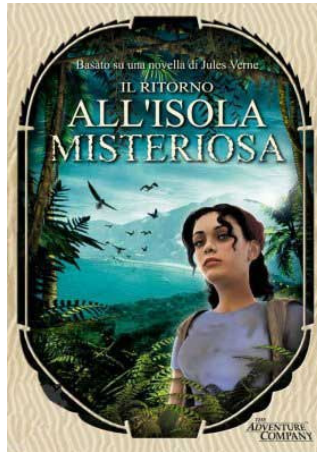


Ritorno all'Isola misteriosa



In questo gioco si possono combinare molti oggetti per avere la soluzione ad un enigma o ad una situazione, dipende da cosa trovate per primo. Per combinarli è sufficiente prenderne uno e cliccare con esso su di un altro; se non basteranno per completare una combinazione vedrete dei punti interrogativi dove dovranno essere inseriti gli oggetti mancanti.

Col il tasto dx si accede all'inventario, gli oggetti non ci staranno sicuramente nella prima serie di caselle, per aggiungerne bisogna cliccare in alto nei vari segnalibri per avere delle altre serie di caselle. A sx c'è una chiave inglese dove dovrete trasportare gli oggetti da disunire, non tutti possono essere disuniti. Nella settore di dx in alto c'è uno spazio con la scritta " AUTO" dove saranno messi gli oggetti trovati che saranno da spostare nelle caselle.

La soluzione è come l'ho giocato io.

Vi trovate in un'isola dall'apparenza deserta, guardatevi intorno e noterete una roccia a forma di arco, avvicinatevi, guardate in basso e prendete le alghe umide, ciccate sull'arco, giratevi a sx e sulla roccia prendete 4 ostriche, (ricordatevi di andare nell'inventario quando prendete degli oggetti e di spostarli dalla zona " AUTO "alle caselle).

Guardate la pozza d'acqua e vedrete un pesce che nuota ma per ora non potete fare nulla.

Oltrepassate l'arco e in fondo vedrete una tartaruga che si muove, abbassate lo sguardo e a sx il cursore cambierà forma, ciccate e prendete 2 uova, ciccate ancora e il baule verrà allo scoperto ma per ora non potete aprirlo. Avanzate dove avete visto la tartaruga, voltatevi a sx in basso e dalla sabbia prendete altre uova, avanzate ancora e a sx in basso prendete la palma e la noce di cocco verde. C'è anche un porcospino morto con dei granchi, per prenderli dovrete aspettare che tutti e due siano voltati verso di lui, prendete anche il porcospino.

Voltatevi per tornare indietro e raccogliete da terra la noce di cocco, avanzate e vi cadrà davanti un'altra noce di cocco verde, raccoglietela, ritornate verso l'arco senza oltrepassarlo e voltatevi a sx, sulla roccia raccogliete il lichene. Oltrepassate l'arco e andate verso lo scheletro, sullo spuntone più grande sarà possibile agire, ma non ora .Andate sul costone di fronte e una persona apparirà in cima. Guardate in basso e prendete la chiave arrugginita, guardate in alto a dx e vedrete 2 nidi, prendete l'uovo dal nido più basso. Voltatevi a sx e andate verso l'altro costone di roccia,(dove c'è una specie di grotta). Avanzate 2 volte ,vedrete i resti di un focolare, in basso prendete la selce e l'arenaria. Ritornate allo scheletro e usate l'arenaria sulla roccia grande che si romperà, raccogliete il metallo arrugginito e il legname. Oltrepassate l'arco e andate dove c'è il baule e apritelo con la chiave arrugginita, prendete il telescopio e le monete. Ritornate verso il focolare e poi verso la salita, abbassate lo sguardo e prendete la piastra in metallo e il verme, a dx c'è una pianta spinosa. Nell'inventario unite la piastra di metallo con l'arenaria e avrete un coltello che userete per tagliare la pianta e avere delle spine. Andate in fondo alla salita, per spostare i tronchi dovete mangiare. A dx tagliate la liana col coltello e a sx raccogliete il bastone e l'agarico. Voltatevi per tornare indietro

e sulle pareti vedrete pezzi di metallo che non si possono prendere.

