

EXPERIENCE 112

SOLUZIONE

L'avventura grafica che vi apprestate a giocare è una delle più all'avanguardia del momento. Seguite minuziosamente i consigli della protagonista e avrete modo di conoscere l'**E.D.E.H.N.** Dopo la schermata iniziale, vi renderete conto di dove vi trovate, siete su una vecchia nave, che risulta abbandonata da tempo, ma tuttavia la situazione non è molto chiara. Vi trovate nel laboratorio di ecologia chimica, sul ponte superiore. Diamo inizio al gioco.

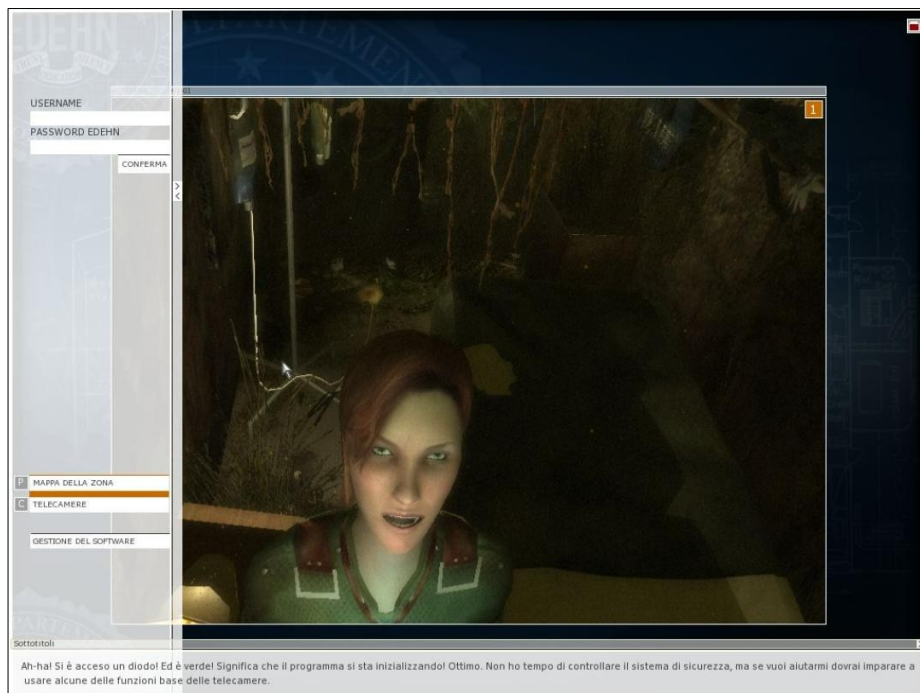
NB: RICORDATEVI SEMPRE DI SPEGNERE LE LUCI DELLE FOTOCAMERE CHE NON VI OCCORRONO, QUESTO VELOCIZZERA' UN POCO LE AZIONI VISTO LA PESANTEZZA DELLE IMMAGINI E LA LENTEZZA DEL MOTORE GRAFICO! INOLTRE ATTIVATE IL TRAKING AUTOMATICO (il secondo simbolo dopo il lucchetto sulla schermata di gioco), COSI' LE TELECAMERE SEGUIRANNO SEMPRE LEA.

UD01

Vedete Léa sdraiata su un lettino con una flebo al braccio, a stento cerca di alzarsi, quando ci riesce legge il messaggio che ha sul comodino....

“Léa ... Se stai leggendo questa lettera ... ciò significa che sei sopravvissuta... un terribile evento... tutto distrutto ...”

Léa crede che la nota le è stata scritta da un suo conoscente di nome John. Léa si accorge della videocamera di sicurezza, si accerta che funzioni, ma un rumore fuori dalla stanza richiama la sua attenzione... Quando ritorna, vi chiederà se si può fidare di chi sta al di là della videocamera e vi darà il codice per attivare il sistema di sicurezza. Nella casella del codice, dovrete digitare **EDEHN** ed **INVIO**.



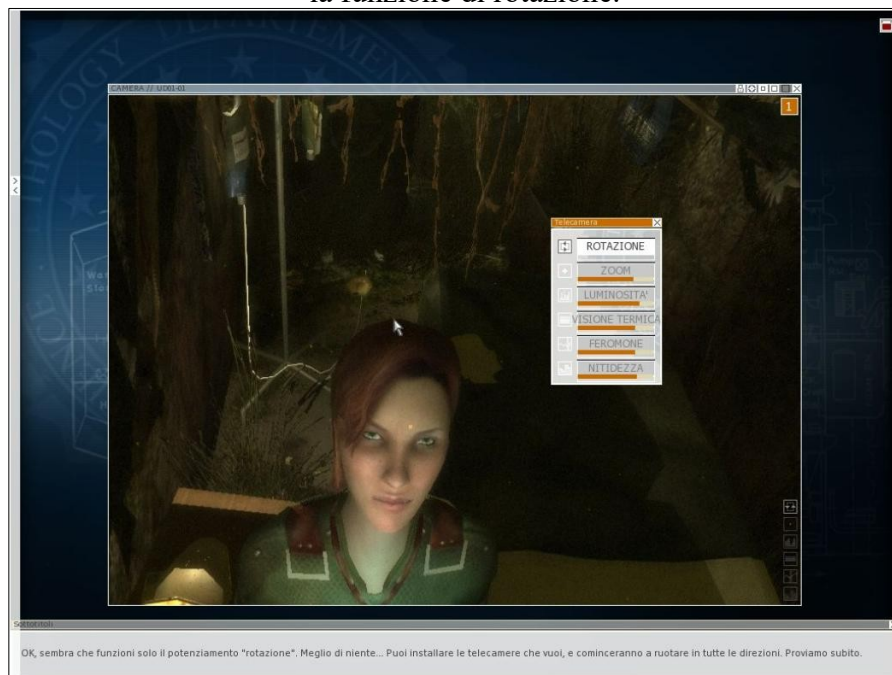
***Vi sarà importante sapere che spesso queste caselle saranno necessarie. Ogni volta che saranno visualizzate, dovrete digitare il codice adatto e premere INVIO. (A volte dovrete cliccare sulla barra per evidenziare il cursore, a quel punto potrete scrivere il codice.)**

A questo punto Léa vi istruirà sulle funzioni delle videocamere.

***Potrete visualizzare il menù principale in qualsiasi momento, facendo scorrere il mouse lungo il bordo sinistro dello schermo.**

Nella parte inferiore dello schermo, ci sarà il "software di gestione." Dove potrete andare per Salvare, Caricare, e scegliere le Opzioni o Uscire dal gioco.

Quando cliccate sulle Fotocamere, vi renderete conto che per questa frazione di gioco è attiva solo la funzione di rotazione.



*** Inoltre vi sarà possibile trascinare l'icona di rotazione della fotocamera direttamente sullo schermo per stabilire che fotocamera è in azione. Per ruotare una fotocamera, tenere premuto il tasto sinistro del mouse e trascinare verso il basso. In alto nella schermata ci sono delle piccole icone, quelle vi suggeriranno le funzioni delle fotocamere!**

Ora Léa vi chiede di cliccare sulla mappa del pannello di controllo. Questo riproduce una mappa della posizione in cui vi trovate e dei dintorni. Il piccolo triangolo azzurro indica Léa, la sua attuale posizione e i movimenti. Potete vedere che si trova in **UD01**. Ora Léa lascia la camera e si dirige verso il corridoio.

***La mappa può essere trascinata in qualsiasi direzione, cliccandoci sopra si evidenzierà l'icona "mano". Ciò è particolarmente utile per localizzare le varie camere tramite i numeri in modo che sia possibile vedere dove vi trovate e decidere dove andare. È anche possibile ingrandire e ridurre collocando il cursore sulla mappa e roteando la rotellina del mouse.**

Accendete la fotocamera più vicino a Léa (sulla parete di fondo) cliccando sul quadrato rosso.

***Il mouse diventa incontrollabile se vi è più di una fotocamera in esecuzione, vi consiglio di disattivare le telecamere non necessarie e utilizzarne solo una alla volta.**

UD02

Léa a questo punto si dirige verso la camera adiacente e sarà necessario attivare la telecamera che ha di fronte. Ritene che le luci non funzionano e ritorna indietro per annullare il comando precedente. A questo punto dovete cliccare sul cerchio rosso più vicino, quelle sono le luci diventeranno azzurre quando sono accese.

Léa vi suggerisce di attivare le luci delle località che si desiderano visitare, automaticamente lei si dirigerà verso di loro. In questo corridoio non trova nulla che sia di suo interesse.

UD03

Cliccando sul pulsante questo si illumina per far spostare Léa verso il UD03. Noterete che la porta di accesso a quella stanza è di colore rosso, il che significa che è chiusa. Cliccateci per aprirla a questo punto Léa entra.

***In questa stanza, si vedono luci e telecamere, insieme con i triangoli che rappresentano possibili luoghi di particolare interesse o oggetti. Cliccando sul triangolo rosso diventerà azzurro questo darà la possibilità a Léa di entrarvi.**

Il gioco impone che una volta attivate le telecamere queste siano ruotate a destra a sinistra per permettere a Léa di osservare ciò che la circonda e trovare oggetti utili! Non tutte le località che copre la fotocamera porteranno a qualcosa di interessante, ma l'unico modo per sapere è provare.

Il triangolo importante in questa stanza è quello sul lato sinistro della camera stessa. Léa trova una cartuccia per la visione notturna e la carica sul computer. Ora avete una nuova funzione per la telecamera che è quella della luminosità. Procedete accendendo la fotocamera più vicina e cliccando sul tasto Luminosità per confermare che è attiva. È possibile utilizzare questa funzione per qualsiasi fotocamera, a seconda delle necessità.

***Quando una fotocamera è accesa, è possibile alternare la visione notturna dal piccolo pannello delle icone in basso a destra, dello schermo della fotocamera.**

A questo punto Léa vi dice che hai due obiettivi entra nel pannello Obiettivi del menu per controllare. Vi ha anche spiegato come può essere usata la Guida sul pannello del menù. Andate avanti e provate.

UD05

Adesso Léa ha bisogno di andare alla Camera UD05. Dovrà arrivare alla porta a sinistra alla fine del corridoio e si renderà conto che è bloccata. A questo punto accendete la fotocamera al di là della porta e attivate la visione notturna. Questo spaventerà un uomo che sta bloccando la porta, ed è possibile ruotare la telecamera e osservarne la fuga.

Quando Léa entra in UD05, non andate vicino alle scale a sinistra ma verso la porta UD06.

UD06

Aprite la porta che permetterà a Léa di entrare in UD06. Si tratta di un vano lavanderia "bleachery", e qui non c'è nulla da vedere. Tuttavia, Léa ha il flashback di una conversazione con un uomo.

***Questo flashback ci fa sapere che l'uomo è il Ricettore 112, uno dei "volontari" a cui gli esperimenti che stanno facendo non sono risultati mortali. Successivamente scopriremo che Léa nutriva nei suoi confronti sentimenti forti.**

UD07

Léa attraverso la porta che si trova a sinistra nella camera UD07, e va verso la caldaia. Esplorate la camera utilizzando le telecamere fino a quando cliccando sulle luci e accedendo l'ultima fotocamera di fronte tra le altre cose sfocata Léa trova una chiave sul pavimento.

***Capiterà a volte che cliccando sulla porta la luce nell'ubicazione è accesa, quindi dovrete spegnerla affinché Léa possa esaminare ciò che si trova nei paraggi. Vi renderete presto conto che le fotocamere apriranno innumerevoli finestre, in più ci saranno il menù e la mappa, fino a sovrapporsi in più strati, coprendo anche ciò che si desidera visualizzare. Cliccando su una porzione della finestra o sulla casella si potrà far salire verso l'alto le varie immagini in modo da poter vedere più chiaramente. Inoltre, è possibile spostare un'intera finestra in una qualsiasi parte dello schermo cliccando sulla barra del titolo colorata, proprio nella parte superiore della finestra e trascinandola.**

UD05

Lea ritorna indietro si trova sul ponte UD06 fuori dalla porta in zona UD05. Per il momento non c'è bisogno di andare vicino alle scale a sinistra. Basta continuare a utilizzare le luci orientandoci verso il suo nord. Entrando nel corridoio che si trova davanti a noi, Lea ha un altro flashback, questa volta vede il corpo di un uomo su di un tavolo di laboratorio circondato da Léa e da altri due uomini. Sembra che il paziente sia 112. Léa ora entra in UD11 e vede una persona morta è il Dr Zeitfel. Egli ha una tessera magnetica di cui Léa ha bisogno al fine di poter entrare in un'altra stanza. A questo punto Léa aggiunge un altro obbiettivo alla lista.

UD08

Léa ora entra in UD08. Si accorge che le telecamere non funzionano e suggerisce di accendere i diodi uno alla volta con la visione notturna / luminosità e utilizzando i vari oggetti intorno alla stanza. **Non andate vicino alla porta rossa in fondo alla stanza.** (Potreste rimanere bloccati.) Lo scopo a questo punto è di arrivare in fondo alla stanza fino al UD09, accendendo in ordine i vari diodi triangolari. Il vostro obiettivo è l'apertura UD09.

UD09

Una volta che vi troverete in UD09 accendete la fotocamera senza la visione notturna. Léa noterà oltre al fetore la pianta mutante straordinaria e ricorderà il lavoro svolto da Francois-Pierre .

UD08

Tornate a UD08 e andate verso la porta in fondo alla stanza. Essa conduce alla UD10, ma la porta necessita di un codice. Lea decide di darci l'accesso a Intranet, che contiene il suo nick e la sua password e quelli degli altri "collaboratori". Lei vi dà il suo nome utente e la password:

NOME UTENTE: **l.nichols**

PASSWORD: **eurythmia**

Inserite queste nella parte superiore del menu. Cliccando su Convalida, quindi cliccate su Collaboratori. Ora sull'immagine di Léa per accedere al suo profilo. Andate in fondo alla schermata dove troverete il codice di accesso: **251803**.

*** Se avete aperto il file di Lea, potrete vedere e leggere la sua e-mail. Essi offrono una buona idea della personalità di alcuni dei suoi colleghi e del rapporto di Lea con Recettore 112. Non è possibile accedere alla parte "documento personale" senza un codice.**

UD10

Cliccate sulla porta bloccata e inserite il codice di accesso: **251803**. Léa entra e dice: abbiamo bisogno di "andare di là", a UD11.

Andate nella stanza a sinistra ed esplorate fino a che Léa trova una cassetta e una piccola telecamera che si trovano sul tavolo da lavoro del professore. Léa inserisce la cassetta e quindi si attiva la funzione Zoom.

Fate clic sul pulsante "Zoom" per attivarla su tutte le fotocamere.

*** E' possibile ingrandire e ridurre collocando il cursore sulla fotocamera e schermo a rotazione la rotellina del mouse, o tenendo premuto il tasto destro del mouse sopra la fotocamera schermo e trascinando il mouse in alto o in basso.**

Léa si sposta vicino al robot e inserisce la fotocamera. Tuttavia, il robot ha bisogno di un codice per lavorare. Ritiene che il professor Zeitfel avrà il codice nei suoi documenti personali. Lei vi dice il suo nome utente, ma non conosce la password, allora ricordando che Zeitfel è un po' smemorato vi dice di cercare nello studio, usando lo zoom per trovare qualsiasi appunto, dove di certo è scritto. Ora avete bisogno di cercare al posto di Léa.

Utilizzate la fotocamera in alto a sinistra della camera – fate una panoramica verso il basso e ingrandite. Potrebbe essere necessario inserire la visione notturna / luminosità sulla fotocamera che state utilizzando, ed inoltre usate la finestra a dimensioni grande.

*** E' possibile regolare le dimensioni della finestra cliccando sui riquadri che si trovano nella parte superiore della fotocamera di ogni finestra.**

Vedrete la parola "MEMORIAM" e il numero "12345". Questo è tutto ciò di cui avete bisogno per accedere al file:

NOME UTENTE: **m.zeitfel**
PASSWORD: **memoriam**
FILE PERSONALE: **12345**

*** Per aprire un file personali, scorrere verso il basso attraverso il file di quel particolare Collaboratore (si accede tramite "File" nel menu principale sulla sinistra dello schermo) fino a visualizzare in rosso la barra FILE PERSONALI. Fare clic e inserire il codice.**

Il codice per azionare il robot è **521AG18**. Inserite nella finestra che si è aperta!

***Importante entrando nel file del Recettore 112, si trovano i nomi utente e password di John Palmer e Mike Loyd.**

NOME UTENTE: **j.palmer**
PASSWORD: **ud03**

NOME UTENTE: **m.loyd**
PASSWORD: **114113145195**

Guardate i documenti di Palmer e la posta elettronica.

*** In particolare "la zona server" deve essere accesa, al fine di passare da un settore all'altro.**

Guardate i documenti di Loyd e la posta elettronica, in particolare per quanto riguarda lo scambio di corrispondenza del Recettore 112 con Léa. Né Loyd né Palmer, hanno alcun codice di accesso.

Ora avete bisogno di recuperare la tessera magnetica. Fate clic sul robot e inserite il codice: **521AG18**. Vengono visualizzati i meccanismi di controllo del Robot. Avete bisogno di manovrarlo attraverso il blocco d'aria del UD11.

Il robot va automaticamente nel blocco l'aria. Fate clic in alto, in basso, a destra, a sinistra sulle frecce per spostare il robot attraverso l'apertura nella stanza accanto per l'intero tragitto. Le telecamere in questa stanza saranno utilissime e abbastanza interessanti da usare.

Portate il robot a stretto contatto con il lato destro del corpo riverso e vedete la scheda situata sul tavolo. Zoommate in caso di necessità. Allineate il braccio del robot con la scheda e poi usate il braccio di controllo per abbassarla. Immaginate le due rotazioni come i quadranti di due orologi e impostate i controlli (le freccette) alle 3:00 funzionato bene. (Se il braccio inferiore non reagisce correttamente, spostate il robot un po' indietro in modo che il braccio non colpisca la tabella) Una volta che il braccio è abbassato, premere il pulsante centrale di navigazione sulla ruota di magnetizzazione. Quando il braccio si mette indietro, si dovrebbe vedere la tessera magnetica su di esso. In caso contrario, rifate la manovra.

Ora spostate il robot verso UD11, tutto indietro di fronte alla camera dove è in attesa di Lea.

Spostatelo a stretto contatto con Lea, e lei prenderà la tessera magnetica.

Lea automaticamente ritorna indietro da dove era entrata. Uscirà nel corridoio e utilizza la tessera magnetica per passare a una nuova area, il **Laboratorio di Etologia Comparativa Sperimentale**. Questa è la zona degli uffici dal UD13/all'UD20 sul ponte superiore.

Laboratorio di Etologia Comparativa Sperimentale, ponte superiore

UD14

Accendete una fotocamera vicino a Léa in modo da poter esaminare questa nuova posizione.

Svoltate a sinistra verso la prima sala. Léa ha un flashback, che riguarda Mike Loyd.

Spostatevi nella stanza adiacente ed esplorate fino a che Lea non si trova vicino a una pianta, che lei dice si muove come un animale.

UD17

Per arrivare a UD17, dovete passare attraverso la camera alla vostra sinistra sulla mappa, perché vi sono dei detriti che bloccano le porte. Vi sono dei detriti anche più in basso nel corridoio. Esplorate questa camera e poi entrate ed esplorate UD17. Continuate attraverso la prossima camera e salite su verso UD16.

UD16

Questa è la stanza dove si trova l'HO, ma è distrutto. Léa dice che avrà bisogno di assumere HO, e aggiunge questa missione agli Obiettivi. Accendete la luce di sicurezza in basso a sinistra nella camera. Léa si avvicina e trova un ingrediente per l'HO dentro il frigorifero. A questo punto va al computer e aggiorna il primo obiettivo HO. Poi ritorna alla cassetta di sicurezza e trova la password per Pierre Francois. Non si vede, quindi decide di scrivere sulla lavagna. Guardate dove va e attivate la fotocamera necessaria. Zoommate in avanti e vedete che la password è: **tyriades**. Ora è possibile inserire il suo nome utente e la relativa password.

NOME UTENTE: **f.pierre**

PASSWORD: **tyriades**

Nel file di Pierre, si vedono due codici di accesso.

