

Penumbra Requiem

Livello 1

Nella stanza vedi due piattaforme con un simbolo sopra, guarda in questa stanza e vedi un masso grande a forma di cubo, trascinalo e spingilo su una piattaforma, fai la stessa cosa con l'altra piattaforma cercando un masso uguale nelle altre stanze. Sempre in questa stanza mettiti alle spalle la porta col disegno e avanza nella stanza davanti, sulla sx leggi il diario. Torna indietro e vai nella stanza a dx dove c'è un cadavere, metti un masso cubico sulla solita piattaforma: il masso si spaccherà, prendi due pezzi e posizionali uno in verticale sotto la scala e uno in orizzontale davanti per saltarci sopra e poi saltare su quello successivo, sali sulla scala e leggi un altro diario. Guarda la porta davanti e vedrai un disegno con 3 triangoli, guarda la piramide la centro e vedrai dei simboli: ruota ogni sezione in modo da avere la stessa disposizione dei triangoli visti sulla porta: partirà un raggio verde. Scendi e segui il raggio fino a una porta che si aprirà, entra e osserva il portale inattivo. Torna indietro e avanza fino in fondo nella stanza dove c'è un'impalcatura, avanza fino in fondo e vedrai 3 massi cubici: devi trasportarli dall'altra parte del fossato verso la stanza dove hai messo già i due massi cubici, fai così: se noti c'è una rampa, trascinane uno fino al bordo della fossa, trascinane un altro e mettilo sopra, spingili verso l'altro bordo e poi spingi solo quello sopra in modo da averlo dall'altra parte; fai la stessa cosa con l'altro masso, ora ne hai due dall'altra parte. Per saltare dall'altra parte devi farlo saltando sull'impalcatura, trascina i massi dove hai posizionato gli altri due sulle piattaforme e trascinali nella stanza dove c'è una specie di gabbia in fondo, i due massi faranno abbassare il ponte. Avanza e clicca sull'oggetto luminoso per attivare il portale visto prima. Ritorna alla stanza con dove hai rotto il masso e trascinane uno cubico nella stanza dove c'è l'impalcatura, mettilo sopra il materasso, ritorna indietro e prendine due di quei rotti e mettilo sopra a questo cubico (uno sopra l'altro), trascina il tutto sotto l'impalcatura, vai dalla parte opposta dell'impalcatura, attraversala e sali: devi prendere l'artefatto in cima all'impalcatura con un salto, praticamente al volo. Vai nella stanza con il portale attivato e cliccalo.

Livello2

Da questo punto lo scopo è andare al refettorio e hai due possibilità: o una o l'altra. Ho suddiviso in scelta 1 e scelta 2 – Nella scelta 2 hai possibilità di prendere un artefatto, nella 1 invece no.

Per il refettorio (Scelta1)

Apri la porta e vedi il pavimento crollato con un fascio verde che se ti inquadra emette un gas velenoso, scendi e vai subito dietro il muro dietro per non farti inquadrare dal raggio, sullo scaffale prendi i medicinali. e anche la cassa in terra. Sul muro c'è un pulsante, premilo e si apre la porta in fondo e devi arrivarci con la cassa in un certo tempo. Dovrai provare un po' di volta ma questo è l'unico modo che ho trovato: fai una prova senza cassa e se noti passando dietro le colonne a dx, fino verso il centro il raggio non ti prende, appena il raggio ti supera vai in fondo sempre sulla stessa linea di corsa, appena il raggio si avvicina torna indietro e vedrai che sempre verso il centro il raggio non ti prende. Quindi dovrai fare questo percorso a tratti perché la cassa è pesante. Fai così: sei al riparo e appena si allontana il raggio trascina la cassa finché puoi nel percorso che hai fatto senza cassa, e poi ritorna indietro al sicuro, appena puoi vai e spingi la cassa finché puoi, continua finché la posizioni in linea con una pedana davanti alla porta. Ritorna indietro al centro della stanza e quando il raggio sta per allontanarsi corri alla cassa e spingila sulla pedana, torna indietro, premi il pulsante e corri nella porta che si apre trascinando dentro la cassa. Se per caso non fai in tempo a trascinare la cassa dentro, entra nella porta aperta, la riapri dal pulsante sul muro e la trascini dentro facendo attenzione che non ci sia il fascio verde. Metti la cassa sulla pedana vicino all'altra porta per aprirla ed entra per il refettorio.