Tornate al focolare unite la selce con il coltello e avrete un accendino che dovrete unire con l'agarico e la palma per ottenere il fuoco che dovrà essere posto nel focolare. Usate le spine di acacia sul fuoco che si piegheranno e quindi unitele con il bastone, fibre di cocco e i vermi ottenendo una canna da pesca che userete per prendere il pesce vicino all'arco di roccia. Usate i granchi, il pesce e le ostriche sul fuoco e la barra della salute salirà, ma non basta ancora. Disunite l'accendino e usate il coltello sulle noci di cocco che mangerete e avrete anche delle fibre di cocco (può essere che dovete usare 2 volte il coltello sulle noci). Adesso usate le uova sul fuoco finchè non avrete forze sufficienti. Ritornate all'inizio della salita e usate il coltello sulla pianta in alto a sx, andate in fondo alla salita e spostate le assi, infilatevi nel passaggio, in terra raccogliete la palma, avanzate e all'incrocio a sx in basso con il coltello tagliate l'ibisco. Andate verso il fumo, vedrete una sorgente calda, voltatevi e vedrete un albero con una incisione e in terra un serpente e un cespuglio, disunite la canna da pesca e usate il bastone biforcuto sul serpente, con il coltello tagliate la pianta medicinale e nel taglio dell'albero prendete il caucciù. Liberare il serpente.

Voltatevi a dx e andate dritto, arriverete ad un ponte rotto, guardatevi in giro e per terra tagliate il cespuglio con il coltello, avrete una pianta narcotica. Voltatevi indietro e prendete la strada dove non c'è il fumo, all'incrocio andate a sx e poi dritto, raccogliete lo straccio dallo spaventapasseri e in terra le arance e i limoni. Voltandovi vi attaccheranno delle scimmie, unite il ramo biforcuto con il caucciù e con la fionda sparate alle scimmie e fatele scappare. Voltatevi a sx dello spaventapasseri e andate dritto, raccogliete il bambù grande e usate il coltello per tagliare i bambù piccoli e medi, il sambuco, la corteccia di salice e prendete l'argilla vicino al fiume. Tornate indietro e in basso tagliate con il coltello i chicchi di frumento e la paglia, andate dritto e arriverete ad una costruzione. Da terra raccogliete la legna, guardate il forno e il soffietto rotto. A sx andate dentro la costruzione, a dx guardate il marchingegno rotante e raccogliete la forma per i mattoni, davanti vedrete una scimmia ferita. Ritornate sulla spiaggia e raccogliete la foca morta e ritornate dalla scimmietta. Usate il coltello sulla foca e otterrete del grasso, pelle di foca e dei tendini. Usate la pelle di foca sul soffietto che ora funzionerà, unite selce e coltello per l'accendino quindi il lichene con i ceppi di legna e nel "?" mettete l'accendino e avrete il fuoco che metterete nel forno, ciccate il soffietto per alimentare il fuoco. Unite l'argilla con la forma per mattoni, avrete dei mattoni crudi che metterete sul fuoco e usateli per riparare il forno. Andate a prendere ancora dell'argilla e ritornate al forno e usatela sul marchingegno circolare, avrete dei tegami che dovrete mettere nel fuoco per cuocerli. Voltatevi indietro e andate dritto, all'incrocio a sx e poi a sx verso l'albero rosso, proseguite fino in fondo e dirigetevi verso l'acqua a dx e cliccateci 3 volte sopra e avrete l'acqua nelle ciotole. Tornate al forno e usate la corteccia di salice con l'acqua nella ciotola e avrete una pozione da riscaldare sul fuoco, una volta fatto fatela bere alla scimmia. Ritornate a prendere dell'argilla e dell'acqua e lavate uno straccio che diventerà pulito. Usate l'acqua con la pianta medicinale, scaldatela e date l'infuso alla scimmia. Usate la benda pulita sulla scimmia e datele da mangiare le 2 arance, giratevi e andate verso il mulino, a sx in basso prendete la forca di metallo, il tessuto, le monete e cliccate sul baule dove leggerete l'iscrizione. Prendete la forca di legno e l'uva, guardate in alto e vedrete una scimmia che tiene le pale del mulino, entrate nel mulino ma per ora potete solo guardare. Uscite e raccogliete il piccone che vi cadrà davanti, tornate al forno e date l'uva alla scimmia. Andate dalla parte opposta al forno, all'incrocio a sx e poi ancora a sx, arriverete così ai piedi del mulino, da terra raccogliete una forma per mattoni e 3 pinoli, usate i mattoni per riparare la scala sotto il mulino, se vi voltate vedrete delle liane lunghe che non potete ancora prendere. Salite al mulino e a sx verso il forno, date 2 pigne alla scimmia, vi addormenterete con lei e sognerete il capitano Nemo che vi dirà di trovare il suo corpo e seppellirlo. Adesso nell'inventario sulla dx avrete Jep che vi aiuterà, potrete combinarlo con alcuni oggetti. Voltatevi e in alto usate Jep per raccogliere l'uovo nel nido tra le travi, andate al mulino e scendete a dx, unite Jep con il coltello e fategli tagliare le liane, avrete così delle scale di corda. Andate a sx e all'incrocio ancora a sx e poi dx verso il ponte rotto, unite la scala di corda su Jep e usa il tutto sul palo in alto a dx, ora potete andare dall'altra parte. Una scimmia vi sbarrerà la strada, in basso a dx