Congelatore: **310005B**

Vault: **2514**

A questo punto è giusto sapere il meccanismo del codice Vigenère, infatti troverete tra i file del dottore nella posta, la lettera di Dimitrinko, che spiega il meccanismo del quadrato di Polybio, a seguito la spiegazione:

Linea verticale

Linea orizzontale

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A
C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C
E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D
F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E
G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G
I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y

Parola crittografata **MFNMVMMFGTAS**

Parola chiave **BLAISE**

IMPOSTAZIONE

M F N M V M M F G T A S
B L A I S E B L A I S E

Osservate il quadrato, non dovete fare altro che cercare la **M** all'interno di esso e trovare la lettera **B** sulla linea verticale, la lettera che stiamo cercando e la **L** sulla linea orizzontale.

Lo stesso vale per la **F** cerchiamo l'incrocio che fa con la **L** sulla linea verticale, la lettera che ci interessa è la **U** sulla linea orizzontale.

Per la lettera **N**, troviamo la **A** sulla linea verticale, la lettera che ci interessa è la **N** su quella orizzontale, **SOLO IN QUESTO CASO QUANDO LE LETTERE**

SONO SULLA STESSA LINEA LA LETTERA INTERESSATA E' SEMPRE LA PRIMA, IN QUESTO CASO LA N.

Fate così fino alla fine la parola che troverete sarà il vostro codice per i FILE PERSONALI!

Léa a questo punto si sposta verso l'oggetto in alto a destra della camera. Si tratta di una sorta di congelatore contenente HO. Per aprire il congelatore, immettete il codice trovato nel file di Pierre: **310005B**. Léa prende l'ossidrina ma è comunque poca, ha bisogno di inalare più HO.

UD18

Lasciate UD16 e passate a UD18 dall'altro lato del corridoio. Al momento in cui entra, Léa ha un flashback.

Continuate nella camera e trovate tre cose (cliccate sulle luci anche se sono accese o utilizzare le telecamere più di una volta per far sì che Léa possa trovare tutto):

1. Abbigliamento di Abdalah Melik e una chiave che Léa terrà con sé.
2. Uniforme di Andy Leonard e delle altre chiavi che Léa porterà con sé.
3. Il diario di Léa che leggerà.

Léa offre alcune informazioni aggiuntive circa 112 e vi dirà la sua password per i documenti personali.

PASSWORD FILE PERSONALI: arcano

1. Visualizzate i codici protetti, e trovate le informazioni di John Palmer, già noto da Zeitfel.
2. Potrete vedere una serie di appunti di Léa sui rapporti, un po' romantici, con 112.
3. Una descrizione di Loyd sui racket d'estorsione.

UD19

Léa in UD19 si guarda allo specchio e nota quanto è cambiata guardandosi allo specchio.

UD20

Continuate in UD20 e scoprite il corpo di Abdalah Melik.

Corridoio

Tornate indietro lungo il corridoio principale. Cliccate sul primo triangolo che si vede sulla sinistra è il server di attivazione vi porterà fino al ponte di poppa. Andate lì e cliccate sul server.

Suggerimento: Una volta che Léa sale, è necessario cliccare due volte sulle frecce in su della mappa della zona per poterla visualizzare..

CAMERE E SALA DA PRANZO 1 ° PONTE

1P09

Dopo aver dato un'occhiata in giro andate direttamente alla Camera 1P09. Appena entrata

accendete la luce alla vostra destra, Léa noterà sul tavolo del laboratorio un braccio enorme e vi spiegherà cosa sono i TRIADI, una razza di animale, a cosa serve l'ossidrina e poi concluderà che il suo scopo ora è scoprire cosa è successo esplorando la nave.

All'altra estremità della camera, Léa trova sulla scrivania una lettera scritta da Andre Mourin. A questo punto salva nel suo file e si può accedere alla lettera. Si noti che la lettera contiene anche i codici per Abdalah Melik.

NOME UTENTE: **a.melik**

PASSWORD: **neuroleptic**

FILE PERSONALI: **UYUCVUW (criptato)**

Date un'occhiata al file di Melik e leggete la nota sulla fabbricazione sintetica di un HO, un processo che a Léa, potrebbe essere necessario in un secondo momento. Guardate le e-mail e vedete che Melik ha fornito qualcosa a Nancy Edwards, in cambio di favori sessuali.

In un'altra mail, Dimitrinko fornisce la parola chiave per decifrare il file personali di Melik la parola è CESAR

U Y U C V U W
C E S A R C E
S U C C E S S

A questo punto guardate i file personali di Melik e vedete i suoi pareri circa le proprietà fisico - mentale, di vari membri dell'equipaggio. Potete anche trovare diversi codici:

Alain Mourin

NOME UTENTE: **a.mourin**

PASSWORD: **me**

Harimanja Namrik

NOME UTENTE: **h.namrik**

PASSWORD: **kim**

Nancy Edwards

NOME UTENTE: **n.edwards**

PASSWORD: **luxury**

Vediamo che cosa può essere trovato in questi file.

Mourin

Codice di accesso per gli archivi **1P08: 1P08A25**

Tra i documenti troverete la lettera di dimissioni

Nella e mail del **08/08/70** il codice di accesso per i file personali: **ethology**

Dopo aver sbloccato i file personali troverete notizie su Melik e due video!

Namrik

Codice di accesso per l'officina: **55SW321**

In una mail del **21/07/70** Kim, Amore mio, troverete la password di Namrik per i file personali.

17061947

Invece la password di KIM è **yokobue**

Tra i documenti personali, ci sono;
Sistema elettrico delle cisterne (con la posizione dei fusibili, nel magazzino di prua ci sono fusibili in caso di emergenza, **area E4 livello 28**).[inserire la schermata]
I batiscafi.

Dopo aver sbloccato i documenti personali, troverete il codice d'accesso alla cisterna **CT07: CT07A01**

Tra le mail di **Edwards**, specialmente quella dell' **08/09/70** Sono qui, Nancy, troverete i codici di **Lincoln**

USERNAME: **m.lincoln**
PASSWORD: **password**
Codice accesso robot della sicurezza: **ST038RX12**
Codice accesso alle porte delle Tiriadi: **TEO13**

Potete sfogliare i file del Tenente Michael Lincoln, ma non c'è molto.

Lasciate la stanza e andate a destra. Cliccate sul triangolo rosso una volta diventato azzurro vi troverete sul ponte esterno.

SPAZIO PONTE ESTERNO

Primo ponte

Spostate Léa fino alla fine del ponte (alla vostra sinistra sul 1P07), e proseguite fino a vedere il primo oggetto. Noterete delle scale sali tele. Passate al livello superiore, utilizzando la freccia verso l'alto sulla vostra mappa, e accendete la luce in cima alle scale per portare Lea sopra.

Secondo ponte

A questo punto Léa vi suggerirà di accendere il faro che si trova in alto, proprio grazie a quello le indicherete la via per proseguire su una sorta di travi rosse, molto pericolose.

*** Proprio il faro è difficile da attivare, la maniera corretta è quella di passarci sopra sulla mappa con il mouse quando vedrete il cono d'ombra dell'aria che copre la fotocamera a quel punto cliccate e lo attiverete.**

Spostate Léa verso il basso a sinistra dove si trovano dei barili che bloccano delle scale verso il basso. Lei vi dirà di non essere sicura di riuscire a spostare i barili ci prova e poi dice di doversi riposare. Non scendete ora la scalinata. Invece, spostatevi lungo il fondo a destra e trovate infondo nell'angolo l'accesso all'UNITA' MEDICA sul ponte secondario 2P02/2P05.

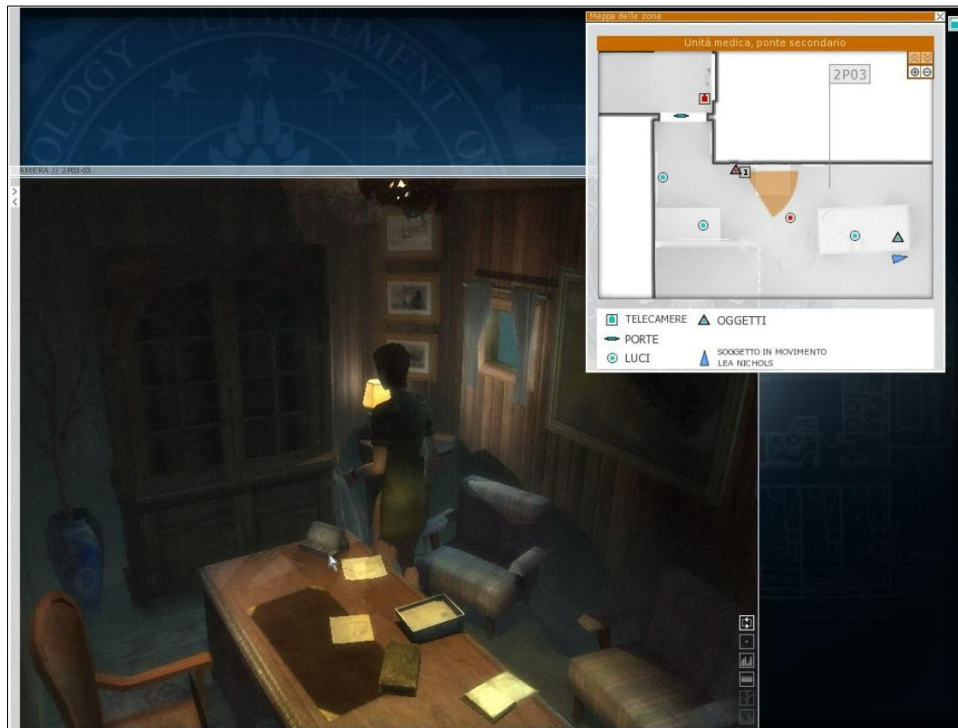
UNITA' MEDICA PONTE SECONDARIO

Vi ricordo sempre che se le telecamere oscillano, cliccate con il mouse sul simbolo in alto Attiva/disattiva tracking automatico, e la fotocamera si stabilizzerà.
Siete alla ricerca di 2P03. **Andate fino in fondo al corridoio.** Al punto di intersezione, aprite la porta alla vostra destra. E' necessaria una chiave, Léa dovrebbe averla.

2P03

Siete nella cabina del Dr Melik. Utilizzate il computer, che è il primo oggetto nella stanza. Lea trova e installa la funzione termica per le telecamere.

Cliccando sulla luce al centro della stanza, Lea vi dirà di aver trovato, sul pavimento accanto alla scrivania, una chiave è quella dell'ospedale (2P05). Andate in fondo alla stanza, cliccate più volte sul triangolo, è il telefono, rimarrà azzurro, alla fine Lea vi dirà di avere accesso ora al DISPENSARIO.



Uscite dalla camera e percorrete tutto il corridoio per lungo. Girate a sinistra ed entrare nel dispensario.

2P04

Guardatevi intorno con le telecamere e luci. Léa trova alcune sostanze chimiche, ma non può ricordare che cosa deve fare. Revisionate i documenti personali di Melik "**Risposta al calore degli ingredienti dell'Ossidrina di Idrossido**". Esso afferma che l'**ossilato di trietilene** è sensibile a una temperatura di **35 gradi per 5 secondi** producendo un bioluminescenza che lo converte in cristalli di solfato di sodio.

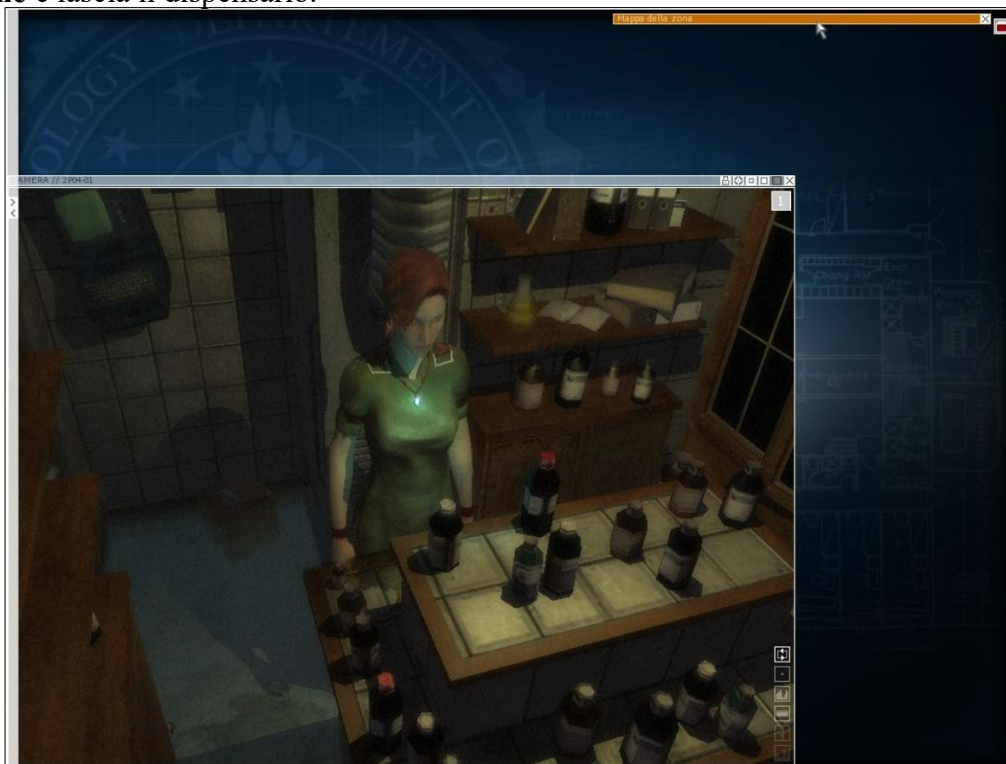
Léa parla di un condizionatore d'aria - a questo punto verrà visualizzato un triangolo (aria condizionata) apparirà vicino a Lea precisamente alla sua sinistra, sulla mappa.

Cliccateci facendolo diventare azzurro, avete acceso l'aria condizionata.

Impostate l'aria su 37 gradi centigradi, e inserite la visione termica sulla fotocamera che vi farà vedere le bottiglie sul tavolo da lavoro. Utilizzate la funzione della fotocamera termica (simile a un occhio di toro) per constatare i gradi delle bottiglie, nessuna raggiunge i 35. Lea vi farà notare che c'è molto caldo, ma ignoratela. A questo punto non succede niente.

Suggerimento: cambiate la visione della fotocamera, prendete quella alle spalle di Lea, mettete questa volta l'aria condizionata a 37.1.....state a vedere cosa succede!

Se si esegue questa operazione correttamente, viene visualizzato il bagliore, Lea prende il **l'ossilato di trietilene** e lascia il dispensario.



*** Salvare il gioco qui. Se si lascia il gioco a metà della prossima sfida, potrebbe essere necessario tornare a una partita salvata.**

2P05

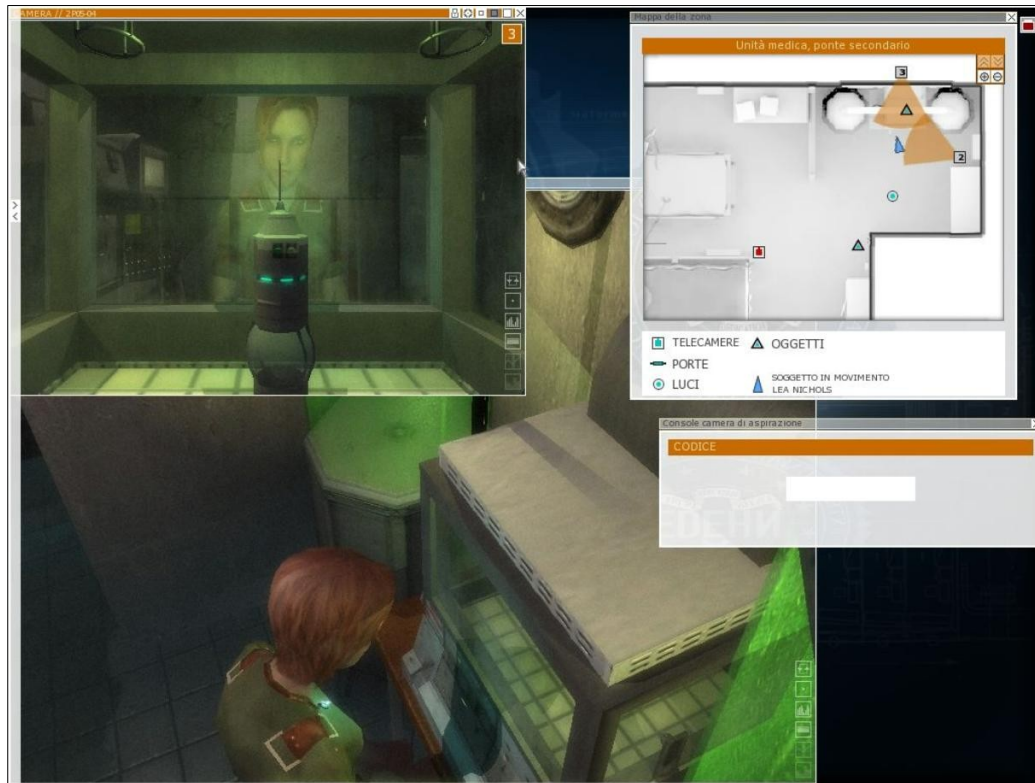
Léa esce automaticamente dalla stanza, entrate nella camera che avete di fronte è la 2P05. Il forno è nella parte posteriore della camera. Accendete la fotocamera in alto - quello tra le due strutture ottagonale sulla mappa (questo vi dà la visuale sull'interno del forno). Cliccate sulla luce più vicina alla fotocamera – così Léa andrà vicino al forno. Farà tutto da sola e produce il secondo ingrediente. Tieni d'occhio questo processo - avrete bisogno di fare qualcosa di simile in un minuto. Vai al fascicolo personale di Melik e guarda la revisione "Produzione di Ossidrina di Idrossido sintetica" Avete bisogno di 5 unità di un ingrediente Rosso e 3 unità di un Blu. La miscela deve essere riscaldata a 42 gradi.

Quando Léa chiede il vostro aiuto, fate clic sull'oggetto sulla mappa che appare vicino al retro del forno. Avrete bisogno di inserire un codice – è nel file del Dr Melik - **245CX852**. Viene visualizzato un pannello di controllo. Premete il braccio + in fondo per l'avvio del sistema. Potete vedere le colonne degli ingredienti piene di rosso e di blu.

***Se in qualsiasi momento avete sbagliato a inserire gli ingredienti è possibile riavviare il processo facendo clic sul segno + sul pannello di controllo.**

All'interno del forno c'è un piccolo robot che può essere spostato a sinistra, a destra, avanti e indietro, facendo clic sulle frecce del menu (usando il mouse). Il piccolo robot può anche essere sollevato in verticale con la barra spaziatrice o cliccando sul cerchio al centro del menu. Posizionate il robot direttamente sotto il tubo che scende dal soffitto del forno (potrebbe essere necessario per muovere la telecamera osservare il tetto e il pavimento del forno per vedere come spostare il robot per allinearli al meglio col tubo che scende dal soffitto). Voi saprete che il robot è nella giusta posizione quando utilizzando la barra spaziatrice per far salire il robot verso il tubo del gas, l'ago entrerà perfettamente nel foro, e l'ampolla del robot si colorerà del liquido che avrete immesso, nel

caso rosso o blu. State attenti anche al quantitativo di colore 5 BARRE per il ROSSO 3 per il BLU. Non ha importanza l'ordine in cui lo versate. Una volta estratte 5 unità di rosso, spostate il robot verso l'altro tubo ed estraete le 3 unità di colore blu. Lea vi dirà cosa fare quando questa parte di lavoro sarà stata fatta correttamente.



Ora spostate il robot in modo che sia colpito dal fascio laser luminoso orizzontalmente attraverso il forno. Accendete la funzione termica in modo che possiate guardare la temperatura. Regolate il quadrante termico aiutandovi con il rilevatore di temperatura in modo che raggiunga la temperatura che vi serve 42 gradi. Utilizzate la barra spaziatrice (o fare clic sul centro cerchio sul menu) per sollevare l'ampolla di vetro del robot con gli ingredienti fino a che il raggio laser non lo surriscalda (potrebbe essere necessario premere la barra spaziatrice o fare clic più volte per mantenere il robot al giusto livello). Tenete il globo sotto l'azione del laser - non troppo alto, non troppo basso - e guardate la temperatura, appena arriverà a 42 gradi, rilasciare il globo immediatamente. Lea vi dirà quando fermarvi.