Per il refettorio (Scelta2)

Nel corridoio col pavimento crollato non scendere dove c'è il fascio verde ma ritorna nella stanza e porta fuori la barra di ferro così ne hai due con quella che c'è fuori. Usane una sulla sx in modo che

appoggi tra il pavimento e la colonna rotta in basso, prendi l'altra e avanza finché puoi, appoggiala sul pavimento e salta, usala per crearti un ponte con l'altro pezzo di pavimento e poi saltando arrivi alla porta in fondo. Entra e vedi in terra 4 pedane: devi metterci sopra 4 casse, una cassa ce l'hai e le altre sono in scomparti che vedi alla pareti che devi aprire. Ogni cassa va su una pedana perché a breve la stanza si riempirà di acqua e le casse salendo devo premere sulle altrettante pedane sul soffitto, in questo modo l'acqua uscirà e si aprirà una porta. Puoi anche posizionarne solo 3 e posizionarti tu sulla quarta pedana, salire e premere la pedana sopra. Appena l'acqua sarà scesa entra dalla porta che si è aperta, vai a dx e abbassa la scala che vedi ma non scendere! Voltati ed entra nell'unica porta, trascina fuori due casse e posizionale sopra l'apertura nella parete vicino alla lampada. Mettine un'altra davanti per salirci sopra ed entra nell'apertura, sali sul tavolo dei monitor e prendi l'artefatto, agisci sul computer e poi esci dalla stanza. Scendi la scala per il refettorio.

Refettorio

Sulla sx prendi le medicine, avanza e interagisci con il distributore, in terra raccogli la cassetta e usala sul mangiacassette su un tavolo. Cliccalo e ascolta il messaggio e poi cliccalo di nuovo.. Ora la porta è libera, entra e vedrai dei fasci fotocellula (con la scelta 2 dovresti vederli spenti), torna indietro e trascina la cassa in ferro, aspetta che si spengano i fasci e oltrepassali spingendo la cassa , fai così con tutti. Nel mezzo troverai un artefatto luminoso da cliccare, poi avanza aspettando che i fasci si spengano e nell'ultima stanza posiziona la cassa sulla pedana per far aprire la porta in fondo. Entra e clicca sulla radiotrasmittente in terra. Sali le scale ed entra nella porta, ora devi saltare sulle casse per posizionarti dove c'è l'artefatto luminoso sopra un pianale in alto. Per arrivarci si deve saltare sulle casse in movimento. Prendi la rincorsa e salta sulla prima cassa appena ce l'hai davanti, poi su quella che si avvicina, salta poi sulla pedana che sale e che scende e così via fino all'ultima che ti posiziona sull'artefatto, salta, scendi la scala, cliccalo e sali la scala. Rifai il percorso in senso inverso senza ritornare al punto iniziale ma devi andare alla porta sull'altra piattaforma. Entra e clicca sul portale.