prendete la gabbia rotta e a sx lo zolfo. Usate i vimini per riparare la gabbia, voltatevi e andate verso il fumo, usate il ramo biforcuto sul serpente e quindi la gabbia per catturarlo. Tornate al ponte e a sx della scimmia gettate il grosso pezzo di bambù nell'acqua sulfurea e la scimmia scapperà, se così non fosse usate su di lei la gabbia con il serpente. Adesso con la via libera a dx raccogliete il carbone, andate avanti e a dx raccogliete il solfato di ferro, a sx la potassa.

Ritornate alla spiaggia e andate verso la roccia a sx dove sono i 2 nidi, usate Jep sul nido più alto e vedrete cadere l'uovo e una piuma, raccoglietela la piuma. Guardate in alto a sx dove vi era apparso l'uomo all'inizio del gioco, usate Jep con la scala di corda e il tutto in alto sulla roccia, adesso potete salire nella casa di granito. Una volta entrati voltatevi indietro e guardate in alto sulla roccia la scritta : "Granite House 1860", ricordatevi questo numero perchè sarà importante nel proseguio del gioco. Abbassate lo sguardo a sx e dal muro vicino all'apertura prendete l'uovo dal nido.

Voltatevi di nuovo e vedrete il corpo di Nemo, raccogliete da terra la chiave misteriosa, lo spartito musicale e la muta da sub, a sx vedrete una specie di verricello. Andate dritto e ci sarà un passaggio ma è troppo buio per adesso, andate a dx una volta e a sx sullo scaffale prendete il cacciavite, la limatura di ferro e in basso il rotolo di filo e i chiodi. Voltatevi di 180° e vedrete un cannone, senza muovervi abbassatevi a sx e aprite il baule e prendete la camicia e lo stoppino, andate verso il cannone, raccogliete la palla di cannone e la polvere indurita nel barile e aprite il caricatore del cannone. Adesso voltatevi a dx e guardate la mappa sul muro che vi indicherà dove vi trovate, in basso sul bancone prendete le aste, il tubo e aprite una specie di cartella dove ci saranno dei documenti, quello di sx vi dà indicazioni sulla costruzione di 2 tipi di pile e l'altro vi spiegherà confusamente di un certo scudo che protegge l'isola, di seppellire il suo corpo, di stare attenti a certe creature e uccidere il capo veniero, il loro punto debole. In basso a sx del bancone prendete delle foto. Tornate indietro a sx prendete delle assi e sullo scaffale a dx prendete il martello, andate a dx e sullo scaffale prendete in basso della carbonella e per terra la catena. Voltatevi e andate verso le 2 finestre nella roccia, in basso a sx prendete il bollitore e vicino al camino l'agarico e la tanica e la serpentina, in alto sul muro guardate il quadro che vi dirà le vostre coordinate.