***Se siete riusciti a salvare il gioco mentre vi trovavate nel mezzo di questa sfida, potrebbe darsi che non siate in grado di accedere al forno. Se dovesse accadere questo, potrete utilizzare il backup automatico. Il backup automatico non mostra il triangolo / oggetto del forno, quindi sarà necessario cliccare nuovamente sulla luce vicino al forno in modo che Lea vi parla del processo e quindi il triangolo appare di nuovo sul forno.**

Léa prende la boccetta con l'HO e la inala direttamente nel laboratorio, dopodiché esce. Avrete bisogno ora di cambiare la mappa dei livelli fino a trovare dove andare.

ZONA DEL PONTE ESTERNO

Andate in basso a sinistra della zona dove Léa ha rimossi i barili dalla scala. Visualizzate la mappa del livello, fate scendere Léa giù per le scale accendendo una luce. Spostatela al massimo verso la poppa e poi tutta verso la parte superiore a destra fino a quando raggiunge l'ingresso di 1P01/1P11. Attivate il passaggio ad entrate nella zona.

LABORATORI E MENSA PONTE PRINCIPALE

Portate Léa dritto verso il corridoio fatela accedere in 1P10. Léa vede tre cadaveri è riluttante a toccarli (vorrei vedere voi ^_^). Cliccando sulle varie luci e attivando qualche oggetto, la si può convincere a perquisire i cadaveri. Léa pensa che uno di essi è Mathilda, la figlia della professoressa Resa Leeg lind, e si chiede se Mathilda potrebbe essere la password della dottoressa. Léa dice di andare al **laboratorio di inalazione**. Andate avanti nella stanza vicino alla porta da cui siete entrati, proprio alla destra dello schermo, quello è l'accesso al laboratorio. A questo punto Léa vi suggerisce di usare il nome della Dottoressa, e il nome della figlia rispettivamente come nome utente e password.

NOME UTENTE: **r.leeg lind**

PASSWORD: **mathilda**

Il principale elemento di interesse è il codice di accesso per 1P10/1P11: **45FR36D**.

Una volta entrata Lea è soddisfatta.

1P11

Una volta dentro attivate il triangolo in fondo alla camera è la cabina di inalazione. A questo punto inserisce i dati nel computer ed entra. Ha un flashback di qualcuno che non si sente bene. Quando avrà finito, lei dice che si sente meglio.

Lasciate la stanza e percorrendo tutto il corridoio andate verso nord.

1P08

Girare a destra in 1P08 e accendete le telecamere. Cliccate sul triangolo in fondo squillerà il telefono. Lea cercherà di fissare il cablaggio. Ora gli archivi della console sono accessibili, ma avete bisogno di un codice di accesso lei vi suggerisce di controllare i documenti di Mourin: quello che cercate è **1P08A25**

Guardate attraverso i vari file, prestando particolare attenzione tra i documenti audio, l'ultima cartella la **22Z** da cui è possibile ottenere la password di Lincoln (che avete già) e di **Andy Leonard**.

NOME UTENTE: **a.leonard**

PASSWORD: **p38**

Inoltre i documenti di Leonard contengono il codice di accesso alla stanza di sicurezza **1P05: 1P05U83**

Codice di accesso agli archivi **1P08A25**

1P05

Utilizzate il precedente codice di accesso per entrare 1P05 dove Lea trova il corpo di Leonard. Utilizzate la luce che si trova sulla scrivania e attivate l'oggetto nella parte inferiore della camera così che Lea lo possa esaminare.

*** In un livello passato se ricordate bene, Lea avrebbe potuto esplorare questa stanza, ma non poteva essere fatto fino a che non avesse già esplorato le camere 1P03, 1P02 e 1P01.**

Léa inserisce ciò che trova sul computer. Aprite i documenti di Lea su Leonard per conoscere il codice di accesso ai file privati che è: **rigour**.

CODICE DOCUMENTI PRIVATI : **rigour**

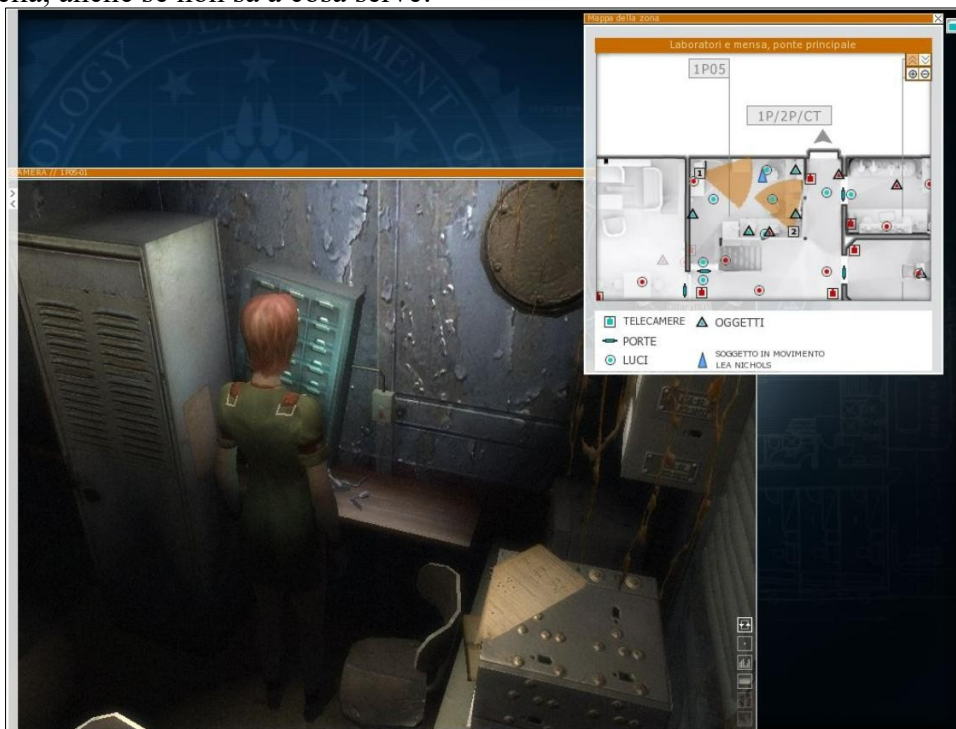
Aprite i documenti personali di Leonard e visualizzate le informazioni relative ad un possibile spionaggio e un elenco di caratteristiche di tutti i membri dell'equipaggio. Lei ha tutte le informazioni ad eccezione di quelli di Paul de Provence:

NOME UTENTE: **p.provence**

PASSWORD: **ra**

Aprite i documenti di Provence ma non c'è nulla di interessante.

Esplorate fino a che non trovare alle spalle del cadavere un gruppo di chiavi. (Non posso dirvi la chiave corretta, perché potrebbe rovinare tutto il divertimento.)Basta selezionare qualsiasi chiave disponibile a caso, non dovevate cercarne nessuna in particolare, anche perché Lea vi dirà che terrà quella, anche se non sa a cosa serve!



*** Anche qui in passato, Lea avrebbe potuto esplorare la stanza, non poteva tuttavia trovare il pannello di chiavi fino a che non avesse già esplorato le camere 1P03, 1P02 e 1P01.**

1P03

Lasciate la camera di sicurezza fuori dall'ingresso potrete accedere a 1P03. Prima di entrare, accendete la fotocamera la prima 1P03 - quella più vicino alla porta. Poi fate entrare Lea. Lea si troverà di fronte un serpente. Attivate il triangolo alla sua sinistra che emette del vapore che farà scappare la bestia, Lea la insegue a distanza.

Continuate attraverso 1P03 e 1P02, esplorando quello che vi capita.

Arrivate sino in fondo ed accedete alla 1P01.

1P01

Una volta entrata invitate Lea a esaminare la carcassa e la sentirete parlare dei tiriadi. Continuate in giù verso il fondo della camera dove Lea trova il corpo dello chef Provence. Si trova anche un notebook con la ricetta preferita di Provence e, probabilmente, il codice per i suoi documenti personali: **bouillabaisse**.

Inoltre troverete anche un notebook segreto con dei codici.

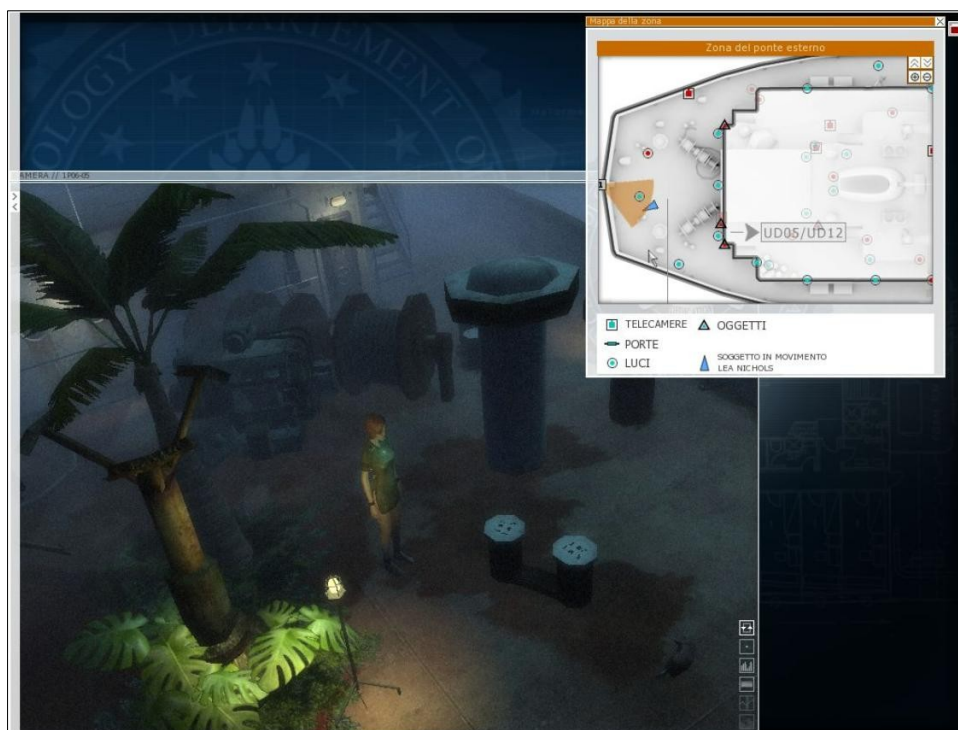
Aprire i file di Provence e utilizzate il codice di accesso per i suoi documenti personali.. Chiaramente Lea ne deduce che questi sono i rapporti di una spia. Nella relazione RA-01056, Provence parla di una misteriosa collana in grado di emettere feromoni dei Tiriadi e risponde alla loro presenza emettendo bagliori che aumentano d'intensità. Forse è la collana che ha al collo Lea????? Siamo qui per scoprirlo!!!!

Tornate indietro attraverso le camere verso 1P05. Se non avete ancora esaminato il corpo di Leonard o raccolto la chiave casuale, tornate in 1P05 e fate queste cose. Andate al corridoio a destra della 1P05. Poi andate verso l'alto, verso la porta principale e uscite fuori. La mappa è "1P/2P/CT." Attivate l'interruttore e aprite per passare sul ponte.

ZONA DEL PONTE ESTERNO

Per darvi un punto di riferimento ricordate che, la prua della nave si trova a destra e la poppa è a sinistra. Andate alla vostra destra fino a raggiungere il ponte, lo stretto passaggio che conduce a destra. Léa incontra di nuovo i cani e lei è disposta ad andare sul ponte e pensa che se avesse un'esca per attirare i cani questi sarebbero distratti e potrebbe passare tranquillamente.

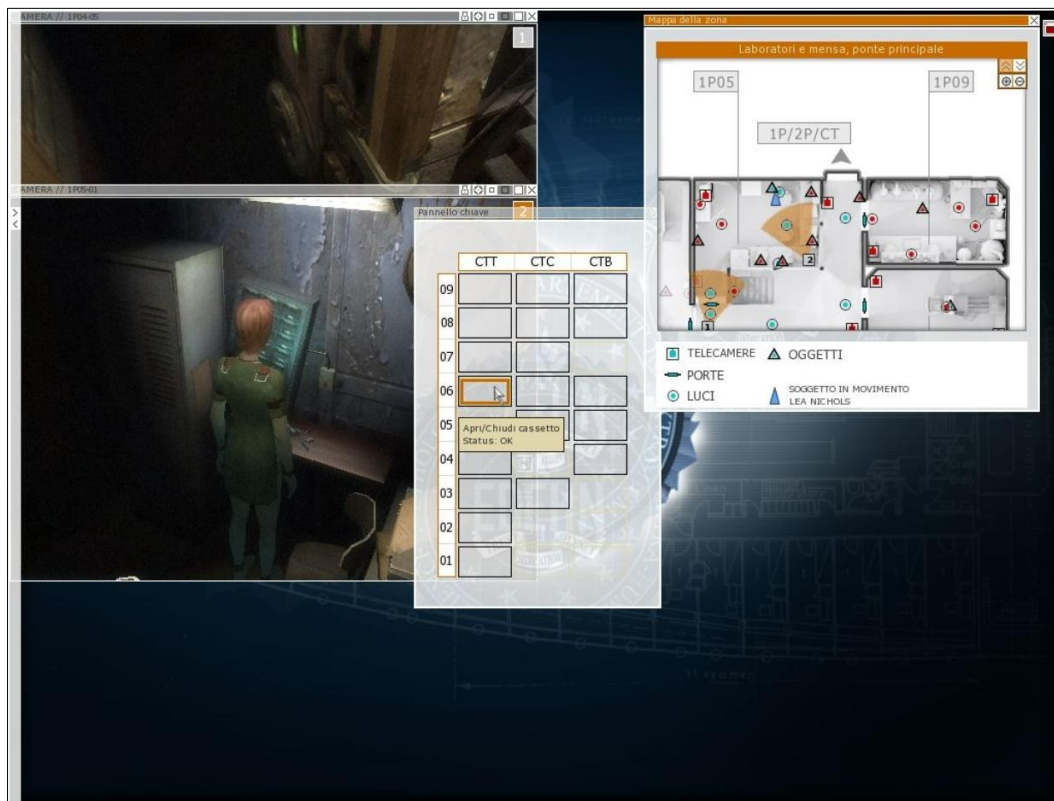
Continuate a farla camminare verso la parte inferiore del ponte sino in fondo e fatela svoltare a sinistra. A poppa, proprio dove si trova la luce centrale e la fotocamera Léa trova e raccoglie la carcassa di un roditore che potrebbe essere utilizzata per distrarre i cani.



Tornate alla prua sulla destra dove Léa dà la carcassa ai cani, in tal modo può accedere al ponte. Ora continuate sul lungo ponte fino a che Lea ne raggiunge la fine.

Alla piccola area rettangolare, scendete, cliccate sulla mappa al livello inferiore e utilizzate le luci per scendere. Léa è ora nella zona del portello. Utilizzate la fotocamera in basso a destra (con visione notturna / luminosità se ne avete bisogno) e le luci per far spostare Léa verso il boccaporto.

***Caratteri sul portello: CT06T. A meno che voi non siate stati molto fortunati, la chiave che lei ha preso nella camera di sicurezza non funziona. Se siete stati fortunati, quindi saltate al prossimo paragrafo.**



Se la chiave è sbagliata, Léa vede le iscrizioni e vi dirà automaticamente di tornare alla camera di sicurezza per prendere la chiave giusta. Dopo il passaggio del livello di mappa, seguite tutto il suo viaggio di ritorno oltre il ponte, salite verso nord girate a sinistra e cliccate sul primo triangolo che trovate.

Ritornate alla camera di sicurezza (1P05) e andate di nuovo verso il pannello delle chiavi. Stavolta prendete la chiave **06 sotto la colonna CTT**, Lea confermerà che è la chiave giusta. Ora ripercorrete i vostri passi su tutta le via del ritorno attraverso il ponte e giù per la zona del portello.

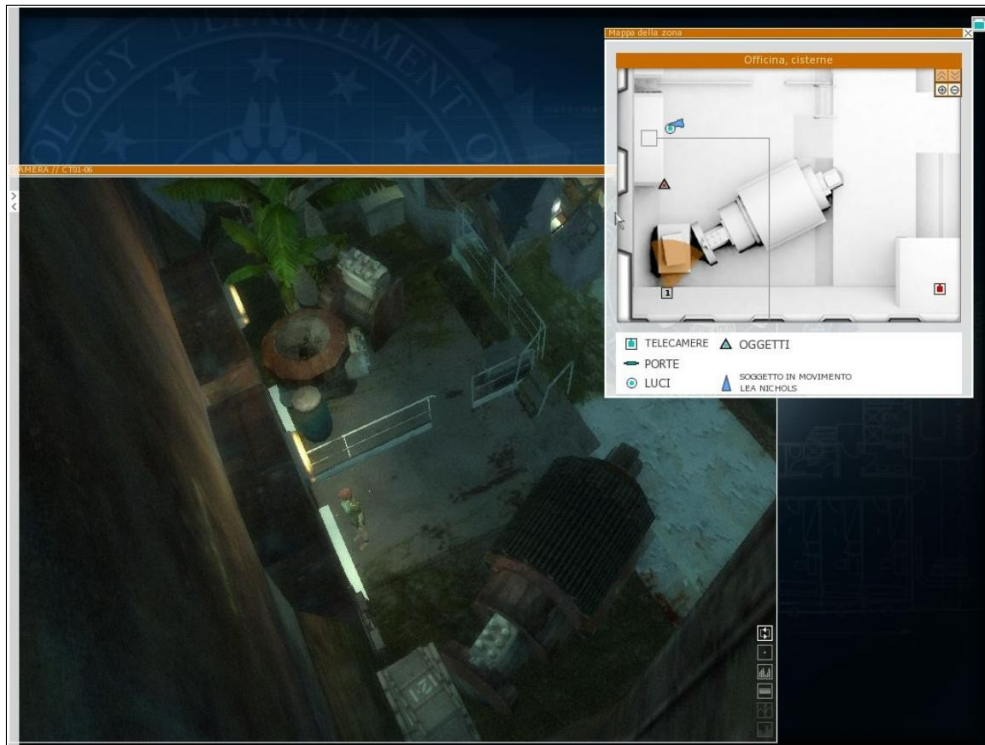
Léa usa la chiave giusta e, prima di andare giù, chiede di cliccare sul server di commutazione dell'area su cui deve passare, è il triangolo a sinistra.

OFFICINA CISTERNE

CT6T

Léa arriva in un'area di carico. Guardatevi intorno un po' e poi entrate dalla porta CT6C.

