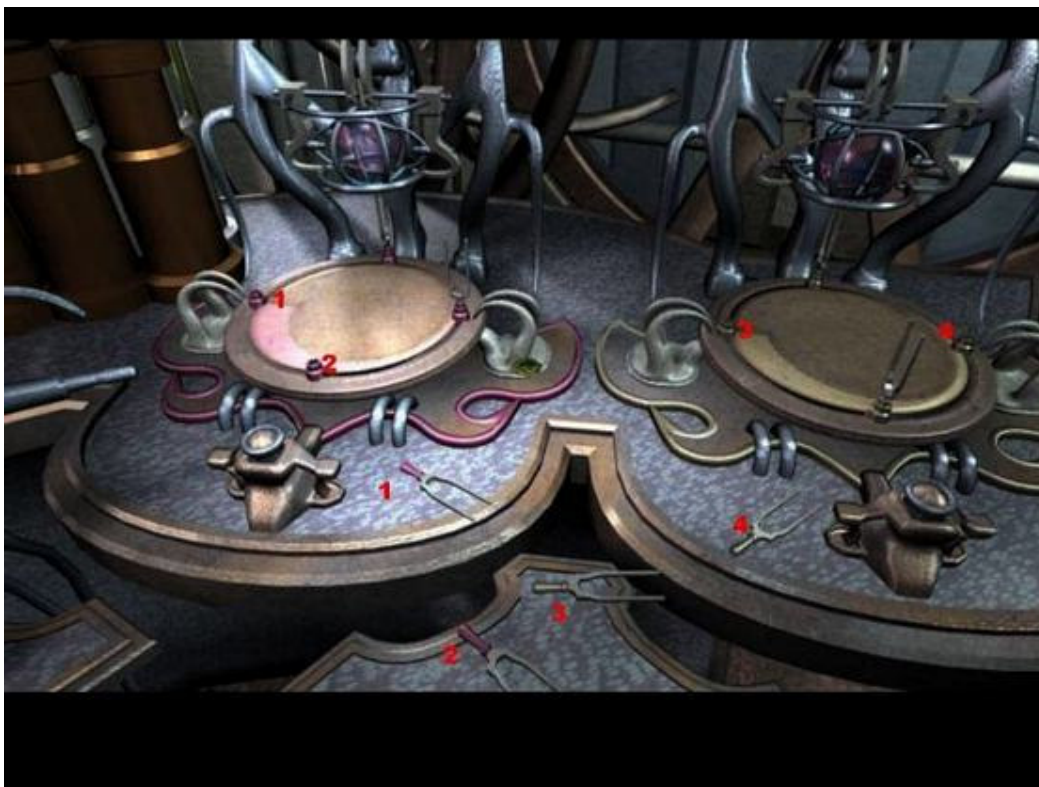
meccanismi, ognuno con una serie di onde sonore che variano da 1 a 4 e sulla dx un triangolo con 4 tubi di lunghezza variabile. Quindi il diapason con una sola onda corrisponde alla canna più corta e così via. Esci e guardando sotto gli oblò si nota che alla base c'è un triangolo con 4 canne messe in certo modo, esattamente come nel disegno e in questo modo andranno messi i diapason sul piano dei 4 meccanismi.

Ecco lo schema di come andranno messi i diapason. Ogni volta che completerete un disco premete la sfera in alto per riprodurre il suono. Andiamo verso i due di sx: viola e verde.



Il diapason 1 andrà nel posto 1 del disco, il diapason 2 nel posto 2..e così fino al 5

Adesso verso i 2 meccanismi di dx: il rosa e oro.



Il diapason 1 andrà nel posto 1 del disco, il diapason 2 nel posto 2..e così fino al 4

Uscite e voltatevi verso il centro dei meccanismi e premete il pulsante centrale e sentirete riprodursi la musica e gli obò si animeranno dando accesso ad altri 4 mondi.