Livello 3

Al lato della porta ci sono delle luci verde e rosse, sposta le casse scure e posizionaci sotto la cassa che ha il simbolo della chiave, mettila sotto il tubo che manda del fumo blu. Sulla grata al centro ci sono 3 pezzi che sono dei soffiatori, posizionateci sopra ognuno una cassa scura. Vai sul macchinario con la leva e la vedi a sx, premi il pulsante corrispondente e la cassa si alzerà, se premi gli altri pulsanti senza spostare la leva, la cassa si alzerà ancora di più e vale per tutte le casse. Sposta la leva al centro per alzare la cassa premendo il pulsante e poi a dx per l'ultima cassa. Devi trovare le altezze giuste per farla in modo che la cassa vicina al muro arrivi alla scala che è in alto. Cm1 la prima sale una volta, la seconda due volte e l'ultima all'altezza max. Dovrai provare un po' di volte. Sali l'altra scala e lanciati sulla pedana scorrevole, dall'altra parte salta sulla scala e vedrai un ponte tenuto da una catena. Vai a sx e c'è un contenitore con una bottiglia rossa, prendila e buttala sotto: esploderà, prendine un'altra e lanciala verso la catena che tiene il ponte per romperla con l'esplosione. Il ponte si abbasserà, ritorna sotto alle casse fluttuanti e dove c'era la cassa con il simbolo clicca sulla sfera luminosa che ora vedi. Rifai tutto il percorso per salire e oltrepassa il ponte che hai abbassato rompendo la catena. Alza la leva per far scendere il cassone, sulla sx ci sono delle casse nere e sulla dx un ripiano in cemento, metti una cassa sotto e un'altra sopra il ripiano in cemento, sali e poi vai sulla passerella a griglia per saltare sul cassone. Prendi una bottiglia e lanciala sulla leva sul muro per salire. Guarda sotto e vedi una vetrata e una porta, sulla dx c'è un ripiano a "L" salta e poi salta dove c'è la porta, entra e clicca sulla sfera luminosa. Nei cassetti prendi il medicinale, l'artefatto clicca la vecchia radio. Sul muro prendi il pezzo metallico, esci e sulla dx devi saltare dall'altra parte, entra nel container e salta sul pezzo a "L", Sali sul punto più alto e salta sul container, Salta sulla piattaforma dove ci sono le casse scure, sali sul tubo e vai dall'altra parte. Sulla dx sposta la cassa nera e prendi il medicinale, vai a sx sulla rampa e la strada è chiusa. Sul muro dentro al vicolo cieco ci sono delle tacche scure, tira fuori la prima e nella seconda mettici quella vicino alla casa nera, sali con una passerella in mano, tira fuori la terza, sali e nell'ultima tacca metti l'ultima passerella, scendi e prendi la casa nera, sali sulla prima passerella e

lancia la cassa che si incastrerà tra il muro e la passerella. Sali in cima e prendi la cassa che ti servirà, avanza e prendi il libro in terra e posiziona la cassa nera per salire sulle casse a sx, tira su la casa nera per salire fino in cima, tira su la cassa nera e sali sulla prima pedana mobile, salta sulle scale poi sulle altre pedane mobili fino al portale che devi cliccare.