CT6C



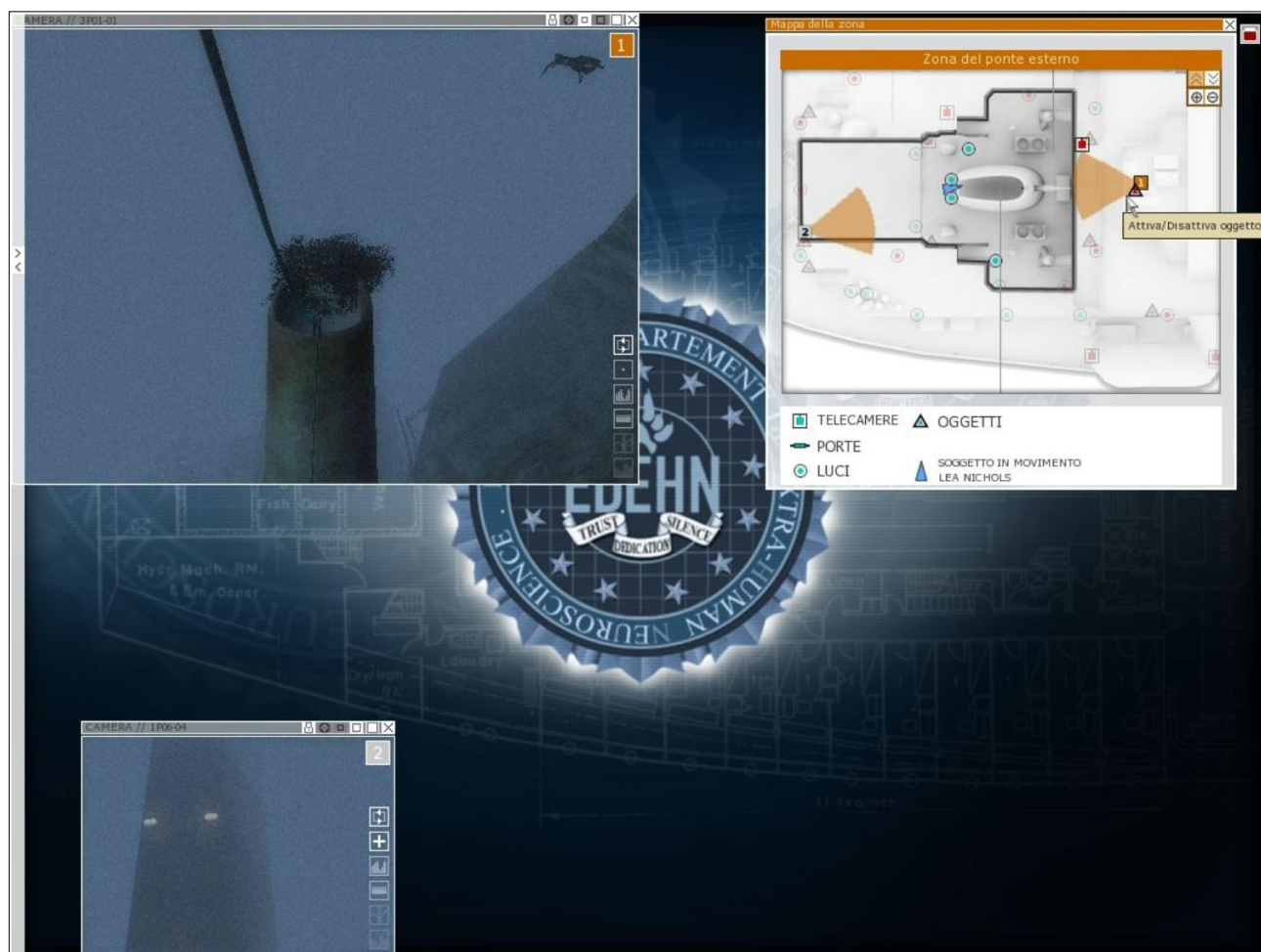
Léa va al computer e aggiorna gli obiettivi. Accendete la luce che si trovava proprio di fronte a voi quando siete entrati nell'aria di carico. Lei alza gli occhi e un uomo gli parla di lei.

Egli afferma che Léa ha dormito per 34 anni, che ora egli comanda la nave, però lui ha paura di tutte le creature. Egli incarica Lea di recuperare un uovo che si trova sulle ciminiere della nave che sta per schiudersi. Lea aggiunge questo compito agli obiettivi. Le ciminiere si trovano sul terzo ponte della nave che avete visto in precedenza. Sì, dovete andare lì.

CIMINIERE

Ecco il percorso:

1. Lasciate l'aria di carico e salite le scale ritornando al portellone con su scritto CT6T.
2. Accedete alla mappa del livello superiore e ritornate fino al ponte.
3. Attraversate il ponte posteriore al ponte scoperto.
4. Andate in basso a sinistra verso la poppa.
5. Accendete la luce in fondo tra i due triangoli (dove c'è la freccia UD05/UD02) - non fate clic sui triangoli.
6. Portate il livello della mappa a quello superiore e Lea salirà al secondo ponte (2P01), dove ci sono barili.
7. Utilizzate il triangolo in diagonale di fronte al barili. Emette un suono Lea vi si avvicina.
8. Accedete alla mappa del livello superiore e andate fino al terzo ponte (3P01).
9. Andate alla fine della ciminiera e fate clic su (forse due volte) entrambe le luci. Lea sale una scala attaccata alla ciminiera.



Utilizzate la fotocamera a guardare fino in cima alla ciminiera e vedete gli uccelli. Lea vi suggerisce di far suonare la sirena per spaventare gli uccelli. Fate clic sul triangolo a destra per il colpo di sirena. Lea prende l'uovo. Spegnete l'imbuto due luci, e Léa automaticamente torna a CT6T.

***Quando Lea arriva a CT6T, vi consiglia di non continuare in CT6C, e di assicurarsi di salvare il gioco qui. Una volta che si va in altra stanza, sarà impegnata in una lunga conversazione che non può essere interrotta per salvare.**

OFFICINA CISTERNE

Quando Léa è in CT6T, possiamo dare un'occhiata ad un certo file. Accedete al menu principale sulla sinistra dello schermo. Andate su Collaboratori. Nella posta di Namrik, avete trovato la password di Kim-Lan Lee.

NOME UTENTE: **kl.lee**

PASSWORD: **yokobue**

Aprirete il suo file:

Codice per l'apertura dell'accesso all'oceano: **CT054400**

Informazioni sul **batiscafo**

Inoltre nei documenti personali trovate

Linda Manchek:

NOME UTENTE: **l.manchek**

PASSWORD: **archi**

DOCUMENTI PRIVATI: **ocean**

Codice per l'accesso al batiscafo 02: **PUEZAYTO**

Inoltre tra i documenti personali trovate il manuale operativo del batiscafo

Una serie di codici per l'utilizzo del batiscafo cambiati settimanalmente di cui manca l'ultimo.

Il percorso acquatico

Stephen Algun:

NOME UTENTE: **s.algun**

PASSWORD: **s.algun**

DOCUMENTI PERSONALI: **s.algun**

Apri i documenti di Stephen Algun.

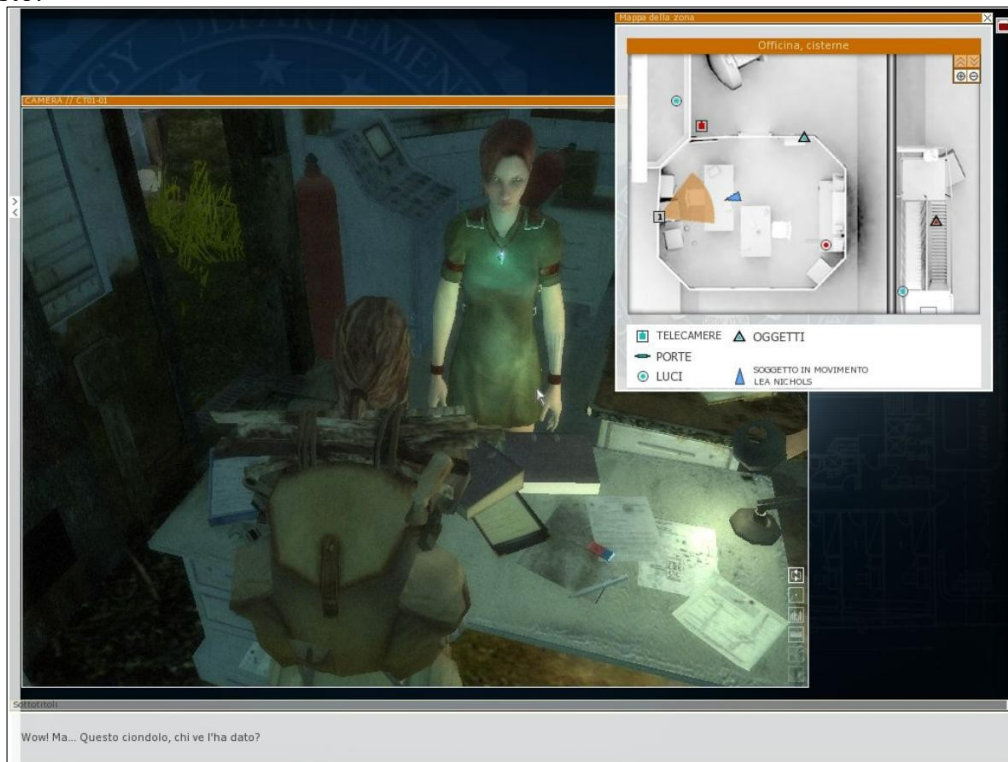
Troverete il Codice di accesso per le porte a CT07: **CT07A01**

Ora è il momento di consegnare le uova.

CT6C

Andate in CT6C di nuovo. L'uomo arriva e si svolge una lunga conversazione. Lea ora lo riconosce come Mike Loyd.

Loyd vuole sapere chi è il traditore. A questo punto Lea chiede il vostro aiuto, dovete muovere la telecamera alle domande di Loyd per il SI su e giù, per il NO a destra e sinistra. Dalla vostra lettura del file di Provence, sapete che la spia è lui. Tenete la fotocamera oscillante fino a che Lea avrà risposto.



Loyd fa dei commenti sulla bella collana di Lea, e le dà la chiave per la manovra del batiscafo fino all'uscita. Gli dà anche delle creature iridescenti che gli faranno luce lungo la strada.

Loyd parla a Lea anche delle cisterne:

Stato cisterne

3 allagata.

4 pezzi di ricambio – ma Loyd non è riuscita ad aprirla.

5 serbatoio del batiscafo, completamente al buio.

6 deve essere cercato

7c'erano strane voci su di esso,

8 Loyd non ha le chiavi

Infine, egli dà a Lea i suoi codici:

NOME UTENTE: **m.loyd**

PASSWORD: **114113145195**

FILE PERSONALI: **oxoldines**

Dopo gli aggiornamenti di Lea sugli obiettivi, aprite i documenti di Loyd.

Questi contengono il codice dei documenti privati di Igor Dimitrinko: **pigpen**.

(Tuttavia non si conosce ancora la password.)

Il file contiene anche tre schemi di bombe.

Inoltre, la storia di Provence e il racconto sulla collana che regola alla necessità HO.

La vostra prossima destinazione è **CT6B**.

Non avete bisogno di uscire come siete entrati. Individuate sulla mappa **CT6B**.

Utilizzate le luci per condurre Léa fino alla meta, e quindi tramite il server il triangolo in basso passate all'altro livello.

PONTE SOMMERGIBILE CISTERNE

CT6B

Quando Léa arriva a CT6B, andate avanti verso le porte chiuse per la rimessa. Usate il codice di Namrik per aprire la porta: **55SW321**.

Andate avanti e guardatevi intorno. In particolare, scegliete la luce di cui Léa si trova al centro per vedere i fusibili. Lei decide che qui non vi è nulla di interessante e lascia automaticamente la stanza.

Léa risale dalla scala da cui è scesa, accedete al livello superiore. Quindi cambiate il livello della mappa indietro verso il basso.

CT7B

Léa si sposta verso la porta nell'angolo in basso a destra della camera. Aprite la fotocamera successiva e fatela spostare verso di essa.

Siete in CT7B, ma non è chiaramente classificato sulla mappa.

*** Se avete problemi cliccando sulla icona porta, andate alla parte inferiore della mappa dal menu e cliccate per disattivare le luci. In questo modo sarà molto più facile fare clic sulla porta. Poi assicuratevi di riattivare le luci nella parte inferiore del menu della mappa.**

CT7C (Area del batiscafo)

La stanza è al buio, potete utilizzare la visione notturna / luminosità. Léa realizza che le luci non

funzionano ed ha bisogno di un fusibile. Va verso il computer e aggiorna gli obiettivi.

Aprire il file Namrik e guardate la cartella del sistema elettrico della cisterna. Vedete che il fusibile di cui Lea ha bisogno per **CT7C** è **rosso**. Ripercorrete i vostri passi indietro alla CT6B. (**Non dimenticate di passare con la mappa al livello su e giù per le scale se non lo fate sarà inutile cercare di andare avanti.**)

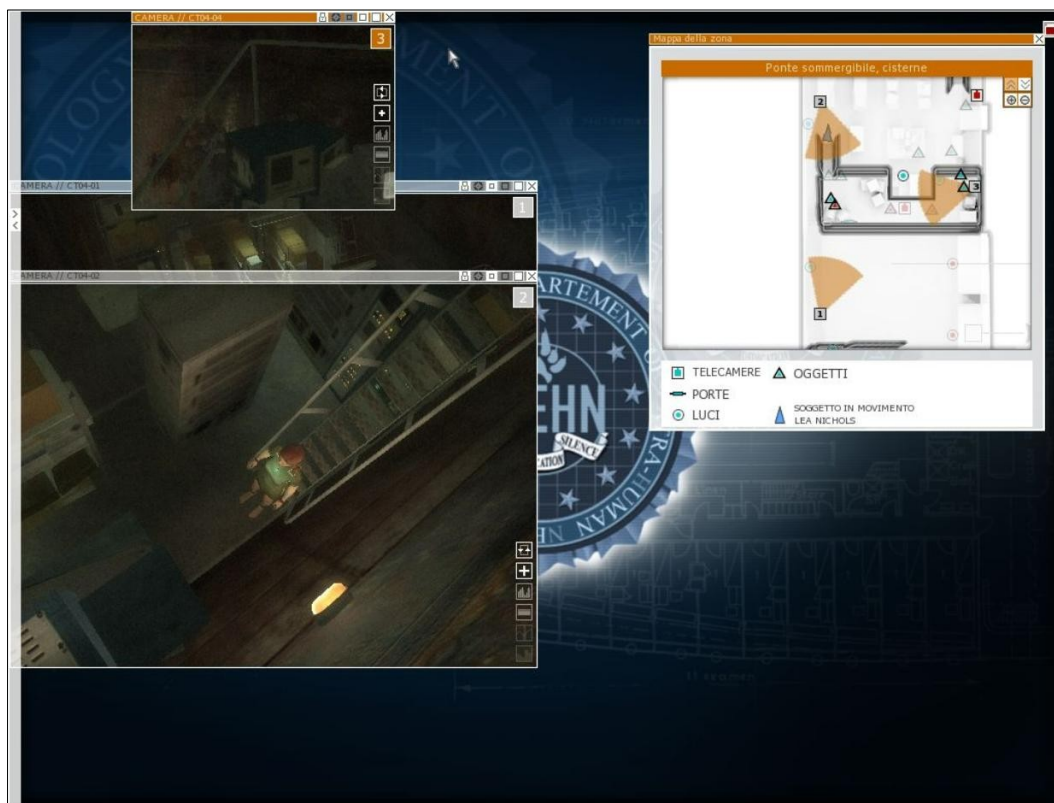
CT6B

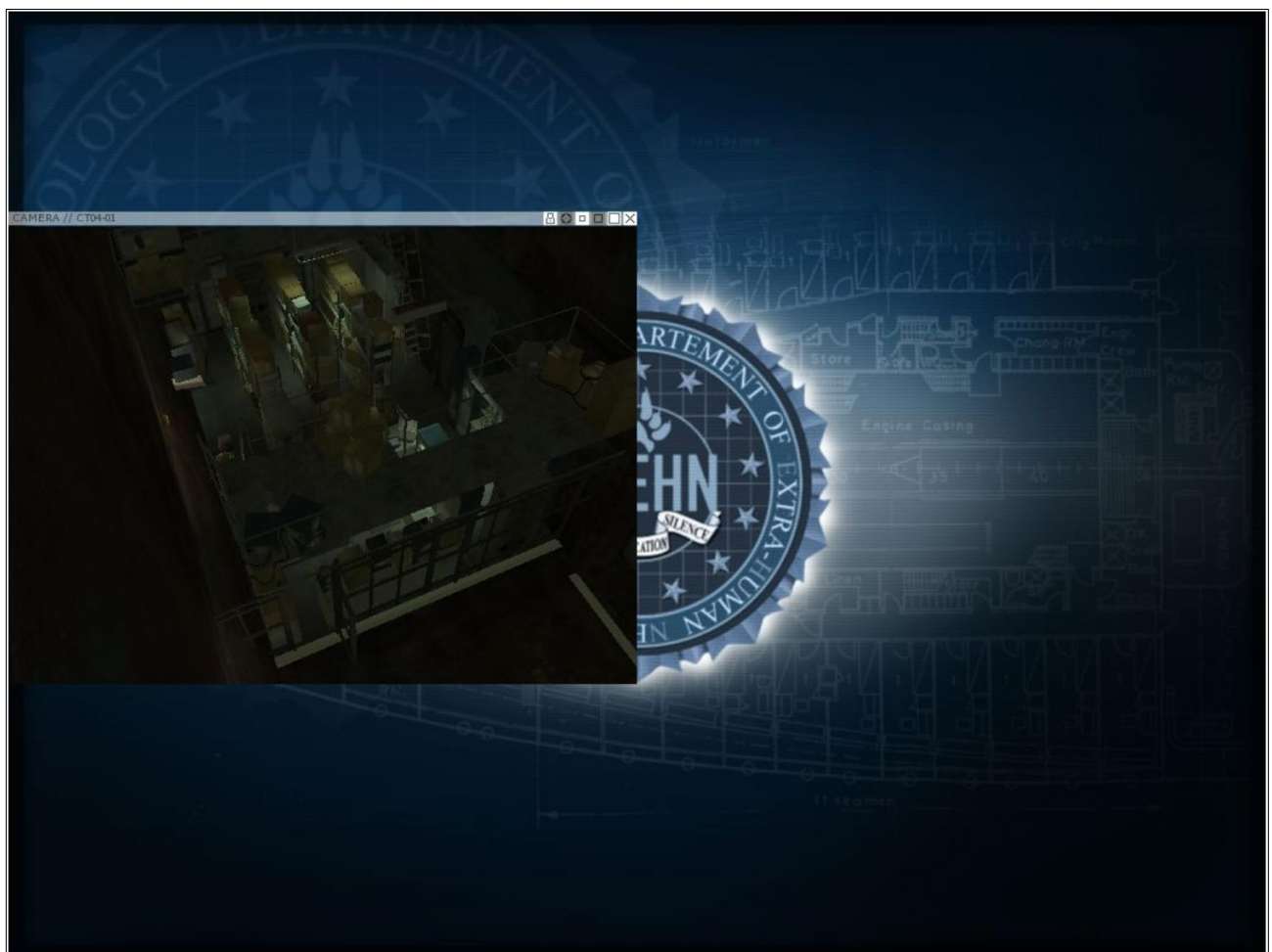
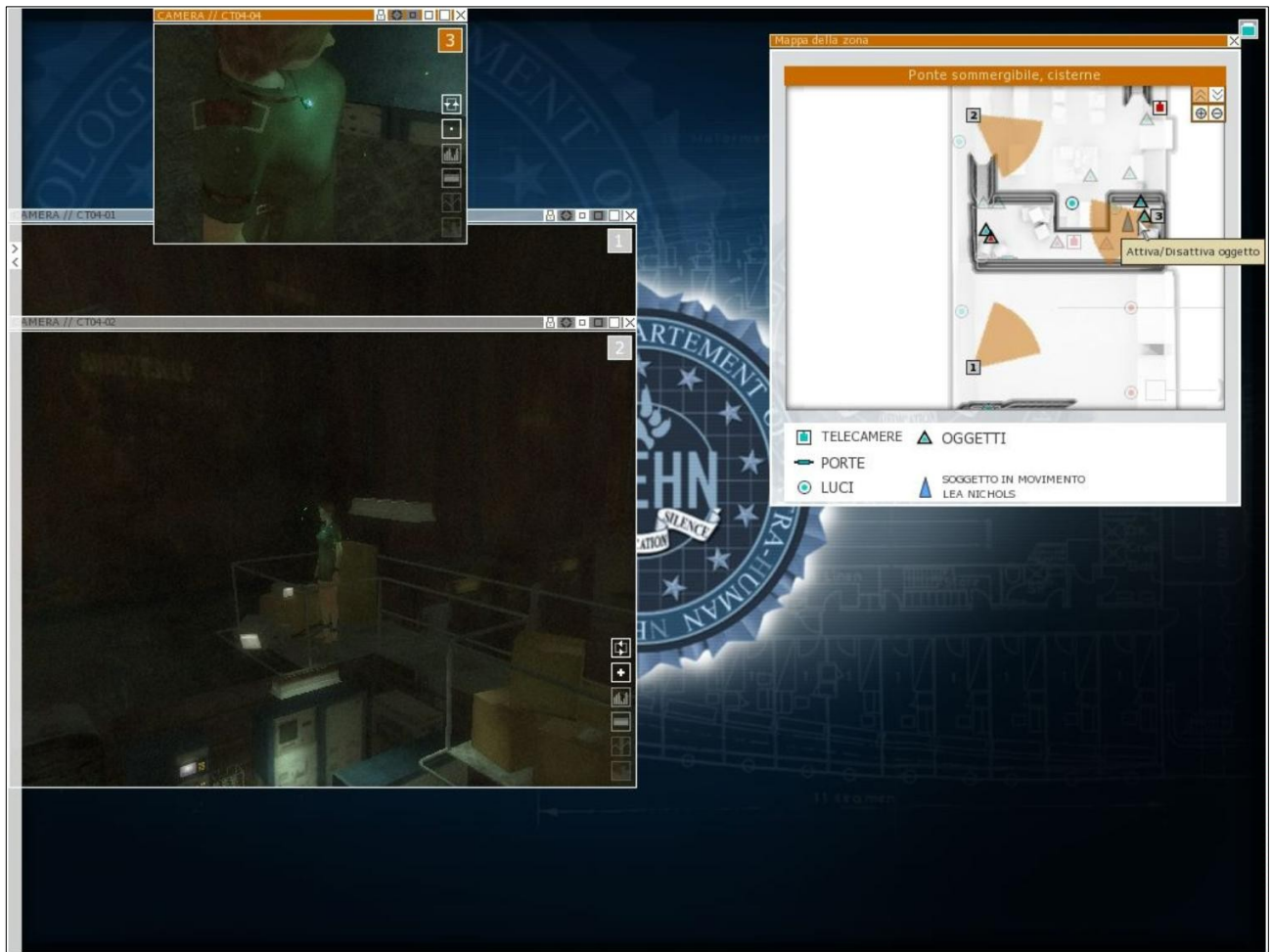
Andate sino alla porta se non avete inserito il codice prima fatelo adesso

Namrik codice: 55SW321.