Unite la serpentina con la tanica e il bollitore e posizionate il tutto sopra il camino. Nelle altre locazioni della grotta non potete andare perché è troppo buio..ci serve luce!! Tornate sulla spiaggia, andate a prendere dell'acqua al fiume, dove c'è l'acero rosso e a dx potrete agire sulla roccia con il piccone per creare un'apertura, tornate indietro e voltatevi verso l'acero di sx e vedrete un solco rosso, usateci il coltello e raccogliete il liquido rosso con un recipiente, ora avete dello sciroppo di acero. Tornate alla casa di granito create l'accendino e usatelo con agarico e carbone per avere il fuoco che posizionerete nel camino. Usate le alghe asciutte sul fuoco per ottenere la soda. Unisci il grasso di foca e lo stoppino e avrai una lampada ad olio, torna indietro 2 volte, voltati e sulla candela sul muro usa la lampada ad olio, adesso hai la luce. Vai verso la caverna illuminata e per terra vicino allo scheletro prendi il fucile, vai avanti e ti troverai nell'apertura aperta con il piccone. Torna indietro e in fondo gira a dx fino in fondo, vedrai uno sgabello e una specie di schermo, a dx dallo scaffale prendi la lanterna, acido solforico, il proiettore rotto e lo zolfo. A sx in basso entra nell'apertura, dietro la scala sul muro raccogli il salnitro, in terra il serbatoio d'aria e il casco. Ritorna sopra e ritornate al mulino passando dalla spiaggia, ma appena scesi una scimmia dispettosa ci toglierà la scala. Entrate nel mulino e unite Jep con il grasso di foca e usatelo sul meccanismo in alto che ora funzionerà, rimane il problema di allontanare la scimmia che tiene ferme le pale. Disunite Jep e riunitelo con la pigna ottenendo così un regalo che Jep darà alla scimmia che lascerà così le pale libere. Usate il tessuto forte sulle pale e il mulino inizierà a girare, entrate dentro usate i chicchi di frumento nel contenitore del mulino e in basso raccogliete la farina, allo stesso modo usate anche il barile di polvere indurita e raccogliete la polvere. Uscite e andate dritto fino al forno, unite la farina con lo sciroppo d'acero, il limone, acqua e l'uovo di uccello ed otterrete così una torta che farete cuocere nel forno. Tornate dove c'è l'acero rosso e prendete ancora dell'acqua, entrate a dx nella spaccatura, andate avanti e ci sarà la solita scimmia che ci sbarrerà la strada, datele la torta e si addormenterà. Proseguite fino in fondo, adesso è ora di dare sepoltura a Nemo. Unite assi martello e chiodi da ottenere una bara e usatela su Nemo, ciccate sul verricello e

la bara sarà legata, ciccate sulla bara ma non potrete scendere, la scimmietta vi aveva tolto la scala..ricordate???!!!