Livello 4

Avanza e segui la passerella sulla dx, apri la porta ed entra, c'è un macchinario che gira e un basamento con una leva, osserva il pezzo in terra e manca la batteria. Esci ed entra in acqua, avanza un po' in avanti e poi dx fino in fondo, sali la scaletta e abbassa la leva per attivare un flusso forte nell'acqua, voltati a sx e guarda in alto in fondo vicino alla luce verde e vedrai una batteria. Ritorna in acqua e vai a sx nella vasca centrale, guarda in fondo e clicca la sfera luminosa. Ritorna alla scaletta vicino alla porta dove mancava la batteria e entra, porta fuori 2 casse, buttale in acqua e spingile (ci vanno anche da sole) fino alla grata dalla parte opposta: la corrente dell'acqua le terrà contro, risali la scaletta e segui la passerella fino alle casse: saltaci sopra per andare fino alla passerella opposta. Avanza e abbassa la leva che farà salire altre passerelle dietro. Avanza e vedrai che la passerella è interrotta, torna indietro passando sulle passerelle sollevate e porta in quel punto parecchie casse perché dovrai saltarci sopra. Purtroppo la corrente non le fa rimanere ferme e l'unico modo che ho trovato è questo: butta una cassa in acqua lontano, prendine una in mano, salta sulla cassa appena si avvicina e butta l'altra in avanti, saltaci e prendi la cassa da dove sei saltato per ributtarla più avanti e così di seguito, oppure preparati 4 casse (puoi prendere anche quelle usate prima), buttale tutte lontano davanti alla passerella interrotta una davanti all'altra e mentre si avvicinano salta di corsa fino alla passerella opposta dove c'è una leva. Abbassala e poi avanza per girare la manovella sul muro, sentirete un'esplosione, vai in acqua e in quel punto prendi la batteria, portala fino alla stanza del generatore e mettila dove c'è la leva (devi fare tutto andando nell'acqua.) Prima di abbassare la leva che farà alzare l'acqua, localizza la stanza dove sei arrivato a questo livello e al vasca circolare dove c'è una piccola scaletta per salire. Alza la leva e corri subito nella stanza da dove sei entrato e sopra una tubatura in alto c'è l'artefatto, prendilo e vai subito nella vasca circolare e sai la scaletta. Dall'altra parte c'è la seconda sfera luminosa, (devi fare in fretta), scendi in acqua e abbassa la leva, risali in fretta, sali la scaletta e vai alle passerelle che stanno salendo, salta e poi percorri la passerella, clicca la sfera, risalta in acqua e risali la scaletta per la stanza del portale: cliccalo.

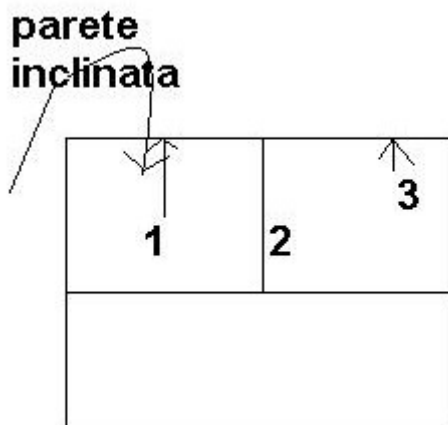
Livello 5

Osserva in giro finché vedi una grande parabola, mettila alle tue spalle e entra nel magazzino. In fondo sulla dx sposta il bidone e clicca la sfera luminosa, voltati e prendi il tubo curvo, esci (sempre col tubo) e vai diritto fino alla porta sotto la parabola. Entra e vedi due macchinari al lati, nella parete davanti un fusibile. Sul macchinario a sx ci sono delle piastre in metallo, abbassale tutte e su quella di sx che sta a metà usaci il tubo per fare contatto. Sulla dx premi il pulsante ora illuminato e attiverai l'altro macchinario, avvicinati e abbassa la leva a sx facendo esplodere il fusibile. Esci e al bivio vai a sx, la porta è chiusa, segui il tubo che vedi sulla dx a ritroso per entrare in una grotta con un generatore, premi il pulsante a dx e ritorna a quella porta che ora è aperta. Entra e vai nell'edificio, avanza e in terra vedi un piano dove ci va una batteria, nei cassetti prendi un medicinale. Esci e vai verso la rete metallica in fondo: è elettrificata e ti serve qualcosa per salire sugli scaffali e saltare. Osserva gli scaffali e prendi le casse piccole, metterne due una sopra l'altra in verticale e una davanti per salirci sopra e sali sullo scaffale e poi dall'altra parte della recinzione. Vai verso il muro e abbassa la leva per togliere corrente, entra nel container davanti e prendi il medicinale e il libro. Sugli scaffali prendi il fusibile e portalo vicino alla porta dell'edificio, ritorna tra i due container e prendi la batteria, portala dentro l'edificio e mettila sulla sua base, agisci sulla radio e poi sul computer ma non puoi far nulla. Esci e ritorna sugli scaffali, prendi una bombola e una cassa di quelle usate per saltare e metti il tutto nella porta di uscita per evitare che si richiuda, prendi il fusibile e vai all'edificio dei due macchinari. Metti il fusibili al suo posto, premi il pulsante rosso e abbassa la leva dell'altro macchinario. Ritorna alla grotta dove c'è il generatore e premi il pulsante a sx, ritorna all'edificio dove c'è il computer e ora puoi usarlo. Dalla finestrella in basso