Se casomai aveste preso il fusibile tra gli scaffali o quello sul tavolino tra gli stipetti, SIETE FUORI STRADA, in questo modo Léa farà avanti e indietro senza alcun risultato!

Utilizzate le telecamere e zoommate per individuare il fusibile rosso. L'unica fotocamera che funziona è quella in basso a destra del ripostiglio. Dovete salire dalla scalinata sul ripiano che si trova adiacente alla porta da cui siete entrati inserite il livello superiore cliccate sull'ultimo triangolo in basso a destra. Il fusibile è a terra!





Léa automaticamente lascerà il ripiano per tornare a CT7C.

CT7C

Léa entra nella stanza, sostituisce il fusibile, dice che funziona, e aggiorna gli obbiettivi.

Accendete le luci alla vostra destra, e dirigetevi verso il centro della sala proprio davanti al grande contenitore circolare.. (Per una visualizzazione ottimale, accendete la fotocamera al di sopra del contenitore). Per aprire questo nuovo marchingegno ci serve la chiave d'accesso, il cui codice è: **CT054400**.

Fate spostare Léa verso la porta in alto, a destra della sala.

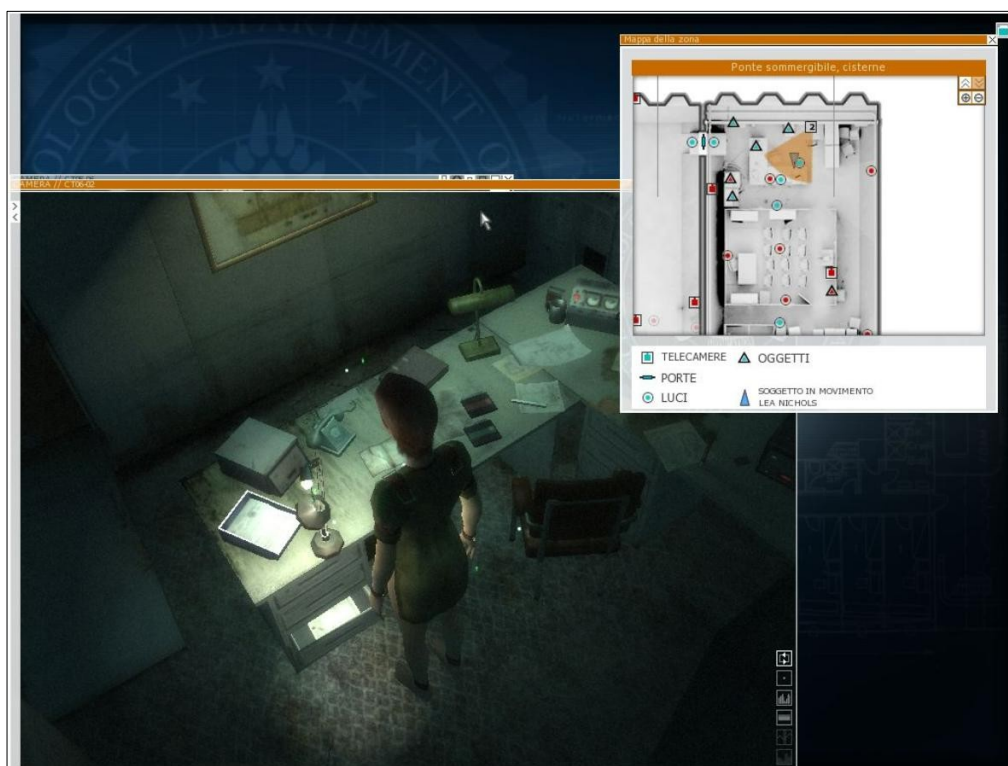
*** Se avete problemi cliccando sulla icona porta, andate nella parte inferiore della mappa dal menu e cliccate per disattivare le luci. In questo modo sarà molto più facile cliccare sulla porta. Assicurarsi poi di riattivare le luci nella parte inferiore del menu della mappa.**

CT7T

Immettetevi nella stanza, che è l'ufficio di lavoro di Dimitrinko. Léa va a un computer e vi dice di guardare nei documenti. Questo è tuttavia prematuro, così cliccate sul triangolo in alto a sinistra della camera e fatela cercare.

Léa insiste sul fatto che si acceda ai documenti di Pierre Francois. Per effettuare questa operazione, andate a Collaboratori, cliccate sull'immagine di Pierre e cliccate su "Conferma". Léa vi incarica di leggere la sua corrispondenza. Una volta che avete fatto questo, Léa risponde alle luci accese e si sposta.

Guardate vicino alla scrivania accendete prima la luce più a sinistra Léa trova una chiave, ma non sa cosa apre, accendete l'altra luce sulla scrivania, Léa trova una cassetta per potenziare la nitidezza delle fotocamere e la carica sul computer.



Più in basso, si trova una sorta di calendario del "giorno", di Dimitrinko con date e parole. (Potrebbe essere necessario scegliere le luci sulla scrivania più volte prima che lei riesca a trovarlo). Ricordatevi che in precedenza avrete dovuto decriptare il codice di Dimitrinko per ottenere la sua password indiretta che è **LUNEDI LUGLIO**. Ora è possibile cercare tra i documenti la parola "Agenda" .

Guardate sotto luglio sulla lista e trovate **Lunedì: mediocritas**.
Ora avete il pieno accesso ai documenti di Dimitrinko.

Utilizzate il menu principale per aggiungere Dimitrinko come Collaboratore convalidato.

NOME UTENTE: **i.dimitrinko**

PASSWORD: **mediocritas**

DOCUMENTI PERSONALI: **pigpen (da Loyd)**

Accesso ai documenti di Dimitrinko. Per sbloccare l'accesso al sotterraneo di base, sono necessarie tre chiavi:

1 - **U45Z56**

2 - **X31M89**

3 - **L02F38**

Un altro file mostra i protocolli per l'utilizzo di tali chiavi.

1 allineate il batiscafo alla serratura.

2 spegnete il braccio di connessione e inseritelo nella fessura apposita. Verrà stabilita una connessione e visualizzata nell'interfaccia.

3 inserite i codici richiesti dal computer. Una volta disattivate tutte e tre le chiavi, il pilota deve posizionare il batiscafo di fronte alla serratura dell'ingresso principale, afferrare le maniglie e aprire le botole.

Egli mostra anche le parole chiave di cifratura:

BLAISE - parola chiave personale

CESAR - Melik documento personale

HILL - per decodificare il fascicolo "Reminiscient Anamnesis", di Leonard e Lincoln (parte 2)

ALBERTI - file di proprietà di Lincoln: "Reminiscient Anamnesis", (parte 3)

Egli ha anche un programma con la **GRIGLIA di VIGENERE** che vi decodificherà tutte le parole che vi servono.

Possiede anche la password di **Lysa Montflour: X22AU5001**.

Ritiene che la password per i file personali è il nome di un membro della famiglia.

I documenti contengono anche un video nascosto di Kim. Quando la fotocamera zoommerà, potrete leggere i codici di Kim, le parole sono "**yokobue**," Kim la password che avete già, e quello che è probabilmente la sua password per i documenti personali: **gagaku**.

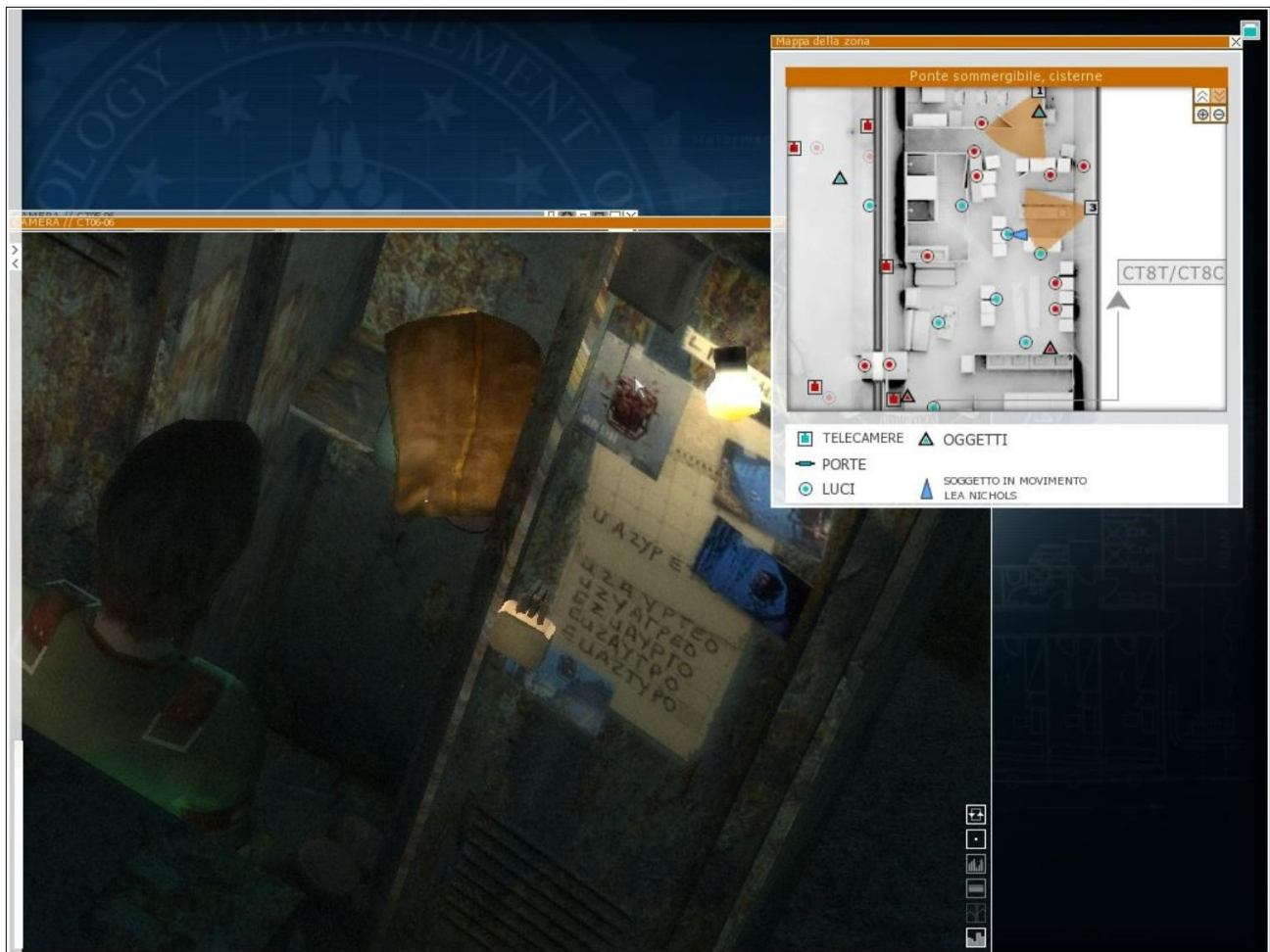
NOME UTENTE: **kl.lee**

PASSWORD: **yokobue**

FILE PERSONALI: **gagaku**

Andate più in basso nella stanza c'è un proiettore, Lea lo aziona e parla del filmato, trova pure una chiavetta USB e la carica nel computer. Accedete ai documenti di Lea e guardate "Il danno Magnetico".

Cercate nei paraggi l'armadietto di Linda Manchek. Se non lo trovate guardate l'immagine e la posizione del triangolo che indica Lea. Sullo sportello del suo armadietto c'è un elenco di lettere codificate. Questi sono indizi per il codice del batiscafo # 2. Se hai problemi a vedere le lettere, aprite i documenti di Manchek e lì trovate. Lea ora vuole capire ciò che dice il codice.



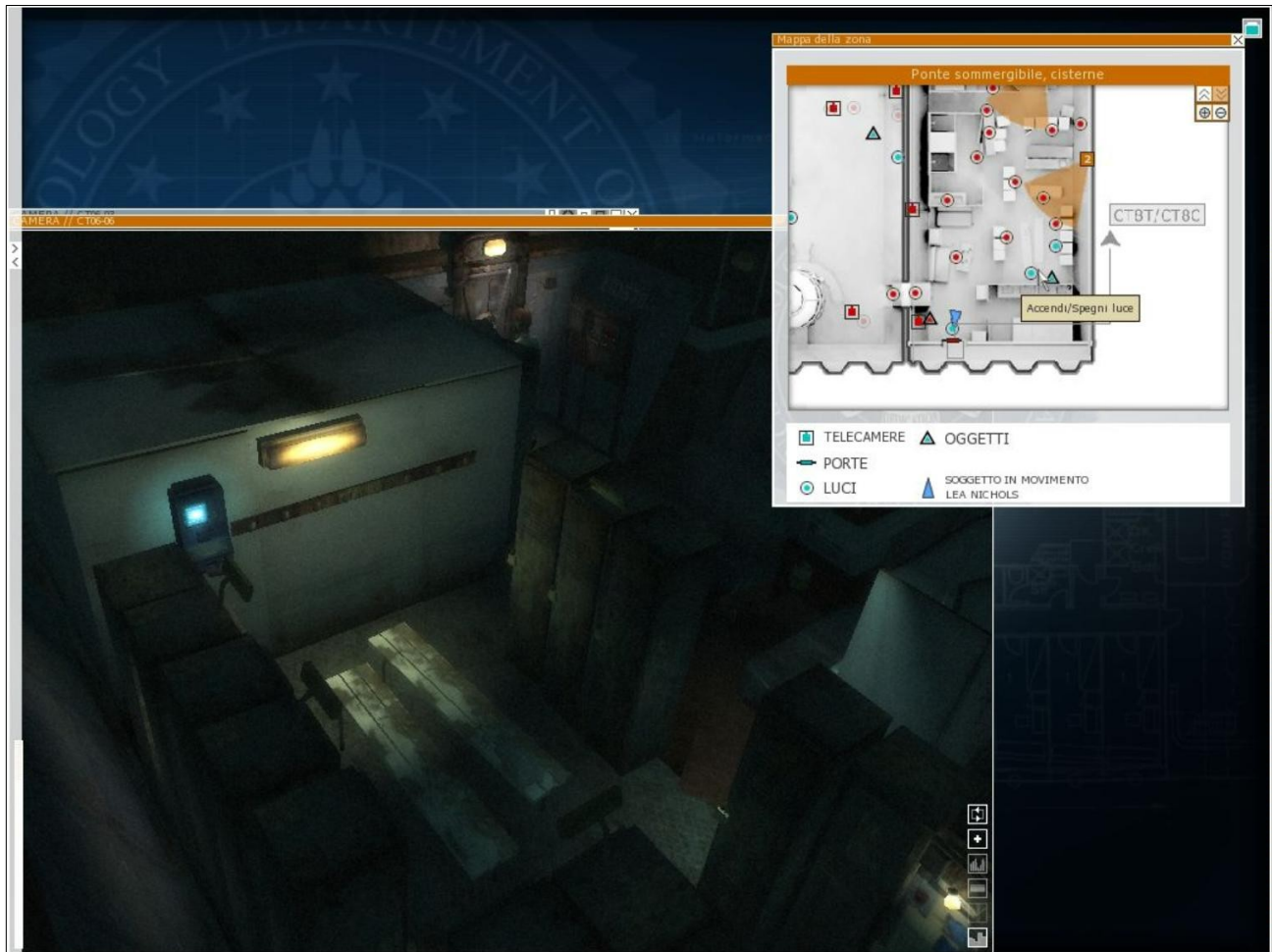
Linea 1: UAZYPETO
Linea 2: UZAYPTEO 2, 3, 6,7
Linea 2: UZAYPTEO /B
Linea 3: UZYATPEO 3, 4, 5,6
Linea 3: UZYATPEO/C
Linea 4: EZUAYPTO 7;
Linea 4: EZUAYPTO
Linea 5: E U Z A G T P O
Linea 5: EUZAYTPO /B
Linea 6: E U A Z T Y P O
Linea 6: EUAZTYPO /C
Linea 7: U P E Z A G T O

Così il codice per il batiscafo 2 è il seguente: **PUEZAYTO**

Spostate Léa verso lo spogliatoio di fronte a dove si trovava prima al centro della parete sinistra, in questo modo indosserà una tuta (a condizione che la fotocamera non la veda).

Proseguite lungo il lato destro fino a trovare l'armadietto di Dimitrinko(se non lo trovate guardate nell'immagine). Lea lo apre con la chiave che ha appena trovato. Lea trova anche una chiave USB con dei dati, una fotografia con dedica di Lysa Montflour, e quello che si presenta come un manuale

di criptologia. Lea carica i dati della cartuccia, da un'occhiata ai documenti, Lea capisce che esso contiene i codici per i documenti privati di Dimitrinko la cui password (**pigpen**) avete già.

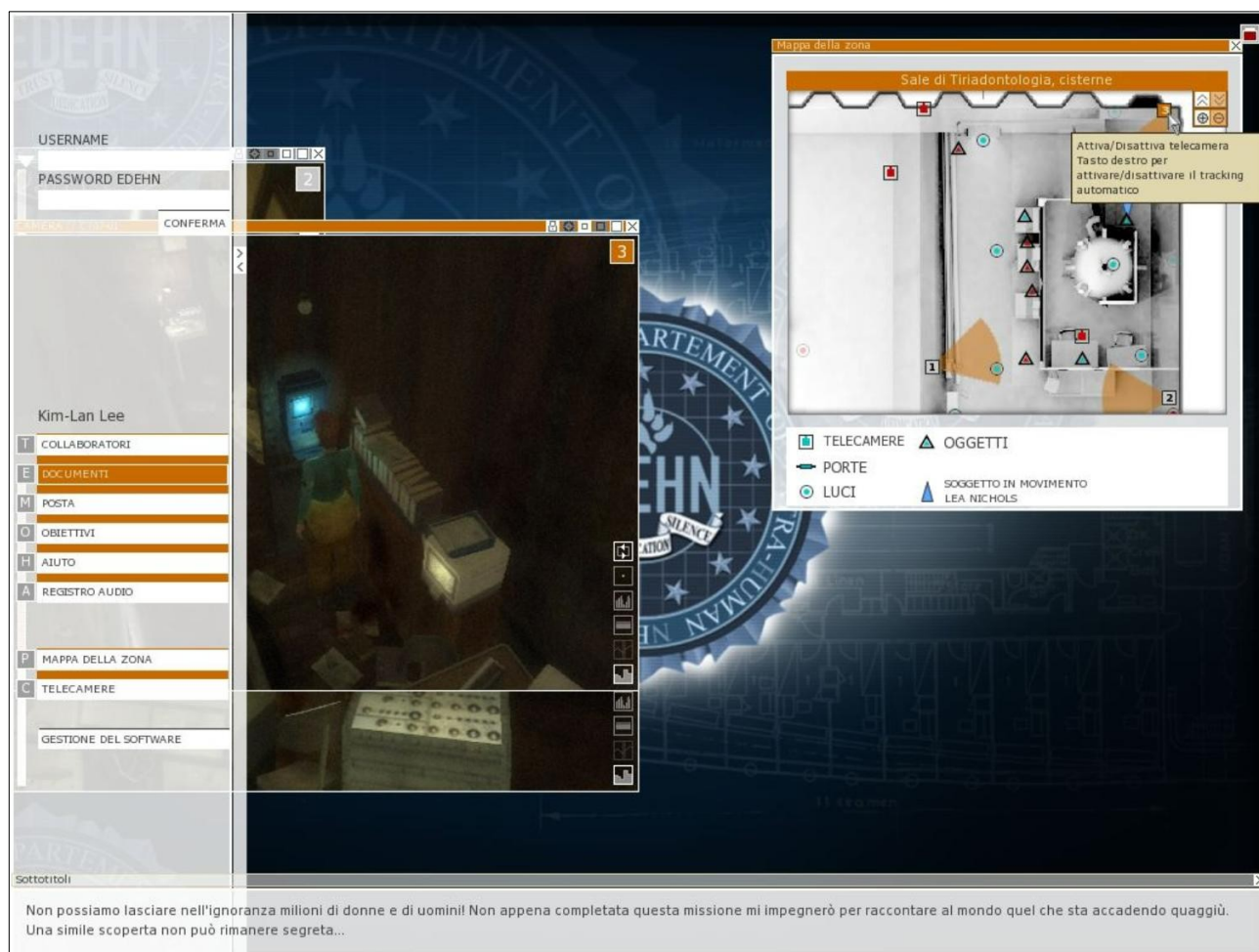


Portate Lea verso la porta in basso. La chiave che ha trovato nella caldaia, all'inizio del gioco, sotto la cenere, è quella che apre la porta!.