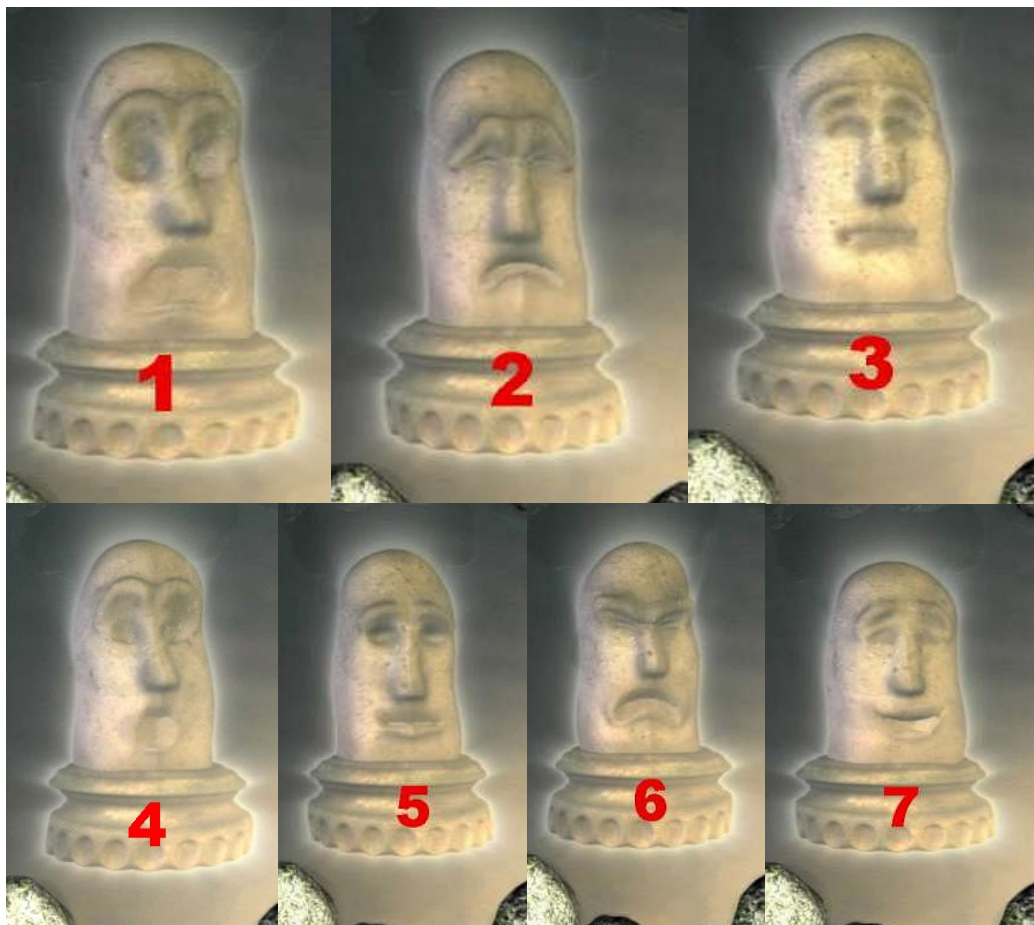
Per accedere bisogna premere i pulsanti sotto ai dischi dei meccanismi appena attivati. Facciamone uno per volta. Ritorna dai meccanismi e posizionati su quelli di sx: viola e verde e premi il pulsante davanti al disco viola, sentiremo un suono. Esci e vai verso l'altra porta e ti troverai in mezzo all'universo. Guardati intorno, puoi solo andare dritto, avanza 4 volte e sali la scala, avanza fino alla casa in alto, entra e sali le scale. Osserva la stanza ma puoi solo parlare con l'astrologo. Avanza verso di lui e ti spiegherà cosa dovrai fare. Torna indietro nella stanza. Vai sempre verso il meccanismo di sx e stavolta premi il pulsante del disco verde. Esci di nuovo dalla porta ed avanza fino alla statua, voltati a dx ed osservalo. Voltati di nuovo e prosegui 2 volte, arrivi ad un incrocio, vai a sx e attraversa il foro nella roccia e subito a dx per una salita. Arriverai davanti ad una statua, voltati a sx ed avanza verso il ceppo, osserva il piccolo albero verde, ci puoi agire ma non ora. Torna indietro ed oltrepassa di nuovo il foro nella roccia, vai sempre dritto fino in fondo e osserva gli spuntoni di roccia in terra con delle specie di liane e la statua in fondo vicino al laghetto. Voltati e torna indietro per 6 volte e poi a dx, prosegui verso il passaggio tra le 2 pareti di roccia, vedrai una costruzione in legno, avvicinarti e sali la scala in legno, volta a sx e parla con la donna. Ti dirà di raccogliere 7 effigi e poi tornare da lei.