della schermata seleziona le opzioni partendo dal basso e sentirai qualcosa sul tetto. Esci e sali la scala a dx e poi i gradini, vedrai la cassa col simbolo della chiave, prendila e lanciala oltre la rete dalla parte della parabola, salta e buttala sotto dalla parte dove c'è la scala, gira ai lati della parabola e prendi l'artefatto, salta dove hai buttato la cassa e portala dove ci sono i due macchinari col fusibile. Mettila nel macchinario che sta girando, clicca la sfera e vai dove c'è l'edificio col computer, appena dentro la botola sulla dx sarà aperta, scendi e agisci sul portale.

Livello 6

Avanza e prendi una cassa, lanciala sulla sfera per farla uscire dalla sede, spingila e al bivio vai a dx verso i raggi laser: lo scopo è portarla dall'altra parte senza toccare i raggi, fai così: tu puoi passare tranquillamente attraverso i raggi quindi tieni la sfera sempre in mano. Il percorso è sulla parte sx tenendo conto dei raggi in parallelo verso la parete. La sfera devi spingerla sulla parete inclinata e spostarla dx appena il primo raggio si spegne, stessa cosa per il secondo raggio. (devi calcolare i tempi giusti, se sbagli vai a prendere un'altra sfera).



Calcola il tempo di quando sta per spegnersi il raggio 1, ruota la sfera sulla parete e posizionala dentro nello spazio, aspetta che si spenga il raggio 2 e spostala nel quadrato del raggio 3, calcola quando sta per spegnersi il raggio 3 e fai ruotare la sfera sulla parete per portarla fuori.

Metti la sfera dentro un buco, torna indietro e vai nella stanza a sx, agisci sulla ricetrasmittente in terra. Entra nell'passaggio ora aperto e vedi dei tubi che salgono e scendono, saltaci sopra per arrivare dall'altra parte. Da come sei arrivato vai a dx e supera la scala, salta nella pedana dove c'è la scala e spostala e abbassa la leva. Butta sotto la cassa per avere spazio per saltare indietro. Avanza e vai sempre dritto fin dove vedi dei pistoni che escono dalla parete in movimento, dall'altra parte c'è una sfera luminosa, salta sui pistoni e cliccala, torna indietro allo stesso modo. Sali la scala, i gradini e la piccola pedana, lasciati cadere nel tubo concavo e avanza per cliccare la seconda sfera. Torna indietro e scendi, vai dove c'era la leva con la cassa e sull'ultimo silos a dx c'è una scala, salta sulla piccola pedana e sali. Sul macchinario abbassa le leve iniziando da sx e non rilasciarle finché non smette il rumore di catene, in questo modo la sfera si muoverà. Clicca sul libro in terra e poi scendi. Risali l'altra scala e avanza sui gradini e sulla piattaforma, entra nel tubo concavo e avanza, sulla sx in basso vedi una trave in ferro, saltaci per poi andare su delle passerelle, salta sulla tubatura, avanza, voltati e salta sopra altre passerelle per andare in alto. Davanti alla costruzione sali e avanza, osserva in basso a dx e salta sulle passerelle. Avanza fino a vedere la sfera. Prendi una lastra e appoggiala alla base al centro in modo che faccia da pedana di salita, facci rotolare la sfera. Ora hai 5 minuti per lasciare il posto, sali la scala e avanza fino alla pedana sulla dx, scendi sotto, avanza e sulla dx entra nel portale.