SALE DI TIRIADONTOLOGIA, CISTERNE

CT8T

Lea trova un vero e proprio Museo di Storia Naturale. Intorno potete cliccare su tutto, ECCETTO , le due piazze con le luci nella parte inferiore della mappa per ora. Spostate la sua attenzione verso l'angolo in alto a sinistra della stanza (in alto a destra sulla mappa) Fate tutto il giro attorno alla sagoma rotonda e infine troverete l'ufficio di Algun. Lèa trova una cartuccia con dei dati che parla di un'altra specie intelligente sulla Terra. Potrete leggere la relazione di Algun tra i documenti di Lèa con il titolo "Note Personali".



Lea ora può lasciare l'ufficio e scendere verso i due quadrati con le luci. Cliccate su quello a sinistra vi introdurrà in CT8C.

CT8C

Sopra il livello del suolo ci sono due livelli di marciapiedi mobili. Andate fino al livello superiore, che richiede la commutazione della mappa, dopodiché cliccate sulla luce che si trova alla vostra sinistra. Lea sale dalle scale, fatele fare il giro alla luce al centro commutate di nuovo la mappa e sale ancora. Lea fa delle considerazioni su ciò che vede, “Sembrerebbero uteri artificiali, con dei cadaveri....questo è ciò che facevano nella cisterna N8”. Fatela ritornare verso CT8T facendola scendere da dove era salita .

Passate attraverso CT8T alla camera del batiscafo, CT7C

PONTE SOMMERGIBILE CISTERNE

CT7C

Lea sta per fare un giro sul batiscafo. Prima di fare qualsiasi altra cosa, si farebbe bene a dare un'occhiata ai documenti di Manchek per acquisire la conoscenza di come navigare con il batiscafo e le modalità per coinvolgere i tre tasti. In primo luogo, fate salire Lea sul batiscafo e deposito in apertura circolare al centro della stanza. Il cancello / Airlock è stato aperto in precedenza.

BRACCIO DI SOLLEVAMENTO DEL BATTISCAFO

Spostate Lea sul lato destro della camera e passate al livello di mappa superiore. Lea sale su per le scale arrivando ad una piattaforma. Questo è la gru, il meccanismo di controllo per far salire e spostare il batiscafo. Appare sul menu un braccio di sollevamento. Per sollevare il batiscafo, è necessario cliccare sui quadrati della consolle e trascinare questi pulsanti che fanno muovere il braccio meccanico. Sarà utile, in questa fase, avere la visione su tre fotocamere tre macchine fotografiche (e forse per attivare la visione notturna / luminosità funzione su alcune delle macchine). Il batiscafo da sollevare è proprio quello davanti al modulo. Spostate il controllo lentamente.

Ecco alcune linee guida sulla scelta del batiscafo:

Lasciate C a 0.

Spostate A al massimo.

Spostate B al massimo.

Spostate lentamente D a destra fino a che Lea dice: "Fate attenzione".

Ora la discesa per l'apertura del batiscafo. Guardate le fotocamere!

Muovete lentamente la gru spostando a sinistra B e C si spostano a destra un po' alla volta:

C finisce al massimo.

B finisce pari o quasi a 0.

Sposta A fino a 0.

Lentamente, spostate D al massimo.

Se Lea dice che non siete a destra, fate lievi adeguamenti.

Una volta che il batiscafo è posizionato correttamente, Lea sale automaticamente e discute i vostri rispettivi ruoli.

ZONA ACQUATICA

Viene visualizzata un nuovo tipo di mappa. Alcune telecamere sono montate sul batiscafo, e le altre sono lungo il canyon. Dovete risalire il canyon alla zona conosciuta come la **Dorsale dei Tyriadi** trovate l'ingresso alla base in anticipo. Il vostro compito è quello di gestire il funzionamento del batiscafo, le luci e il braccio.

Lea dice che il primo compito è quello di familiarizzare con il batiscafo, e chiede il codice:

PUEZAYTO.

Ricordatevi di accendere la luce del batiscafo. La navigazione può essere alternata utilizzando il triangolo nel batiscafo e i pulsanti del pannello di controllo.

Nei documenti di Manchek puoi trovare l'ordine di inizializzazione:

- 1) Avvio del motore principale **MG 48W**
- 2) Accensione del sistema di accoppiamento computerizzato **CONNECT - V12**
- 3) Avvio del motore che controlla il movimento orizzontale **MG-25-SX-01**
- 4) Avvio del motore che controlla la rotazione lineare **MG-25-SX-02**
- 5) Avvio del motore che controlla il movimento verticale **MG-25-SX-03**
- 6) Accensione della luce anteriore **LB-01**
- 7) Accensione della luce ventrale **LB-02**
- 8) Accensione della luce dorsale **LB-03**

Manchek nei documenti dà anche le informazioni sulla navigazione di cui avete bisogno:

7 ruotate a sinistra
8 andate avanti
9 ruotate a destra
4 spostatevi lateralmente a sinistra
6 spostatevi lateralmente a destra
2 andate indietro
Invio per lo spiegamento del braccio
Pag Su salire
Pag Giù scendere

Prima di prendere il batiscafo per il viaggio attraverso la zona acquatica, salvate il gioco.

VIAGGIO CON IL BATISCAFO ATTRAVERSO IL CANYON ZONA ACQUATICA

ZA01

Lea vi dice di scendere, quindi premete la freccia verso il basso sul pannello di controllo finché Lea dice che siete a destra della profondità.

*** Ci sono tre telecamere a bordo. La più importante è quella che è diretto in avanti e mostra il braccio bionico. Assicuratevi che sia sulla fotocamera.**

Attraverso il percorso acquatico, è probabile che ci si scontri con le pareti e le rocce. Lea si lamenta. Come si raggiungono gli obiettivi intermedi, salvate il gioco.

E' necessario regolare di frequente le profondità. Assicuratevi di utilizzare tutte le telecamere disponibili per aiutarvi con la vostra navigazione.

Ci sono due modi per raggiungere il vostro obiettivo: il percorso scenico e il percorso facile. Il percorso panoramico vi mostrerà la sfida. E' bello e può anche essere intensamente frustrante. Il percorso facile vi mostra la maggior parte delle acque blu. Dal momento che avete salvato il gioco, si può provare il percorso scenico e poi tornare al percorso facile.

PERCORSO SCENICO ATTRAVERSO IL CANYON (Zona acquatica)

State attenti a dove sono le fotocamere e seguite il percorso in basso a gomito.

Lea menziona il "Ring dei Titani", e si vede un debole profilo di un arco subacqueo. Andate a ovest verso l'arco, che entrerà in chiara messa a fuoco. Avete bisogno di andare sotto l'arco, in modo da dovete scendere un pò. Navigate per affrontare l'acqua sotto l'arco. Accendete la fotocamera direttamente a ovest di voi e guidate in modo che vi affacciate sull'arco. Ora dovete passare sotto e attraverso l'arco, a ovest la fotocamera contribuirà a guidarvi.

Continuate e passate sulla telecamera ad ovest. Lea si congratula con voi e cita una pietra in lontananza, chiamata "sperone". Effettivamente sembra un po' come una colonna. Andategli incontro. C'è una profonda apertura blu scura. Passare attraverso l'apertura che continuerà a sud-ovest verso il triangolo nero sulla mappa.

Ora Lea vi dice di trovare un nuovo obiettivo: raggiungere la " colonna vertebrale dei Tiriadi." Andate a ovest attraverso il divario con il triangolo nero. Avrete di fronte un altro arco basso, scendete in modo da averlo direttamente davanti per poterlo passare. Accendete la fotocamera che è a nord-ovest di voi per aiutarvi nella guida e passate sotto l'arco.

Se guardate a sinistra vedrete un'apertura. Voltatevi a sud e passate attraverso l'apertura. Alla vostra destra, potrete vedere acqua bollente, che non è buona. Guardate a sinistra e in basso per vedere l'apertura, quindi scendete verso di essa. Accendete la fotocamera a sud di voi per la guida. Come passate attraverso l'apertura, andate dritto in direzione sud verso la fotocamera.

Avanti, si vede più acqua bollente. Questa volta fatevi spingere in su da essa. Quando Lea si lamenta, salite fino a visualizzare bolle in lontananza. Tenetevi in direzione sud.

Salite un po' di più e vedrete l'apertura a sud-est di voi. Passate attraverso l'apertura, e continuate ad est verso il triangolo di colore grigio sulla mappa. Al triangolo grigio, guardate a sud-ovest per qualche zona blu. Andate avanti e scendete nella zona dove si trovano le serrature per le chiavi - la base è vicino al centro.

ITINERARIO SEMPLICE ATTRAVERSO IL CANYON

Andate avanti a sud fino a visualizzare la parte stretta anteriormente alla fotocamera. Salite il più in alto possibile. Ignorare le proteste di Lea. Continuate a sud direttamente fuori dalla zona ombreggiata del bacino sulla mappa nella zona di bianco puro. (Se urtate a terra, tentate di andare ancora più in alto o spostatevi leggermente a sinistra o a destra per proseguire verso l'alto.) Una volta che il terreno scende sotto lei, scendete leggermente. A questo punto, trascinate la mappa per visualizzare il vostro obiettivo - la base è a sud-sud ovest da voi. Quando si è in prossimità della base sulla mappa, andate a sud del luogo in cui la mappa dice **ZA03**, e andate in leggera depressione. Quando si è nel centro della zona di base sulla mappa, attivate le telecamere nei pressi della base e scendete fino alla telecamere che possono "vedere" la batisfera. Siete ora nella zona al di fuori della base avanzata, e le serrature per le chiavi sono intorno a voi.

CHIAVE DI BLOCCAGGIO ZONA ACQUATICA

ZA03

Andate alla intersezione dei cavi che somigliano a delle radici. Iniziate a scendere cliccando sul tasto Pag giù, nella schermate del controllo del batiscafo vedrete il cursore che scende di livello sulle tacche marroni alla vostra destra. Osservate l'immagine.

Al seguito le chiavi e come utilizzarle.

1 - U45Z56

2 - X31M89

3 - L02F38

L'utilizzo di tali chiavi.

1 allineate il batiscafo alla serratura.

2 spegnete il braccio di connessione e inserirlo nella fessura apposita. Verrà stabilita una connessione e visualizzata nell'interfaccia.

3 inserite i codici richiesti dal computer. Una volta disattivate tutte e tre le chiavi, il pilota deve posizionare il batiscafo di fronte alla serratura dell'ingresso principale, afferrare le maniglie e aprire le botole.

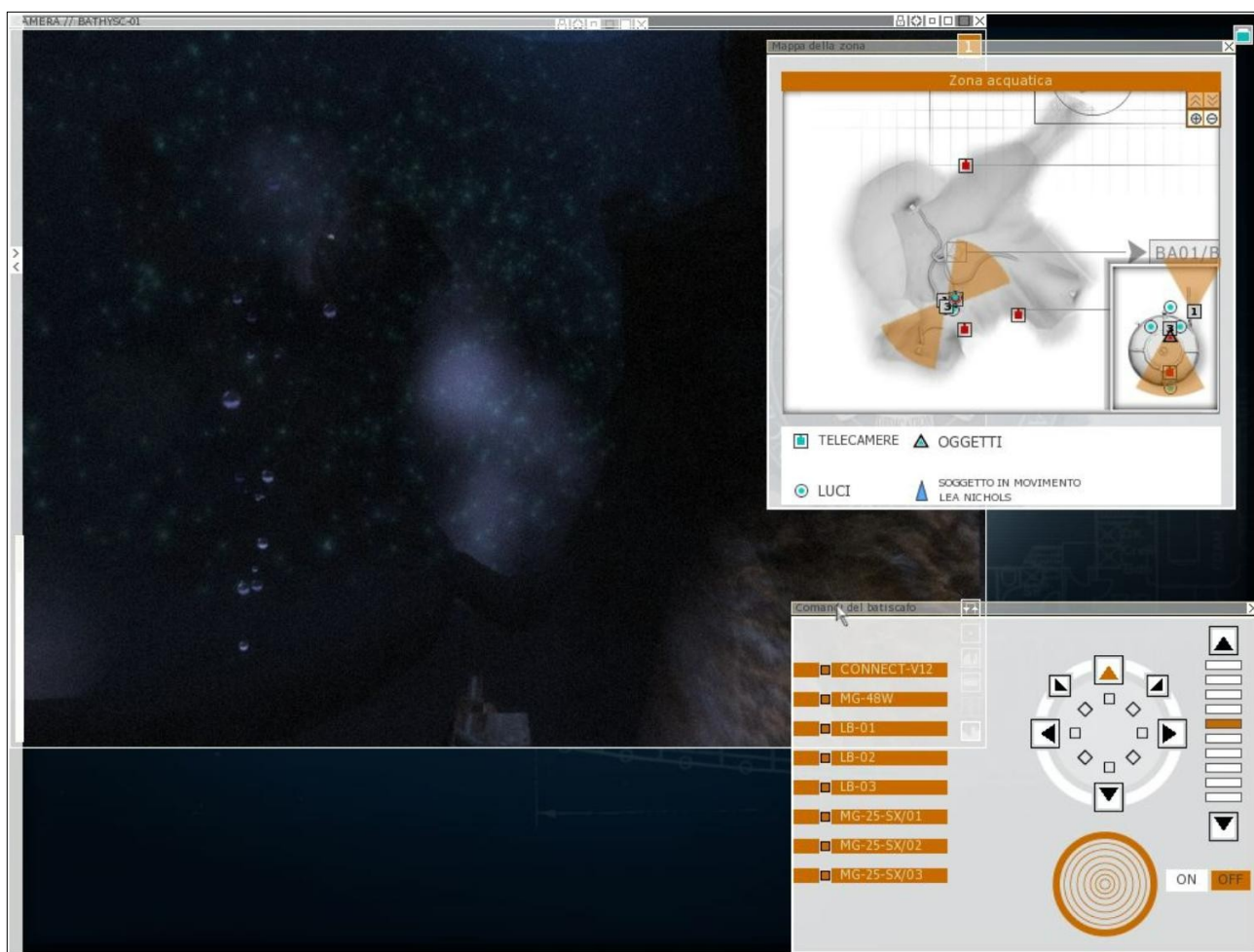
Sulla mappa, le serrature sono i punti bianchi legate alla estremità dei cavi. Se guardate attraverso le telecamere, vi ricordiamo che le serrature sono circolari e ciascuna ha una piccola luce che gira intorno al bordo del cerchio. Guardate a circa ore 11 sulla mappa (in alto a sinistra o nord-ovest sulla mappa) e vedete la prima chiave di blocco. L'approccio è ad angolo retto e spostatevi, utilizzando la fotocamera che ha il braccio del batiscafo davanti.

*** Per tutte e tre le serrature, accendete il bersaglio (fate clic sul "tasto") nella parte inferiore del pannello di controllo. Quando siete abbastanza vicini alla serratura, si vedrà un foro circolare al centro - è questo che dovete raggiungere.**

Inserite il braccio nel buco. Lea dovrebbe dire: "Perfetto." Di solito verrà visualizzata una scatola per l'inserimento del codice nel giro di pochi secondi. Talvolta questo non avviene, ed è necessario cercare di inserire di nuovo il braccio nel foro centrale.
Ora dovete inserire il codice per bloccare # 1: **U45Z56**.

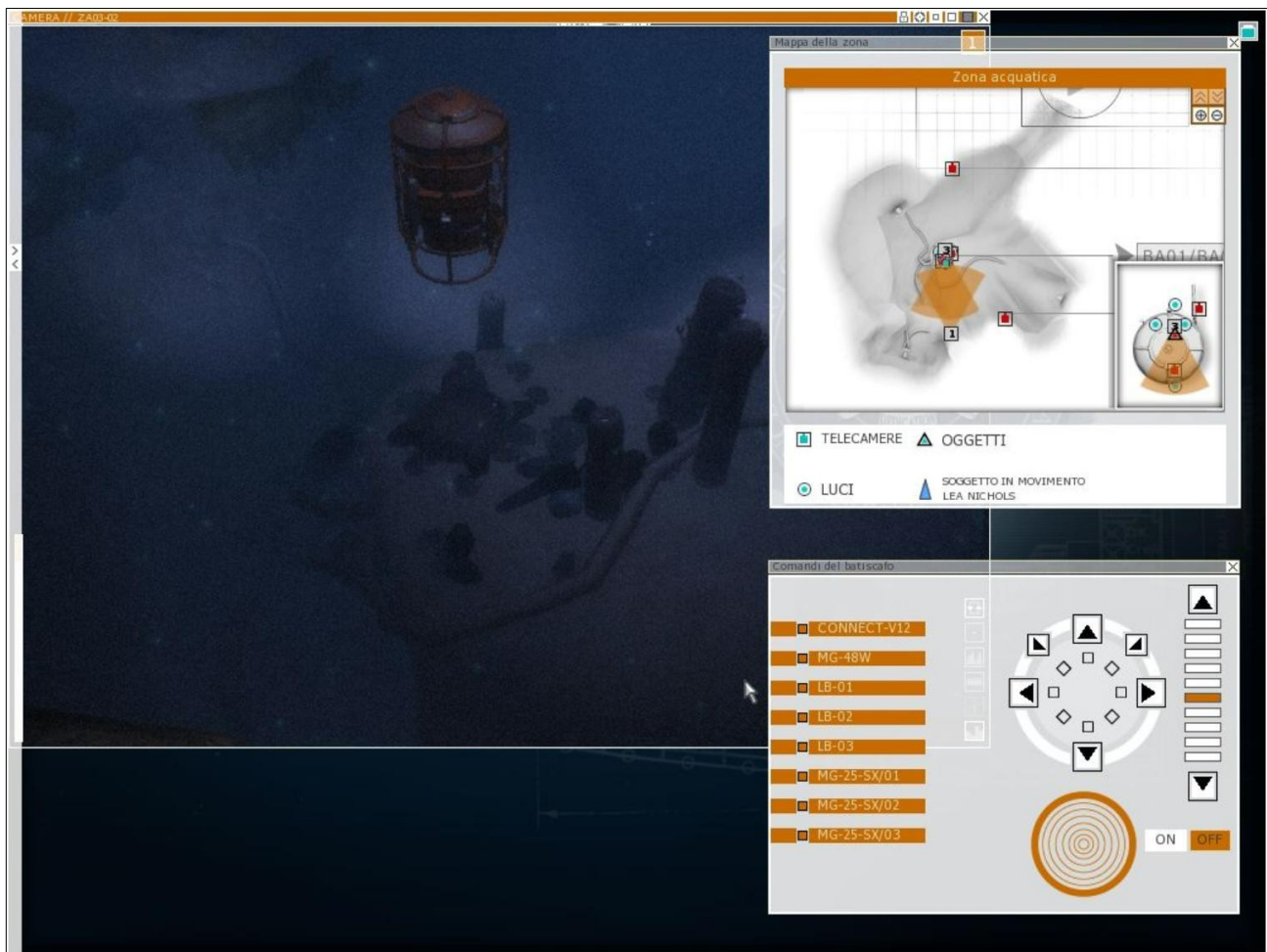
Il secondo blocco è nella parte posteriore della zona in basso a destra sulla mappa. E' lo stesso, ma questa volta ci sono correnti che faranno oscillare contro la roccia la batisfera.
Quando siete vicino, è necessario mantenere rapidi adeguamenti, ma si può avere abbastanza tempo, per effettuare l'operazione.
Codice: #2: **X31M89**.