Dove saranno le 7 effigi???? Se ricordate alla prima statua incontrata vi avevo detto di osservarla. Bene, se ci avete fatto caso tutte le statue hanno in mano una statuetta, meno quella del laghetto che forse bisognerà mettergliela..saranno quelle????

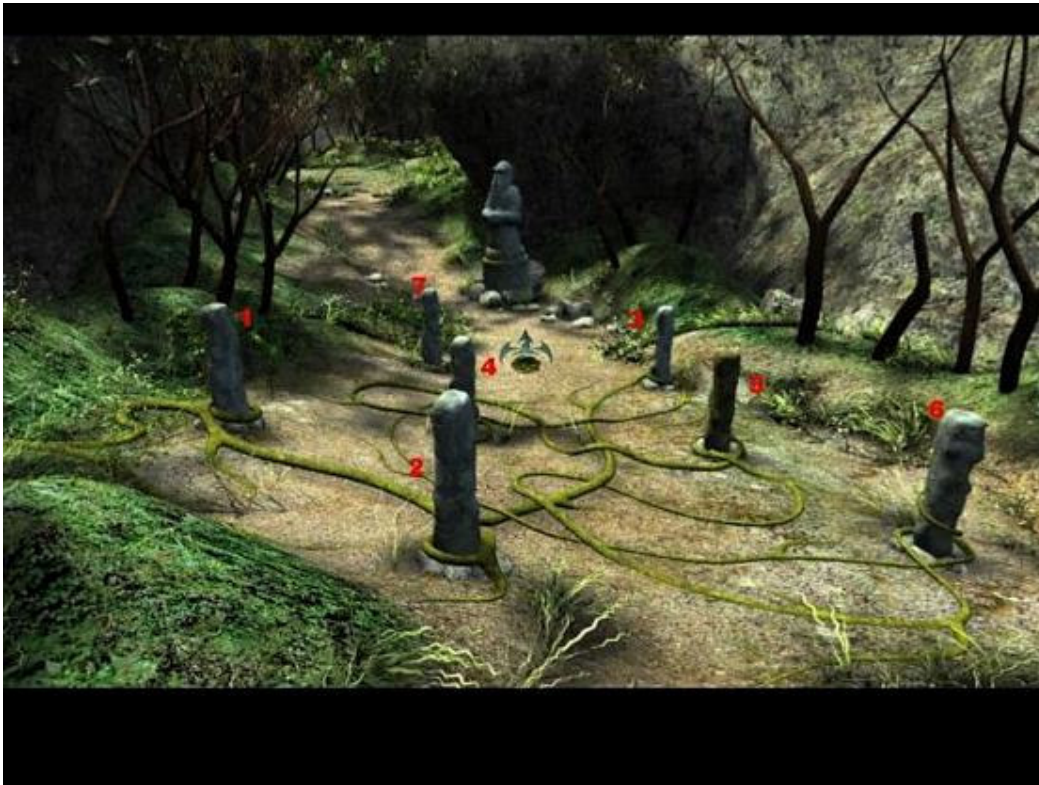
Andate nei posti già visti e raccogliete 7 statuette dalle statue grandi.