Livello 7

Avanza e prendi l'ingranaggio, portalo fino dietro dove c'è una scala, lascialo cadere e scendi, riprendilo e vai a dx posizionandolo su un perno. Avanza e dietro a una tubatura prendi un altro ingranaggio e mettilo in un altro perno. Voltati a dx e avanza finché vedi un soffio di vapore NON AVANZARE! Sulla sx in terra prendi l'altro ingranaggio e mettilo come l'altro, avanza e dietro la tubatura prendi l'ultimo ingranaggio e mettilo con gli altri. (L'ingranaggio più piccolo va in mezzo). Premi il pulsante e arriverà un sfera, spingila dalla parte dove c'era l'ingranaggio dietro la tubatura e falla salire sulle due assi in terra, scendi la scala a sx e vai verso le casse, avanza fino a vedere delle presse che scendono, avanza tra le 3 senza essere schiacciati (devi passare in quell'attimo che si alzano e fermarti nell'arco appena arrivi alla prossima). Clicca sulla sfera luminosa, sposta la cassa dalla porta e prendi la leva dallo scaffale, esci dalla porta e avanza, posiziona la leva sul macchinario a dx: ne manca una. Torna nella stanza e supera la prima pressa, voltati completamente e sulla dx c'è un piccolo passaggio, abbassati e entraci senza essere schiacciato. In quella stanza clicca sul libro, gira la manovella finché la luce non diventa rossa e prendi la seconda leva. Esci e mettila dove hai messo l'altra. Se guardi sulla dx vedrai la sfera che devi far rotolare agendo sulle leve (le leve si usano sia verso il basso che verso l'alto). Appena fatto vedrai un raggio viola. Ritorna sopra dove c'era il getto di vapore che ora non c'è più perché è stata girata la valvola sotto, premi il pulsante e salta sulle piattaforme mobili per cliccare la sfera che vedi in alto a sx. Ritorna indietro e vai sull'altra pedana sempre saltando, clicca la sfera e prendi il medicinale. Avanza in discesa di corsa senza farti prendere dai barili, fai tutte le scalette e salta sulla rete, avanza e clicca la terza sfera. Ripercorri a strada e salta sui piloni mobili. Ritorna sopra dove hai trovato il primo ingranaggio e c'erano i raggi laser per entrare nel portale.

Livello 8

In fondo vedi una piattaforma, non salire ma vai dalla parte opposta, scendi a dx, prosegui a dx e poi a sx fino in fondo, fiancheggiare i grossi tubi tenendoli a sx e vedi una stanza con delle casse. Portane una sul piano alto e mettila sull'altra cassa in modo d'averne una sopra l'altra, trascinala da dove sei entrato e spingi dall'altra parte quella sopra. Esci e spingila fino al bivio, poi a dx e ancora a dx finché non vedi un'altra cassa, posizionala su una pedana a sx e mettilci anche l'altra cassa sulla seconda pedana, infine sali sulla terza pedana. Torna di poco indietro e vai subito a dx dove vedi una baracca, entra e usa la radio, sulla sx sposta la cassa, apri lo sportello e clicca sulla sfera. Sullo scaffale prendi un pezzo di legna e ritorna nella stanza delle casse, aprila botola e butta dentro il legno, scendi e davanti hai una caldaia con una luce rossa, apri il portellone e mettilci il legno, chiudi e abbassa la leva. Ritorna vicino alla scala, sposta i barili e prendi l'artefatto. Gira intorno alla caldaia e vedi delle manovelle numerate: gira la N°2 finché non senti un rumore, risali sopra e esci, tieni la sx e sali la scaletta per arrivare al punto d'arrivo, avanza e Sali sulla pedana mobile appena scende che ti porterà sopra. Avanza e al bivio a sx, clicca sulla sfera, ritorna indietro e vai dritto fino al pavimento interrotto, prendi la rincorsa e salta, nella stanza vedi un tastierino numerico, digita: 6497 e prendi il flacone. Ritorna indietro col flacone e apri lo sportello circolare sulla parete a dx, mettilci il flacone. Ritorna al pavimento interrotto e scendi la scaletta, sposta la cassa e scendi. Ritorna alla stanza delle casse e sulla caldaia e ruota la manovella N°3 rimettendo a posto la N°2 Ritorna al punto di partenza delle 3 pedane, salta sulla cassa e poi nel cancello, appena la piattaforma scende spingici sopra la cassa fino in fondo lasciando del posto anche per te in modo da salire con la cassa. Spingila fino nella stanza in fondo e mettila sopra una pedana e sali sull'altra, lo sportello si aprirà prendi il flacone e mettilo nel solito sportello circolare sulla parete nel corridoio. Scendi sotto alla caldaia e gira la manovella N°1 rimettendo a posto la N°3, ritorna alla stanza delle 3 pedane, sali nel cancello e la scala che porta sopra (devi saltare e agganciare la scala volo). Salta il pavimento interrotto e entra nel passaggio a dx, vai sulla pedana mobile e avanza saltando sulle altre pedane mobili per arrivare al portale da cliccare.