Infine, il terzo blocco è alle spalle della zona in basso a sinistra sulla mappa, circa alle ore 7 dell'intersezione. L'ostacolo qui calore è, Lea vi dice che la cosa deve essere velocissima, o rischierà di soffocare. Tenete a portata di mano il codice in modo da poterlo digitare rapidamente: #3: **L02F38**.



Ora che avete aperto tutte e tre le serrature, si è pronti per l'ingresso principale al blocco centrale della zona. Guardate la mappa e spostate il batiscafo direttamente sulla piazza. Abbiate cura di

avere tutte e tre le fotocamere del batiscafo accese, in modo da poter guardare l'orientamento del batiscafo.



Poi scendete fino a che Lea vi ringrazia. Ha un flashback su una spiaggia con 112.

BASE AVANZATA

Lea aziona gli interruttori e vi da questa nuova posizione inserendo un nuovo obiettivo: arrivare alle porte dei Tiriadi. Ora dovete aiutarla ad usare il montacarichi per andare dal livello 3 verso il basso. Semplice basterà cliccare sul 2 o sull'1.

Salvate il gioco qui - c'è una sequenza che sicuramente vorrete riguardare per capire cosa è successo.

Seguite Lea giù al livello 2 e guardare la sua discesa sulla mappa. Ci sono cose da scoprire su questo livello, ma è possibile farlo in seguito. Scegliete la luce accanto a lei (potrebbe essere necessario effettuare questa operazione due volte). Continuate a farla scendere al livello 1. (Fate una nota mentale di dove si trova l'ascensore sulla mappa.)

In questa fase, girate su due macchine fotografiche - la fotocamera in basso a sinistra (che mostra l'interno di un ufficio) e la fotocamera nella zona aperta sulla parte inferiore a destra della mappa - è la piazza al di sotto dei due serbatoi cilindrici (- più difficile da vedere - un piccolo R2D2 robot). Assicurarsi che le finestre non si sovrappongano. Aprite tutte le fotocamere che si trovano a destra dello schermo, poiché succederà qualcosa che vorrete vedere.

BA02

Lea si guarda intorno e vede un'ombra muoversi. Essa vi chiede di utilizzare luci e telecamere per scoprire cosa sta succedendo. Clicca nell'ufficio la luce a sinistra rispetto a dove siete venuti con ascensore (sulla mappa è vicino alla fotocamera in basso a sinistra che si è acceso in precedenza). Lea va lì e vede un altro organismo – lo si può guardare attraverso la prima fotocamera che avete già attivato. Cliccate sul tavolo suonerà il telefono (il triangolo rosso sulla scrivania). Lea vede che quello è il corpo di **Lyse Montflour**. Lea prende una chiave e una mappa. Inoltre guarda una foto di un membro della famiglia. Come Lea ha pensato in precedenza, il nome della madre di Lysa è la password per i documenti segreti: **Mady**. (Attendete qualche minuto prima di aprire il menu principale e provate a inserire le password.)

Dopo che Lea avrà guardato la foto, guardate attraverso le altre porte chiuse che si sono accese prima di vedere l'azione che segue. Lea tenterà di lasciare la stanza, ma si trova di fronte a una sorta di creatura. Lea prende atto che la sua collana l'ha avvertita che quella creatura stava arrivando ed era un Tyriade. Lei pensa ottenere il potere restaurato è necessaria e suggerisce un diverso piano.

Prima di partire, adesso è possibile guardare alcuni file.

Montflour:

NOME UTENTE: **l.montflour**

PASSWORD: **x22au5001**

DOCUMENTI PERSONALI: **mady**

Nei documenti personali di Montflour trovate maggiori informazioni sui file.

Edwards

PASSWORD DOCUMENTI PERSONALI: **sensuality**

NOME UTENTE: **j.lowel**

PASSWORD: **osssecan**

DOCUMENTI PERSONALI: **melkhar**

Ora guardate la cartella di Edward dei documenti personali. Essa fornisce i codici di Melik e Montflour che avete già.

Lincoln

PASSWORD DOCUMENTI PERSONALI: **order**

Luciani

NOME UTENTE: **a.luciani**

PASSWORD: **nialuci**

FILE PERSONALI: **hope**

Cercate tra la posta di **Lowel** la sua mail a **Guirnisich**.

Codice accesso porta di sicurezza verso il tunnel dell'**ABISSO**: **XX25K12**

Tra i documenti.
Relazione su 112
La regina Tiriade

La leggenda della collana

Guirnisch

NOME UTENTE: **p.guirnisch**

PASSWORD: **psi**

FILE PERSONALI: **sybiosis**

Lincoln fra i file ha due codici di accesso:

Stealth-A03 sicurezza robot: ST038RK12

Porte dei Tiriadi: TEO13

Dopo aver aperto i documenti privati di Leonard e aver decriptato Anamnesi parte 2 tramite la chiave HILL, accedete ai documenti personali di Lincoln e decriptate Anamnesi parte 3 con la chiave ALBERTI. Evidenziate tutte le parti del testo cliccando con il mouse. Sulla tastiera del vostro pc premete contemporaneamente **Ctrl + C**. Confermate tra i collaboratori Dimitrinko e richiamate dai suoi documenti privati, **ESEGUIBILE DI CRITTOGRAFIA**, cliccate su **Griglia di Vigenere**, cliccate sul riquadro in alto fino a quando non viene visualizzato un cursore lampeggiante. Cliccate sulla tastiera del vostro pc **Ctrl+V** per incollare il codice di testo nel riquadro. Quindi andate sulla casella in alto e nello spazio **CHIAVE**, quando viene visualizzato un cursore lampeggiante digitate la parola **HILL**. Quindi cliccate su decodifica e leggete il testo.

Fate lo steso per **Anamnesi Parte 3**, utilizzare la stessa tecnica fatta eccezione per la **CHIAVE** da inserire che è la parola **ALBERTI**.

I documenti di **Luciani** contengono il protocollo per aprire la porta dei Tyriadi. Manca tuttavia un disegno che sarà importante in seguito.

I documenti di **Guirnisch** contengono i protocolli di comunicazione amichevole, un linguaggio basato su lettere, feromoni e risposte - - tutte cose che con probabilità saranno necessarie in seguito.

Ora ritorno al punto in cui l'ascensore è Lea e fino al livello 2. Anche in questo caso, prendere nota del luogo in cui l'ascensore è a questo livello.

BA03

Andate alla porta bloccata sulla vostra destra. Lea aggiorna gli obiettivi e poi usa la chiave che ha appena trovato per aprire la porta. Andate verso il basso, proprio verso l'ascensore. Usate la scheda che Lea ha trovato addosso a Lyse sull'ascensore fate arrivare Lea alla sala di controllo.

BA05 – SALA DI CONTROLLO

Siete arrivati alla stanza con la consolle dei comandi. Lea cerca di accendere le luci, ma dice che c'è un guasto, e deve riparare il generatore ausiliare, quindi deve ritornare al livello 2.

BA08 – GENERATORE DI CAMERA

Aprirete la porta e andate al corridoio che porta diritto. Percorrete tutta la strada fino alla fine e cambiate la mappa al livello fino a vedere una scala. Fatele salire le scale fino alla piattaforma dei generatori. Lei vede il problema e ha bisogno di uno strumento e suggerisce di trovare il workshop.

WORKSHOP

Andate nel grande spazio rettangolare per riparare il generatore dovete dirigervi verso la luce in alto a sinistra. Lea consulta una consolle Lea trova il più grande rosso strappo avete mai visto! Prendete la schiena fuori del seminario e fino alla parte superiore destra del generatore. Lei fa la riparazione e la riparazione quindi automaticamente l'altra.

Poi ritorno alla consolle Lea generatore: è un trucco: funziona!

Ha poi parlato della 2a generazione: non fare nulla! Essa stessa!

Ora verificare che funzioni correttamente con il ritorno alla sala di controllo.

Lea ritorna alla consolle consta che il generatore funziona bene ritorna giù per le scale ritorna all'ascensore, dopo che entra nell'ascensore Lea fa la commutazione di zona.

BA05 – SALA DI CONTROLLO

Console dei comandi.

Trovate e utilizzate i comandi manuali sulla porta tiriadi:

Finestra "Controlli Console" e cliccate su "Apertura Porta Tiriadi".

Viene richiesto un codice, il che indica che questa apertura è soggetta alla approvazione del Consiglio di sicurezza ...

Allora avete bisogno di un codice in questo caso quello di Lincoln!

Guardate il suo personale il codice di sicurezza delle porte Tiriadi è : TEO13

Quando questo codice è stato convalidato, appare una finestra di controllo Porte Tiriadi (assicuratevi di non essere troppo vicini) uno strano tipo di puzzle è proiettato sulla porta ...

Si avrà la volontà di attraversare la porta.

Prendete il suo centro di luce. Lea constata che tutto sta funzionando correttamente. A questo punto si ha un nuovo obiettivo, quello di aprire la porta Tiriadi. Lea suggerisce di controllare i documenti per sapere come fare. Nel frattempo, lei usa la sua carta magnetica, e viene visualizzato un pannello.

Cliccate sulla voce superiore e immettete il codice di accesso di Lincoln: TEO13.

TIRIADI PORTA PUZZLE

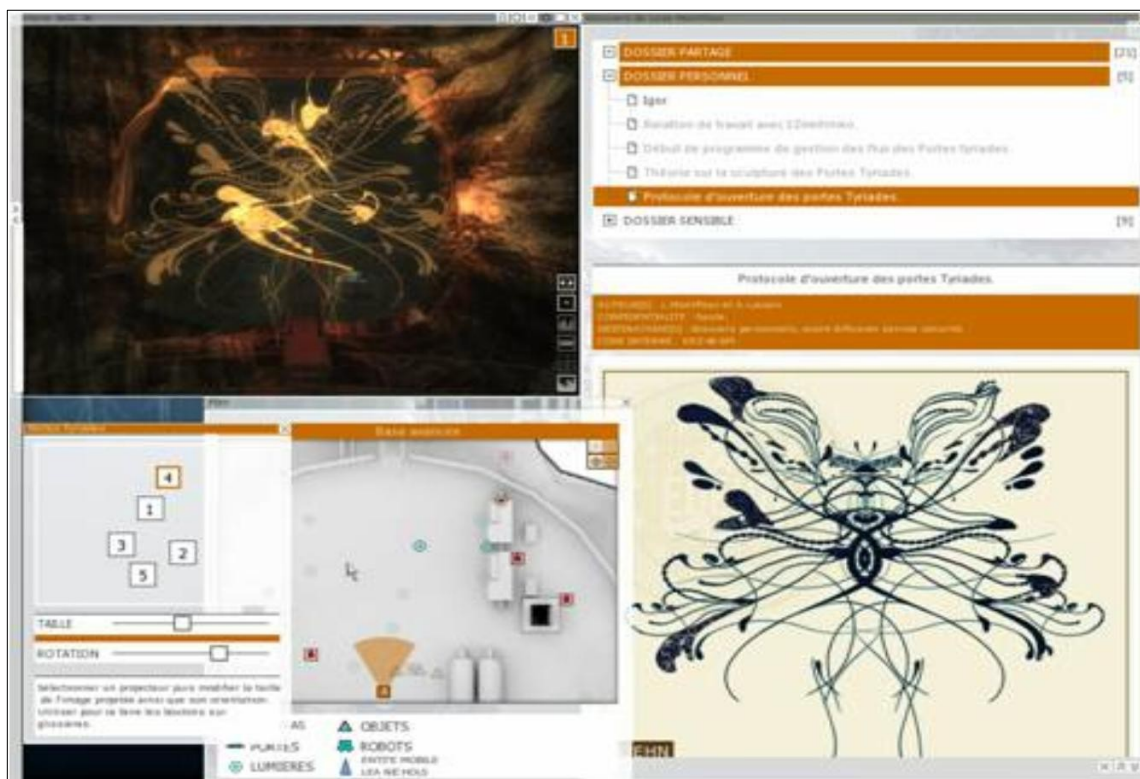
Il Puzzle:

Andate ai documenti di Lysa Montflour al protocollo per aprire le porte.

In questo caso è necessario mantenere l'immagine in un angolo dello schermo e chiudere tutte le finestre inutili.

Ciò che dovete fare è molto alto rispetto alla telecamera che è in basso. Girate tutti i livelli del progetto e il passaggio verso l'alto: si vedrà la porta rappresentata da uno spazio sul server rappresentato da T01/T16.

Per utilizzare la fotocamera andate un po' indietro di fronte alla porta (vedi img).



Lo scopo della vostra azione sarà quella di ripristinare le dimensioni e la posizione esatta di ogni pezzo del bagliore, grazie ai vari pulsanti sulla finestra di controllo della porta.

I cinque quadrati li potrete muovere e rinominare e sostituire.

La barra sottostante serve ad aumentare le dimensioni o ridurre le dimensioni dell'oggetto e la rotazione su sé stesso. Cliccate sul quadrato interessato per sistemarlo nella posizione più consona alla figura che dovete realizzare.

Quando la voce è ben posizionata, forte e di buone dimensioni, si illuminerà più forte.

Una volta che il puzzle è stato ricostituito, la porta si apre e Lea vi darà il benvenuto!

BA02

Vi ritroverete a livello 1, ma si dovrà sbarazzare dei robot di sicurezza prima di poter varcare la porta. Lei avrà bisogno di utilizzare il robot aveva abusato di tempo fa.

Il robot è rivestita sul lato esterno, proprio di fronte al piccolo ufficio. È necessario prendere il controllo per neutralizzare gli altri.

Il codice necessario per questo è quello di Lincoln:

Codice di accesso di sicurezza robot tipo **STEALTH-A03: ST038RX12**.

Ci sono 3 robot da neutralizzare in tutto. Usa tutte le telecamere che possono dare in questo settore, per agire al meglio.

Precisazione: anche coloro che sono già a terra (se presenti) devono essere neutralizzati ...

Una volta che viene fatto, Lea si muove verso la porta per attraversare.

Questa è la vostra ultima possibilità di salvare il gioco, soprattutto perché il vostro robot potrebbe essere sconfitto e dovete ricominciare da capo.

T02 – TIRIADI ZONA CATTEDRALE

Dopo aver battuto i tre robot, Lea capisce qual è la porta dei Tiriadi e entra nella camera di formazione. Lei si equipaggia con una telecamera portatile e una fotocamera endoscopica.

Suggerisce di dare un'occhiata tra i documenti di Guirnisch, Edwards, e Lowel. Gli obiettivi sono stati aggiornati.

Guardatevi intorno nella stanza. Si dovrebbe trovare una videocamera add-on, che è un dispositivo audio di decrittazione per analizzare feromoni, questo si trova in basso a destra dell'immagine sui due cilindri. Potete anche trovare una cartuccia dati che serve come controllo remoto per decodificare l'audio dei Tiriadi. È possibile utilizzare questo ed emettere feromoni per comunicare nel mondo dei Tiriadi. Il Traduttore è stato aggiunto al menu a sinistra.

Familiarizzare con il Traduttore. Fate scorrere il Mouse sui simboli in alto, potete notare che ad ogni simbolo corrisponde una denominazione. Notate che le relative emozioni sono elencate nella tabella e la loro spiegazione è data nelle caselle sottostanti. Ad esempio, se cliccate sulla lettera A questa apparirà nel riquadro sottostante, se Lea risponde con A si evidenzieranno i cerchi tra una lettera e l'altra nel display, questi indicano la forza con cui si vogliono lanciare i Feromoni. A seconda della potenza si vedrà un bagliore più o meno forte nella sua controllo. Comunque una cosa semplice che vi suggerisco è provare, consultando il **Protocollo di Comunicazione Amichevole** dai documenti personali di Paul Guirnisch

T01 – TIRIADI ZONA DUOMO

A questo punto Lea ci dice che la telecamera che ha con se ruota in tutte le direzioni, quindi sarà lei questa volta a controllare cosa ha catturato la nostra attenzione. Inoltre potrà andare nella direzione verso cui noi puntiamo la fotocamera. A questo punto sulla mappa noteremo che sul triangolo che rappresenta Lea c'è il simbolo della fotocamera, quindi se la provate noterete la visione dal suo punto di vista. Lea attraversa adesso un ponte di metallo fino a raggiungere un altro ponte sospeso, la particolarità è che mentre prima giocavate con una visuale in terza persona, grazie alla telecamera sulla spalla di Lea passate da una visuale di gioco in prima persona. Andate a destra dello schermo superata una scala metallica Lea si trova davanti a delle piante e dice di non poter passare, a questo punto aprite il traduttore, cliccate due volte sulla lettera greca gamma (la terza della lista sopra), e mettete la forza a due, a quel punto verrà emessa una luce arancione che renderà inattive le piante. Proseguite sempre verso Nord fin quando Lea non trova nuovamente di fronte a se una scala, il suo cammino questa volta è intralciato da una Pianta "feromonica" che l'aveva informata di essere molto terrorizzata, infatti se ci cliccate sopra dopo aver attivato la fotocamera dei feromoni, vi accorgerete che appariranno i simboli di Euphoriaa questo punto Lea con l'aiuto del Traduttore mette la funzione Euphoria a vigore 1, liberandosi il passaggio, questo su tutte le piante che si trovano sul suo percorso. Proseguite fino ad arrivare a T03.

ZONA TIRIADI CROCEVIA

Al suo ingresso nel mondo dei Tiriadi Lea incontra Miilyan, con la quale ha una lunga discussione, le dice che deve recuperare il Feromone Omega nella foresta dell'Altipiano che le serve per arricchire il suo vocabolario, dopo di che Lea aggiorna gli obiettivi.

T03

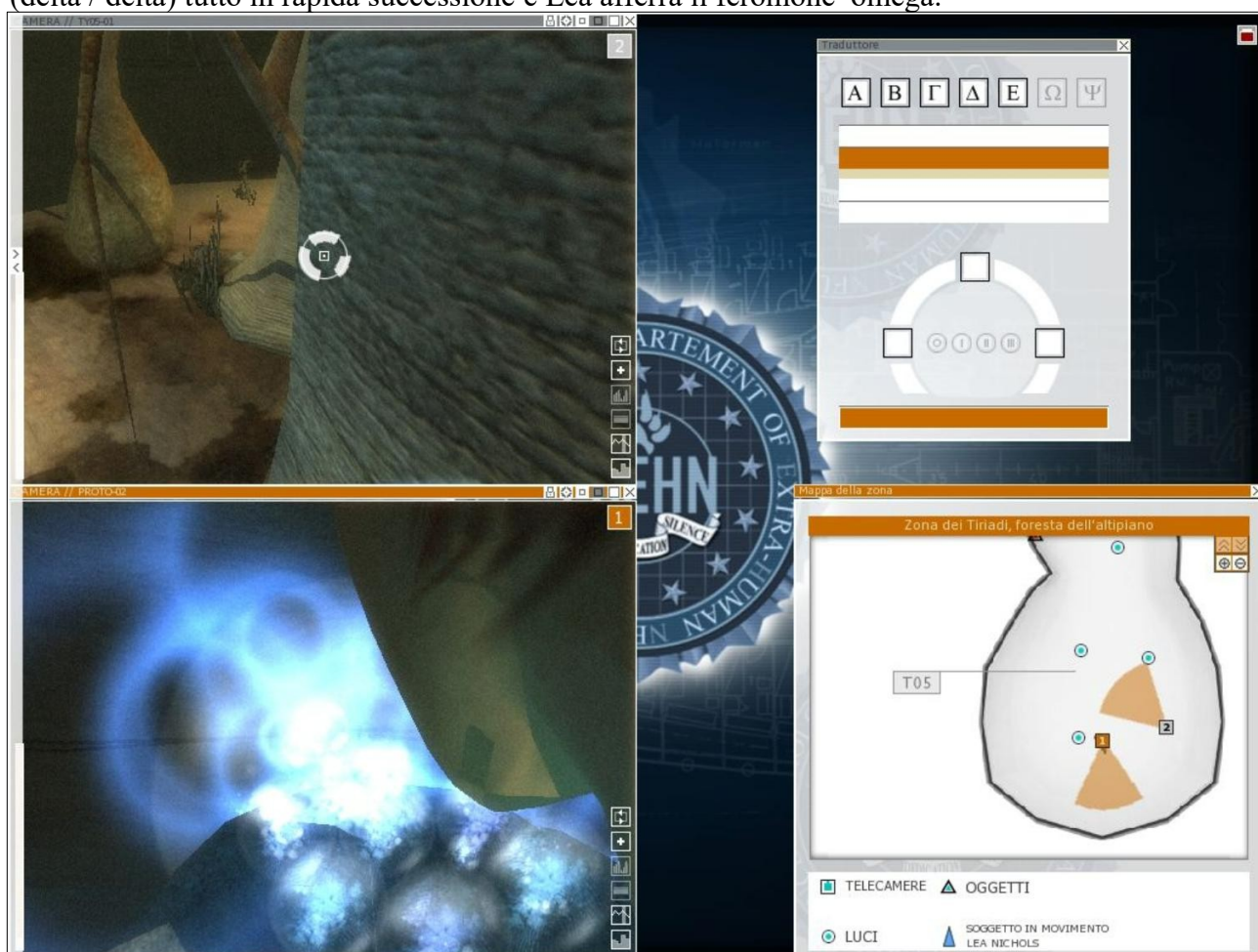
Il nostro obiettivo ora è raggiungere la Foresta nelle sue coordinate T04 e T05, così proseguite superando i primi due cerchi, all'imbocco del terzo girate a sinistra e proseguite fino alla scritta T05. Cliccate sul triangolo entrerete nella foresta. Lea ha un flashback che coinvolge 112 in difficoltà, ed è certa che è stata qui prima.