Una volta raccolte tornate dalla maga e parlate di nuovo con lei. Da dove siete voltatevi leggermente a sx ed andate verso la pelle stesa sui pali, abbassatevi a dx e raccogliete il vasetto piccolo. Ritorna al bivio, vai una volta a sx e abbassa lo sguardo a sx, raccogli la foglia verde tra i massi. Prosegui dritto fino alla statua con il laghetto e metti tra le sue mani il vaso, clicca sul laghetto e vedrai l'ordine esatto con cui dovranno essere messe le statue sulle 7 rocce dietro di te.

Ecco l'ordine delle statue.



Per capire come vanno piazzate le statuette non è stato molto semplice ed anche qui ho avuto il mio bel pensare. Ecco come l'ho capito: se guardate bene la liana che avvolge gli spuntoni inizia a sx negli alberi e avvolge in sequenza gli spuntoni, quindi 1,2,3....ecc.... Adesso voltati e piazza le statuette.



La statua N°1 va nel paletto N°1 La N° 2 nel paletto N°2.....così di seguito fino al 7
Dopo l'animazione riprendi il vaso dalla statua del laghetto e ritorna dalla maga. Parla con lei e ti dirà di parlare con la tua assistente. Voltati ed attraversa il ponte, poi a dx una volta e six 2 volte e infine voltati a sx e parla con la ragazza. Ti dirà che il seme della vita si trova vicino al ceppo e di prendere della manna perché è buio lassù. Voltatevi a dx in basso e raccogliete il vasetto piccolo. Ritornate indietro e scendete dal ponte, tornate all'incrocio e poi a dx, oltrepassate il buco nella roccia e proseguite dritto fino alla statua, voltatevi a dx e sulla roccia c'è un passaggio buio. Avanzate 2 volte e in basso c'è un tavolo in pietra, appoggiaci sopra la manna e dopo l'animazione avrai la luce. In alto vedi una grossa zucca, se ci clicchi sopra non succede nulla e neanche sul tavolo in pietra. Forse manca qualcosa: facciamocelo dire dalla ragazza. Torniamo da lei e parliamoci e infatti si era dimenticata di dirci di prendere un vasetto..Forse voleva rivederti!!!!..Bah...

Voltati a dx e sulla mensola in alto prendi il vaso. Ritorna nella caverna, posiziona il vaso sul tavolo di pietra, ciccaci sopra e si toglierà il tappo, guarda in alto e la zucca sarà aperta. Adesso possiamo tornare all'albero vicino al ceppo, esci, torna verso buco e subito a sx per la salita, avvicinarti all'albero e clicca sulle foglie, l'animazione ti farà vedere che il seme si è staccato dalla zucca e quindi nella grotta sottostante. Scendi ed entra di nuovo nella grotta, vai fino in fondo, voltati a sx e in basso tra 2 sassi raccogli il seme.