Livello 9

Osserva il cancello chiuso da un lucchetto, prendi una bombola e rompilo, entra e togli la grata da terra. Avanza per il condotto finchè non crollerà e sarai in una stanza allagata, salta sulle casse fino alle scale. Sali e sulla dx apri la porta, sul muro c'è un pannello con un fusibile: mettilo al centro e poi sposta uno scaffale, togli la grata ed entra nel condotto, avanza e poi a sx al primo svincolo, avanza fino a entrare in un luogo con un distributore e un grosso portone con una luce verde. Premi il pulsante e oltrepassala, prendi 3 casse e portale fuori dove c'è il piccolo laghetto. Buttale dentro vicine e salta sulla prima e poi sulle altre due, prendine una, mettila davanti e salta e prendi quella dietro..vai avanti così finchè arrivi dall'altra parte. Vai a dx e apri la porta che incontri, osserva il grande silos, sali sulla scrivania e saltando prendi l'artefatto che c'è sopra. Osserva in fondo il grande pannello con delle fessure: vanno inserite delle schede che trovi sullo scaffale, devi portarne una per volta e inserirle in questo modo calcolando che intendo come prima fila quella in alto:

Seconda fila nel primo a sx

Seconda fila nel secondo da sx

Terza fila nel secondo da sx

Quarta fila nel secondo-terzo e quarto da sx

Vai dalla parte opposta e togli la grata dal muro, entra, avanza e spingi la grata per andare nella stanza. Vai in fondo e vedi un barattolo rosso, prima di prenderlo sposta la cassa dalla porta e aprila, esci con il barattolo in mano. Esci e vai a sx, al bivio vai a dx verso la porta chiusa e posaci il barattolo, avanza a dx ed entra nella stanza che ha già la porta aperta, sulla sx se le spine non sono nelle prese mettile e poi premi il pulsante sul pilastro davanti. Ritorna alla porta chiusa, aprila e entra col barattolo, ora devi salire sulle piattaforme mobili per andare dalla parte opposta dove c'è una porta, sempre col barattolo. Posa il barattolo e sali solo sulla prima piattaforma mobile, posizionati verso la porta e vedrai una sfera, salta e attivala. Risali sulla piattaforma e vai alla porta col barattolo. Apri la porta e prendi il barattolo, scendi le rampe a sx e in fondo apri la porta a sx, entra col barattolo e lancialo sulle rocce in fondo. Esci e sulla sx prendi la corda che farà da miccia, metti un'estremità sul barattolo e l'altra sulla chiazza di benzina più indietro. Sul muro a sx abbassa la leva per avere delle scintille ed esci dalla stanza in attesa dell'esplosione. Avanza e in fondo usa la rampa per scendere e non le scale in legno, apri la porta in fondo a sx, entra e nell'armadio clicca la sfera. Esci e vai dritto fino in fondo per il portale. Dopo il dialogo vai a dx e premi il pulsante Enter per il finale.

Soluzione di Giuseppe