Una volta entrata Lea dice che c'è un combattimento tra Tiriadi e altri sorvegliano la zona, il suo suggerimento è evitarli e trovare quello cerca. Nel caso doveste affrontare un Tiriade, la soluzione sarà semplice, se il tiriade chiede BB, voi rispondete AA, se alla sua domanda mette l'OMEGA, voi lo togliete e viceversa..

Al seguito ci sono alcune traduzioni, di ciò che dicono i feromoni:

AΓ Conciliante
AΓΩ Aggressivo
BA Curioso
BΔΩ Irrispettoso
Γ E Esaltato
ΓEΩ Apatico
ΔA Calmo
ΔAΩ Nervoso
EB Sottomesso
EBΩ Dominatore.

Continuate a cercare la foresta fino a trovare l'omega contenuto nella pianta con le bolle. Se incontrate piante che non vi consentono di passare liberate il feromone gamma / gamma. La pianta che state cercando si trova proprio alla fine del percorso in T05. Dopo essere arrivati alla pianta Lea prova a prendere una, ma non vi riesce. Utilizzate il traduttore con "Estasi" (alfa / alfa) in vigore 1 e congelate le bolle. Usate immediatamente "Desiderio" (beta / beta) in vigore 1 e "Incantesimo" (delta / delta) tutto in rapida successione e Lea afferra il feromone omega.

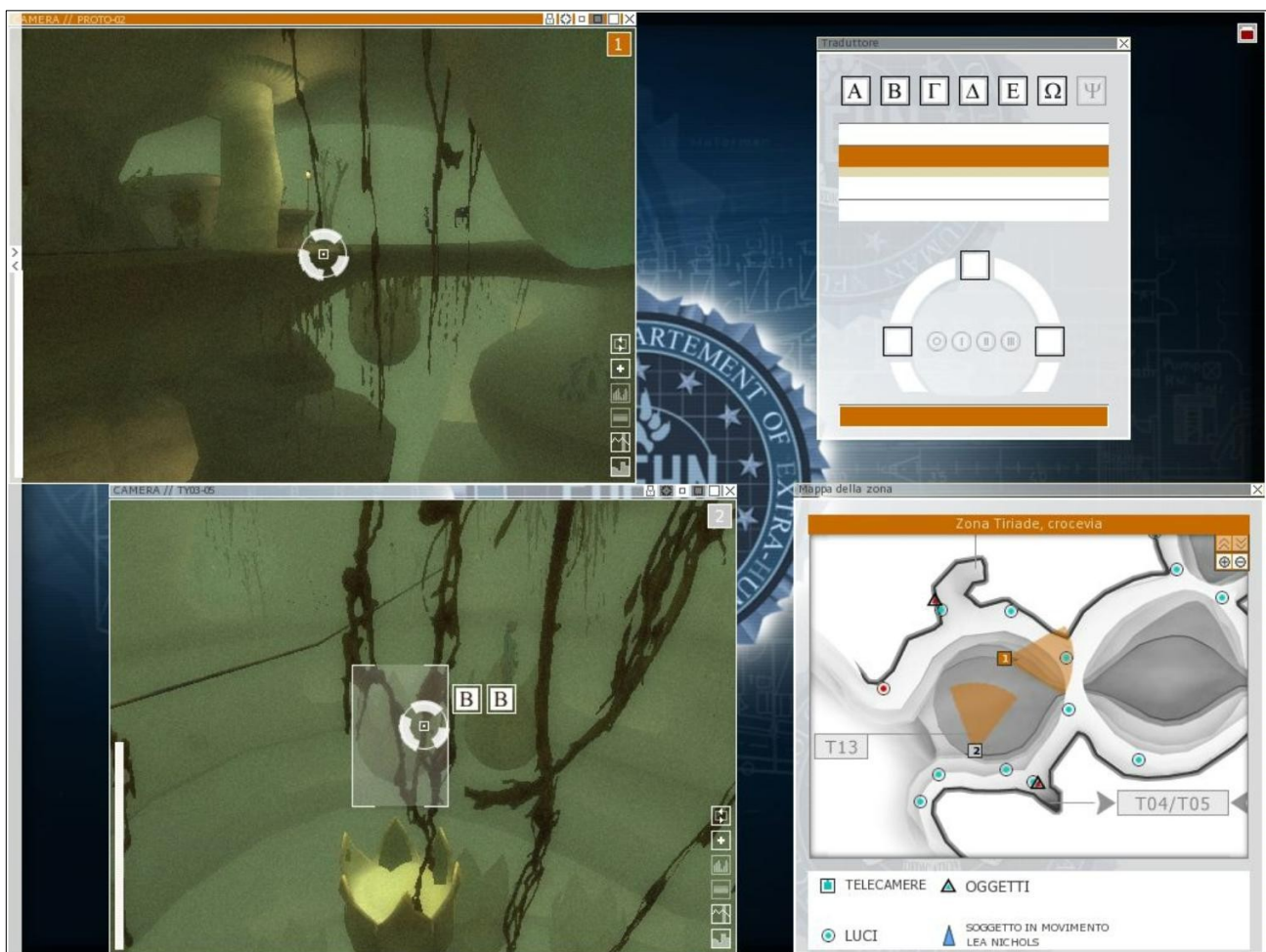


Ora avete bisogno di tornare al T03. È possibile utilizzare il passaggio più vicino. Utilizzate gamma / gamma se necessario, sulle piante che si incontrano lungo il tragitto di ritorno e passate il server. Utilizzate l'interruttore per lasciare il bosco altopiano.

Salite verso Nord dirigetevi verso T13 il vostro obiettivo adesso è l'uscita per T11/T16. Imboccate la strada alla destra di Lea e percorretela in tutta la sua circonferenza.

Salvate la partita quando vi trovate nelle coordinate T04/T05.

Prima di finire il giro Lea viene bloccata da una voce, e' Mike Loyd, che con uno spintone la fa finire su dei fiori sospesi, Lea vi suggerisce di usare i Feromoni per far si che si sposti da fiore a fiore. In questo caso dovete usare la funzione Beta/Beta vigore 3 sul fiore che si trova più vicino a voi. Abbiate l'accortezza di inquadrare con la telecamera il fiore che si trova più vicino a voi, solo in questo modo dopo aver preso la mira i fiori si avvicineranno. Tutti i fiori esatti sono a sinistra di Lea, controllate tuttavia i documenti di Guirnisch dove fa riferimento a " fiori sospesi", con le indicazioni che lanciando il feromone beta / beta o delta / delta si sposta un fiore verso la fonte di emissione. Scegliete il fiore più vicino ed emettete beta / beta vigore a livello 3. Quando il fiore si avvicina, Lea salterà rapidamente e viene trasportata fino al punto in cui si trovava il fiore. Attendete che ciò accada. Ora scegliete il prossimo fiore e ripetete il processo. Sono necessari molti fiori per salire verso l'alto. Il punto esatto dove vi dovete fermare è il ponte sospeso da cui Loyd vi ha fatto cadere, una volta li ascoltate la discussione tra Lea e Mike...lui sta posizionando una bomba.



A questo punto arriveranno le guardie Tiriadi e condurranno Lea al consiglio generale.

ZONA DEI TIRIADI ALTO CONSIGLIO

Un uomo dall'aspetto deturpato e su una sedia a rotelle dice a Lea che dovrà affrontare il gran consiglio! Lea deve difendere se stessa con i generali. Accendete la fotocamera nella parte inferiore della mappa in modo che voi possiate vedere il regime dei generali. Questo permetterà anche di vedere come Lea lei si rivolge verso di loro e quale generale emette feromoni.

Attivate la funzione dei feromoni sulla telecamera portatile che si trova sulla spalla di Lea. Se avete l'impressione che la fotocamera inquadra di continuo il mento di Lea assicuratevi che il Tracking automatico sopra la finestra non SIA vistato! In questo modo potrete regolare meglio la visuale.

*** La parte più snervante di questo segmento è il tremolio della fotocamera. È possibile diminuirne l'effetto trascinando un po' alla volta e togliendo il dito dal mouse. Ciò impedirà alla fotocamera di oscillare, ma dovete ancora imparare a muoverla velocemente.**

Il movimento del mouse qui è molto importante, provate andando nel menu Opzioni e vedete se dando più sensibilità al movimento del cursore verso destra vi aiuta con il movimento.

SAPPIATE CHE NON SARA' POSSIBILE SALVARE IL GIOCO IN QUESTO SEGMENTO.

Una volta che siete orientati verso i generali siete pronti a iniziare, chiudete la finestra della mappa e la seconda finestra di visualizzazione, in modo che avete solo la finestra della fotocamera portatile e il Traduttore aperto. Riducendo la finestra della fotocamera portatile alla dimensione più piccola sarete facilitati nello spostamento del mouse dal Traduttore alla fotocamera, senza dilungarvi in percorsi eccessivi. Il movimento della fotocamera vi potrebbe anche dare un senso di nausea, la più finestra piccola potrebbe ridurne la sensazione. Spostare la finestra del Traduttore e la finestra della fotocamera portatile una sull'altra sullo schermo, abbastanza in alto per fare in modo che i sottotitoli non interferiscano.

Quando il generale parla è necessario che sia inquadrato dalla fotocamera che evidenzia i feromoni, quelli del generale in arancione i vostri in bianco.

Potete considerare i generali con una sorta di numerazione, quelli alla destra dell'uomo in sedia a rotelle 1 2 3 quelli dopo le guardie il 4 e il 5. È necessario rispondere selezionando la corretta da feromoni dal Traduttore e inviare la risposta verso di loro vigore livello 3.

Ogni generale darà inizio alla discussione nominando la propria casta.

Se il generale chiede **BB**

La vostra risposta sarà **AA**

Per tutte le altre discussioni, la strategia è quella di inviare di nuovo lo stesso messaggio, con o senza l'omega **Ω**, in modo che la sua risposta è l'opposto.

Ad esempio, se il generale chiede **BA** la vostra risposta sarà **BAΩ**.

Se il generale chiede **AFΩ** la vostra risposta sarà **AF**.

le lettere della vostra risposta potranno comunque essere selezionate a caso. risposta lettere possono essere in qualsiasi ordine. Potrete inserirle come volete per accelerare i tempi tecnici!

*** State attenti al simbolo Δ (DELTA) che vi potrà confondere con la lettera A (ALFA) questo potrebbe crearvi non pochi inconvenienti facendovi ricominciare il gioco DA CAPO!!!!**

I feromoni che i generali emettono, partono dal centro del loro torace, quindi potreste essere avvantaggiati anche per l'emissione di colore. Allo stesso tempo, viene visualizzata una nube di colori in streaming che fuoriesce dal loro capo. Vedrete altri simboli in bianco - trattini, per esempio - ma questi non sono così importanti e si possono ignorare.

Ciascuno dei cinque generali apre il suo discorso con **BB**, il che significa che dovrete rispondere con **AA**. (Se, nel vostro gioco, il generale inizia con **AA**, dovrete rispondere con **BB** – *comunque sia posso dirvi con certezza che la prima cosa che tutti i generali diranno è BB quindi nei casi successivi, quando stanno per lanciare i feromoni, potete preparare il Traduttore selezionando AA*)

Dopo aver risposto alle domande di carattere con il generale 1, passerete al 2 e al 3 contemporaneamente, usando la sequenza: **2-3-2-3-2-3**, la cosa più difficile in questo caso è gestire l'oscillazione della fotocamera.

*** Vi potrà capitare almeno una volta di sbagliare, il gioco non ripartirà dal primo generale, se sarete rapidi nell'inserire la risposta corretta.**

Quando sarete di fronte ai generali **2 e 3**, e portate la fotocamera avanti e indietro tra di loro, non aspettate che Lea commenti o che il generale accetti la vostra risposta. Inviare i feromoni e spostate la fotocamera immediatamente al prossimo generale, inserite la prossima sequenza, lanciate, spostate, e così via, accelererete di gran lunga i tempi.

Quando avrete completato i generali **2 e 3**, verranno fatte le domande dai generali **3, 4 e 5**. Ancora una volta, la discussione sembrerà avere un ciclo: **3-5-4-3-5-4-3-5-4**.

Tra la fine della discussione dei generali **2 e 3** e l'inizio della sequenza dei generali **4 e 5**, vi è una conversazione tra Lea e l'uomo sulla sedia, utilizzate questo tempo per caricare le risposte al generale **3** (dovrete rispondere con **AA**) e pronti a perseguire l'obiettivo.

Lea dirà "Tre. Questa l'abbiamo superata". Non appena lei finisce di dire questo, date un'occhiata da vicino al generale **3**, che dovrebbe essere pronto per l'invio di **BB**. Inserite immediatamente **AA** e inviatelo, senza esitare inviate **AA** al generale **5** e poi al generale **4** sempre **AA**. ***(Questa parte è la sequenza più difficile, se riuscite a superarla potrete evitare di ricominciare da capo, dal generale 1- se non inviate le risposte subito a tutti i tre generali il più velocemente possibile, Lea si arresta e dovrete ricominciare la sequenza).***

Ritornate al generale **3** e osservate quali feromoni vi invia. Dovrete rispondere a due domande per feromone, ma i tempi per questa sequenza sembrano un po' più generosi.

Sarà Lea a dirvi quando avrete sbagliato e dovrete ricominciare, in altri casi ve ne accorgete perché il generale **1** ricomincia a lanciare i feromoni con una nube gialla. Sarà quindi necessario avviare l'intera sequenza di nuovo, a partire dal generale **1**, e poi sui generali **2 e 3**, e così via.

*** Se vi capiterà di riavviare di nuovo, sarà possibile che i generali 2 e 5 lasciano evidenziati con la sequenza arancione i vecchi feromoni del precedente tentativo perché Lea non ha risposto a loro abbastanza rapidamente. Ignorate questi. Basta tornare indietro al punto del generale 1 a dove invia BB, rispondete con AA e proseguite da lì.**

DISINNESCARE LA BOMBA

Dopo aver confuso i generali, non c'è più dialogo e quindi Lea risale per ottenere alcuni strumenti per disinnescare la bomba. Poi vi ritroverete automaticamente al punto in cui è la bomba. Lea vi dà spiegazioni per come dovete comunicare con lei al fine di disinnescarla.

Avete un paio di minuti per disinnescare la bomba. Avrete bisogno di usare il traduttore. È possibile cercare la bomba tra i disegni di Mike Loyd, se volete, anche se è inutile. C'è anche una serie di appunti sulla bomba che è possibile studiare. Queste cose richiedono tempo, però non è molto quello a vostra disposizione.

È possibile che per disinnescare la bomba ci sia una sequenza generata in modo casuale, così che per ogni gioco sia diversa. Tuttavia qui di seguito c'è una sequenza che vi potrebbe essere d'aiuto. Lea talvolta non risponderà, anche quando le invierete la sequenza corretta di feromoni, sarà necessario inviarla due volte.

Lei darà l'invio o Alpha (A) o Alfa e Omega - questa volta, dopo aver inserito i simboli, dovrete cliccare sul piccolo pulsante con la "O" per avviare la sequenza dei feromoni.

Quando Lea mette le cesoie sopra il primo filo (una sorta di colore marrone), inviate Alpha Omega (non tagliare).

Quando Lea mette le cesoie sul filo rosso, inviate solo Alpha (per tagliare).

Quando Lea mette le cesoie sul giallo, inviate Alpha Omega (non tagliare).

Quando Lea mette le cesoie sul filo verde, inviate Alpha Omega (non tagliare).

Quando Lea mette le cesoie sul filo blu, inviate solo Alpha (per tagliare).

La bomba è DISINNESCATA. Siete pronti per l'ABISSO ASCENDENTE, dove potrete finalmente salvare il gioco.

*** Se non si riesce a disinnescare la bomba, non tutto è perduto! Provate a incamminarvi verso l'Abisso Ascendente- vicino all'interruttore di attivazione / triangolo (quello a nord della vostra posizione corrente) e fate clic su di esso.**

IL POZZO DEI VENTI

Questa parte del gioco è soprattutto per osservare l'incredibile posizione. Si va dritti - sulla mappa sembra che c'è un bivio, ma in realtà è un'insieme di percorsi con ponti sospesi in aria e non ci si connette. Si può camminare intorno e poi tornare sotto il ponte originale, ma perpendicolare ad esso. Alla fine del percorso c'è una porta. Avrete bisogno di un codice. **XX25K12**

L'ABISSO ASCENSIONALE

Anche in questo caso, c'è solo una direzione in cui è possibile camminare. Vedrete Miilyan quando raggiungerete la fine, e discuterete con lei. Miilyan va all'interno dell'edificio centrale. Potrete camminare intorno alla costruzione, se siete curiosi. Ci sono due porte, ma sono difficili da aprire.

Sulla mappa, se guardate la "legenda" in basso cliccate sull'icona "luci". Ciò elimina tutte le icone di luce sulla mappa, rivelando le due porte icone sulla mappa. Cliccate su un'icona porta e Lea entrerà nell'edificio. Riattivate le luci icona sul fondo della mappa in modo che voi possiate vedere dove sono le luci in questo nuovo settore.

Anche in questo caso, Lea avrà una conversazione con Miilyan. Lea automaticamente appoggia il suo Traduttore sulla scrivania secondo le istruzioni, ed ottiene l'ultimo feromone - Psi. Quando questo è fatto, aprite la finestra del Traduttore cliccando sulla barra degli strumenti sul menù a scomparsa sulla sinistra dello schermo. Miilyan spiegherà a Lea qualcosa sull'Abisso Crescente e come comunicare con esso.

Quando vengono chiesti i simboli (Psi dovrebbe essere già iscritta) utilizzate questi:

Δ Delta Δ Delta - inviate vigore a livello 3

EB - vigore a livello 3

B - vigore a livello 0

*** Se la bomba è stata disinnescata prima, Miilyan dirà che dovete aspettare che il gas sia dissipato. È quindi attendete per circa un minuto fino a quando lei inizia di nuovo a parlare.** Avete raggiunto il puzzle finale. È necessario inserire un codice, al fine di utilizzare l'Abisso Ascendente e arrivare alla località dove si trova 112. Il codice è basato sui parametri del tuo viaggio. Miilyan vi dà informazioni:

Venti gradi a nord-ovest, velocità media

Temperatura a 23 gradi, aumentando lentamente

Umidità residua del 18%, in calo
Pressione stabile a 939 millibar

Andate nei documenti personali di Paul Guirnisch e guardate la lista del file di viaggio e la loro spiegazione. Quando avrete interpretato le informazioni contenute in tali elenchi, guardate la direzione delle frecce, non il loro colore.

Il codice funziona a **05.031.012** - cliccate sul codice dell'interfaccia e inserite questo codice.

GODETEVI LA SCENA FINALE!!!!

Soluzione di Linfadoro