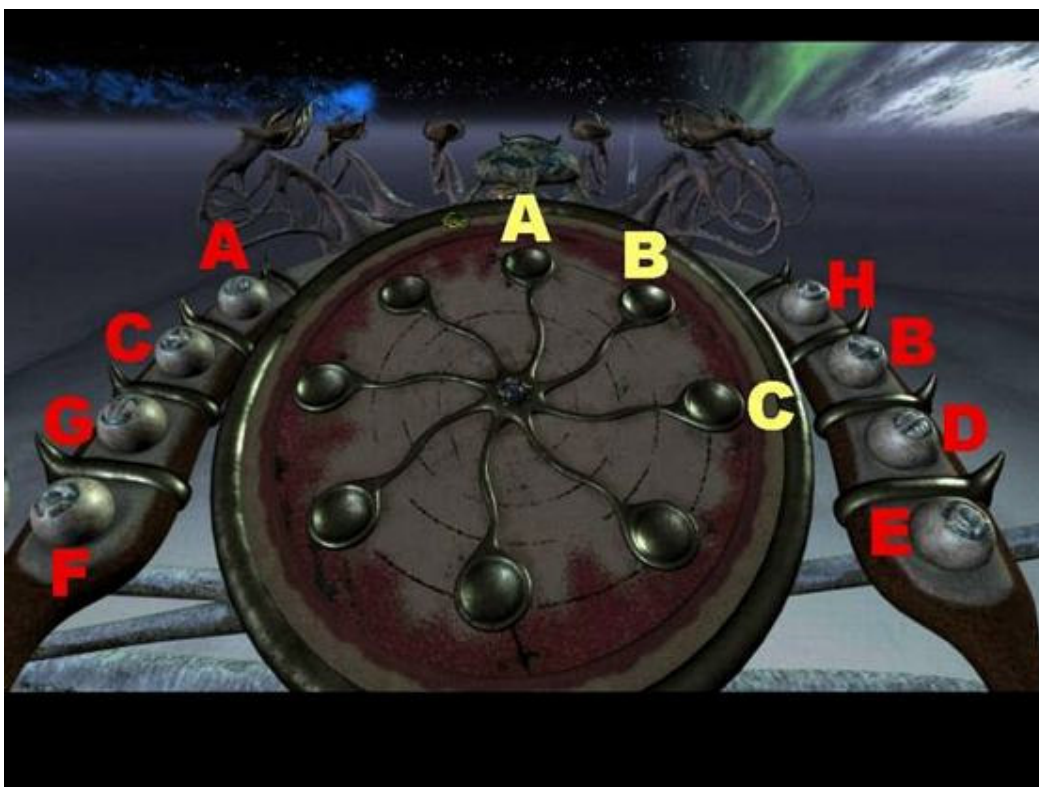
Torna all'incrocio e vai a dx verso l'entrata della stanza dei diapason. Entra e vai sempre sui meccanismi di sx, dobbiamo tornare dall'astrologo, quindi premi il pulsante di sx, quello del colore viola. Avanza ed entra nella casa, dai il seme all'astrologo che ti dirà di purificarlo ed a trasformarlo in polvere di stelle. Vai in avanti verso gli scaffali e prendi il vaso con le piante e la fiala con liquido, clicca sul libro in basso e guarda nei documenti i nuovi simboli, voltati e vai verso il congegno circolare davanti a te, metti il seme sul supporto superiore, il vaso con piante in quello inferiore e la fiala nel supporto in alto a dx. Clicca su questo ultimo vaso e dopo l'animazione prendi il seme dal supporto in alto. Voltati e vai verso il congegno circolare colorato, se osservi vedrai 3 statue e 2 supporti vuoti: dobbiamo trovare altre 2 statue. Voltati vai verso il mago una volta e poi a sx fino in fondo, (a destra delle scale). Avanza verso il tavolo e raccogli le 2 statue.

Ritorna al congegno circolare colorato, posiziona le statue nei supporti vuoti e metti il seme nella sfera centrale. Ora hai il seme della vira carico, torna dall'astrologo e daglielo: ti dirà di salire sopra ed allineare i pianeti. Vai fino in fondo a sx delle scale e leggermente a sx il cursore si illuminerà, clicca per salire. Ti trovi dentro una stanza, voltati e vedrai un quadrante con sotto dei simboli che hai nei documenti. Clicca sul primo a sx e la lancetta si sposterà una volta, sui successivi si sposterà sempre di una in più. Voltati a sx ed avanza 2 volte, poi voltati a sx e vai verso il congegno circolare. Noterai 8 sedi al centro circolari con uno stelo e 4 palline per ogni lato. Metti il seme nel contenitore giallo in alto e guarda l'animazione. Guardate i simboli sui documenti, abbiamo 4 pulsanti circolari a sx e 4 pulsanti circolari a dx, esattamente come nel congegno. Quello che bisogna fare è spostare le palline laterali nelle sedi interne secondo un certo ordine che ci è dato dallo schema nei documenti e dal quadrante nell'altra stanza. Nel quadrante vediamo la sequenza dei simboli e cliccandoci sopra la lancetta si sposta di un certo numero di volte.



Segno obliquo di una volta... quadrato di 2 volte...triangolo di 3 volte e asterisco di 4 volte.

Il primo simbolo a sx è inclinato con la punta in alto a dx e quindi nei documenti il segno corrispondente in alto a dx sarà il primo e l'opposto di sx il secondo perché sono anche colorati entrambi di scuro. Per trovare gli altri bisogna seguire l'ordine dei simboli al centro dei segni, trovato uno ci si sposta di tante volte quante indicate nel quadrante. In aiuto ecco lo schema dei movimenti giusti.



Le palline A,B,C,D,E,F,G,H vanno messe nelle sedi in giallo corrispondenti A,B,C...ecc..

Premi il tasto centrale e guarda l'animazione dell'allineamento dei pianeti. Prendi il contenitore in alto di polvere di stelle e ritorna nella stanza dei diapason.

Avvicinati al tavolo dei meccanismi e stavolta posizionati su quello di dx e premi il pulsante del disco color oro. Esci di nuovo dalla solita porta ed avanza una volta, al bivio prosegui diritto per una volta, voltati sx e raccogli la zanna luminosa rosa, 2 volte avanti, voltati a dx e prendi la zanna verde, 2 volte avanti e a sx prendi la zanna rossa, una volta in avanti e a dx la zanna blu, vai fino in fondo, osserva la fontana luminosa e torna indietro al bivio. Vai a dx ed oltrepassa la porta, a sx sul tavolo raccogli il prisma, avanza e guarda la culla. Avanza verso la porta davanti e a sx c'è un quadro con dei colori, segnati la loro sequenza. Voltati e vai verso la luce gialla in fondo e raccogli il dente giallo. Adesso ritorna in fondo alla caverna dove c'era la fontana luminosa. Avvicinati e vedrai 5 supporti, esattamente quante sono le zanne, se ti sei segnato i colori del disegno non dovresti avere difficoltà a disporre le zanne colorate nel modo giusto.



Da dx in senso orario: verde, rosso, blu, giallo, rosa

Si illuminerà una caverna, ti trovi già davanti, avanza fino in fondo, entra a sx e voltati in terra a sx e raccogli un orsetto..forse andrà messo nella culla vuota??

Ritorna al bivio ed entra nella porta a dx, avanza verso la culla e mettilci dentro l'orsetto..nulla!!!

Forse qualcuno ha paura di noi..meglio uscire, aspettare un po' e rientrare.

Esci dalla porta e rientra; infatti ecco una bimba, parlaci.

La vedrai uscire dalla porta di fronte, seguila. Dopo la porta avanza una volta e poi a sx , avanza fino in fondo e parlerai con il fratellino che ti chiederà di far cantare un uccellino. Prosegui avanti dove ci sono dei fiori colorati, clicca e una campanella suonerà. Ritorna nella caverna, avanzando a dx vedrai un entrata, è quella della stanza della culla, prosegui dritto fino ad una pozzanghera verde, da qui puoi andare a sx e a dx..vai a sx dove ci sono dei cristalli azzurri carichi di elettricità. In basso al centro dei cristalli puoi agire, metti la piramide magica che hai nell'inventario e raccogli il cristallo a sx e la piramide magica e ritorna indietro una volta alla pozzanghera verde, avanza ancora una volta e vedrai il fiume che alimenta la pozzanghera..beh..a questo punto è un laghetto.

Voltati a sx in basso e dove vedi il liquido scendere mettilci la piramide magica che arresterà il flusso. Adesso ritorna indietro e mettiti di fronte al laghetto, ora puoi attraversarlo. Avanza e vai verso dx dove ci sono delle specie di tentacoli rosa, voltati e segui il fiume a sx, voltati leggermente a dx e riprendi la piramide, in questo modo reindirizzi il flusso dall'altra parte. Ritorna verso i tentacoli, voltati di 90°, avanza una volta, voltati a dx e vedrai delle luci in terra, avanza per 4 volte ed inserisci il prisma nella sede azzurra che hai davanti, vedrai crescere una pianta, prendila.

Ritorna ai tentacoli e posiziona il ramo magico sulla pietra sotto. Ora ritorna dove hai tolto il prisma e rimettilo per fare affluire il liquido, guarda l'animazione che ti mostrerà che il ramo è diventato polvere, ritogli il prisma e raccogli la polvere sotto i tentacoli. Ora bisogna uscire ma per farlo bisogna deviare di nuovo il flusso di liquido. Rimetti di nuovo il prisma, torna indietro, adesso puoi attraversare..bel casino eh??!!

Attraversa e ritorna dove c'erano i bambini, avanza fino ai fiori viola in terra, usa la polvere con loro e goditi l'animazione. Alza lo sguardo e vedrai che in fondo dove hai suonato la campanella ci sono delle strisce gialle lampeggianti. Avanza e raccogli la campana. Qui hai finito, ritorna alla casa dei diapason. Posizionati verso i meccanismi e vai su quello di dx, premi il pulsante rosa ed esci

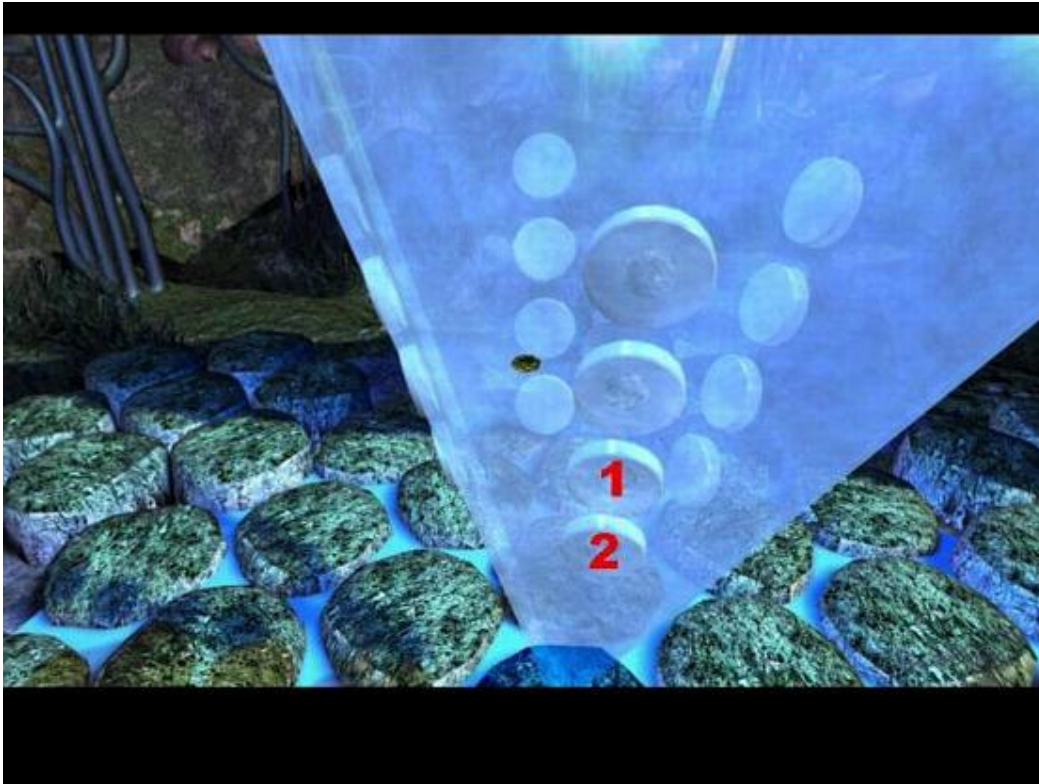
sempre dalla porta. Avanza fino all'incrocio e vai a sx per 6 volte, gira a sx ed entra nella grotta, vai sino in fondo e in basso a sx raccogli il ramo. Ritorna indietro e all'incrocio vai a sx , più avanti vedrai a sx una piccola costruzione di rocce, avvicinarti e usa il ramo sulle rocce, tutto crollerà: un piccolo ramo per far crollare delle rocce?!! Mah.... vi anticipo che in questo modo abbiamo liberato l'ostruzione della caverna dove avete raccolto il ramo.

Voltati e prosegui a dx finchè non vedrai degli sterpi sui quali si potrà agire. Torna indietro alla caverna dove hai raccolto il ramo, avanza fino in fondo e vedrai una cascata, usaci la foglia che ora sarà bagnata. Ritorna agli sterpi e usaci la foglia bagnata, gli sterpi si raddrizzeranno...siamo in un mondo magico. Sali e vai a sx vicino ad un tronco, clicca sulla pietra nera che faceva da contrappeso, adesso il flusso di acqua è bloccato. Ritorna alla grotta della cascata, abbiamo bloccato l'acqua, la cascata non c'è più, avanza fino in fondo voltati e vedrai un gong....ti consiglio di non suonarlo..potresti morire.(SALVA IL GIOCO). Voltati e abbassa lo sguardo e raccogli i 4 cristalli colorati,avanza verso il supporto sopra i cristalli e bisognerà premere quel pulsante, non adesso.A sx vedi 16 tamburi e nei 4 lati dello spiazzo dei marchingegni con dei supporti. Bisogna inserire i 4 cristalli nei supporti, non c'è un ordine preciso perché accetta solo quelli giusti.Una volta inseriti vai davanti al gong. Qui dovrai essere veloce: suona il gong, voltati avanza verso il pulsante e premilo. Dei soldati saranno fatti sparire in chissà quale dimensione. Ora prosegui nella direzione opposta al gong ed arriverai ad un cristallo altissimo. Vai a sx e voltati a dx, vedrai 4 pulsanti chiari e alla base una pietra blu. Premi i 4 pulsanti, il suono è identico, gira a sx e voltati a dx, stesso suono dei pulsanti ma la pietra in basso è viola, sempre a sx e voltati a dx, stesso suono dei pulsanti ma pietra in basso gialla, sempre a sx e tutto come prima tranne la pietra che è verde. I suoni rassomigliano molto a quello di tamburi, allora dobbiamo usare quelli visti. Quando premete i tasti del cristallo vedrete che si forma un segno, è importante risuonarli tutti per farlo sparire. Torna al gong e posizionati sui tamburi, vedrai che hanno il bordo del colore delle pietre del cristallo. Adesso bisogna trovare quelli che riproducono il suono dei pulsanti del cristallo. Il tutto è molto semplice, se vuoi provare puoi riconoscere da solo quali sono, altrimenti guarda lo schema sotto.



Adesso ritorna al cristallo e guarda il colore della base, e premi i pulsanti corrispondenti ai tamburi

nella figura sopra.



Lato con base blu corrisponde agli ultimi 2 dei tamburi con bordo blu..e così di seguito per gli altri lati.

Assisterai ad una animazione ed avrai nell'inventario il simbolo del mondo magico.

Ritorna alla stanza dei diapason e riesci di nuovo. Sei in un altro ambiente, vai a sx e metti nel piatto verde la campana, vai al prossimo davanti e metti il Graal, avanza una volta, vai a dx e metti il simbolo magico, avanza una volta e metti la polvere di stelle. Guarda l'animazione.

Vai sull'ovale doce c'è il tappeto rosso, voltati, avanza una volta e prendi l'oggetto in alto. Dopo l'animazione avanza e davanti a te metti il tetraedro.

Ora puoi ritornare nella stanza dei diapason, uscire dall'altra porta , entra nella nave volante e premi la leva in basso a dx e riparti.

Appena arrivato avanza 2 volte, gira a sx, avanza e clicca sulla sfera che vedi e poi sulla luce. Il ponte si alzerà permettendoti di proseguire, avanza e parla con la persona che vedi in fondo.

Gustati lo splendido finale..anche se dai dialoghi del finale sembra che continui..chissà.

Soluzione di Mac