Tornate sulla spiaggia e recuperate la scala sulla roccia vicino ai nidi, unitela con Jep e il tutto in alto sulla roccia e tornate nella casa di granito, ciccate sulla bara e le darete degna sepoltura. Vi sentirete chiamare e vedrete una figura vicino all'arco di roccia. Avvicinatevi e avrete un regalo, il cursore si posizionerà in automatico sull'ostrica da prendere,fate click e prendetela,usateci sopra il coltello e prendete la perla gigante. Ritornate nella casa di granito usando la scala. Adesso è ora di costruire una pila, andate a sx, prendete lo straccio dall'inventario e lavatelo nella pozza di acqua, unitelo con il bambù medio,limone,monete d'argento e monete di rame e avrete la pila voltaica; ora si ricaricherà il cellulare ed avrete a disposizione il satellitare e l'enciclopedia che sarà molto utile per avere spiegazioni sugli oggetti, nell'inventario basta cliccare su un oggetto e sotto avrete la descrizione. Scendiamo nella pozza di sx e addentriamoci nell'acqua ma un mostro ci assalirà facendoci scappare. Unite il coltello col porcospino e avrete delle spine e subito dopo la pianta narcotica sempre sul porcospino, riscendete sotto e gettate l'esca ottenuta nell'acqua, il mostro si addormenterà. Ora prima di continuare è meglio premunirci per evitare spiacevoli sorprese. Risalite ed andate dove c'è il cannone,unite il fucile con la limatura di ferro e la polvere così il fucile sarà caricato e pronto per l'uso. Ora mettete la limatura di ferro nella culatta del cannone e la palla di cannone, manca la polvere da sparo che dovremo costruire. Rileggete i documenti sulla dx per vedere i componenti: salnitro,carbonella,zolfo; uniteli e avrete la polvere da sparo che metterete nella culatta, richiudete il cannone e unite il coltello con la selce per l'accendino. Adesso siete pronti per ogni evenienza. Scendete di nuovo nel sotterraneo dove c'era il mostro, dietro la scala prendete ancora del salnitro, unite il casco,la muta ,la bombola d'aria e la lampada che ora è carica,se non lo fosse usatela sulla pila, ed avrete una muta da sub completa, immergetevi e troverete il Nautilus. Voltatevi a sx e salite. Tutto quello che potete fare e cliccare sulla luce rossa in basso e si alzerà una torretta che vedremo meglio dopo perché adesso fuggirete di corsa per l'arrivo di robot, (ricordate gli scritti di Nemo su creature pericolose?). Vi ritroverete in automatico da dove vi siete immersi, salite la scala e andate dove c'e' il cannone, dall'apertura vedrete il capo veniero che bisognerà distruggere con il cannone già caricato. Usate l'accendino (selce + coltello), sul cannone E avrete una schermata con un mirino nel cielo e un fiammifero che dovrete usare sulla miccia a dx. Dovete calcolare bene il tempo, quando vedete che il veniero si dirige verso il centro del mirino posizionate il cerino sulla miccia. Se morite non preoccupatevi,potete ricominciare ma dovrete farcela dopo 2-3 tentativi. Se ricordate avete trovato una chiave misteriosa, andate nell'inventario e unitela con il cacciavite che toglierà le pietre scariche. Ora lo scopo è di abbattere altri 4 venieri, recuperare da essi le 4 chiavi in modo da togliere da ognuna una pietra che dovrà essere inserita nella vostra chiave. Ma andiamo con ordine.

Tornate sulla spiaggia scendendo dalla scala e a sx vedrete il veniero colpito, avvicinatevi e prendetelo, non ha la chiave perché è il capo veniero. Andate alla roccia dell'arco ma prima prendete il fucile, attenti perché uno è lì dietro, oltrepassate l'arco e sparate finché non lo colpите. Proseguite e raccoglietelo,giratevi a sx sulla roccia e da terra raccogliete la chiave. Ora usate il cacciavite sulla chiave e togliete il cristallo. Oltrepassate l'arco e andate a sx dove c'e' un veniero ancora in vita, ciccate sulla testa e apparirà un meccanismo da sbloccare per annullare del tutto il robot.

Ecco cosa apparirà. Lo scopo è di fare illuminare di verde i pulsanti rossi, il tutto è legato alla parola Nautilus" e a numero uguale corrisponde lettera uguale. Esempio solo per fare capire: in fig. c'è la parola "SISU", supponiamo che alla "S" corrisponda il N° 6, alla "I" il N° 4, alla "U"il N° 3, allora dovrete premere 6463. Quindi segnatevi la parola che vi appare e cliccate dei numeri a caso, appena si illuminano una o più caselle verdi saprete a quale lettera e numero corrisponde.

Ecco l'ordine delle lettere e dei numeri: U=7 V e C=0 T=4 S=8 I=5 L=3 N=1

Dovrebbe essere sufficiente per sbloccare l'automa.

In questo caso sarebbe: 8587



Una volta sboccato prendete il veniero e la chiave che userete con il cacciavite per togliere il cristallo verde. Ora bisogna trovare gli altri 2.

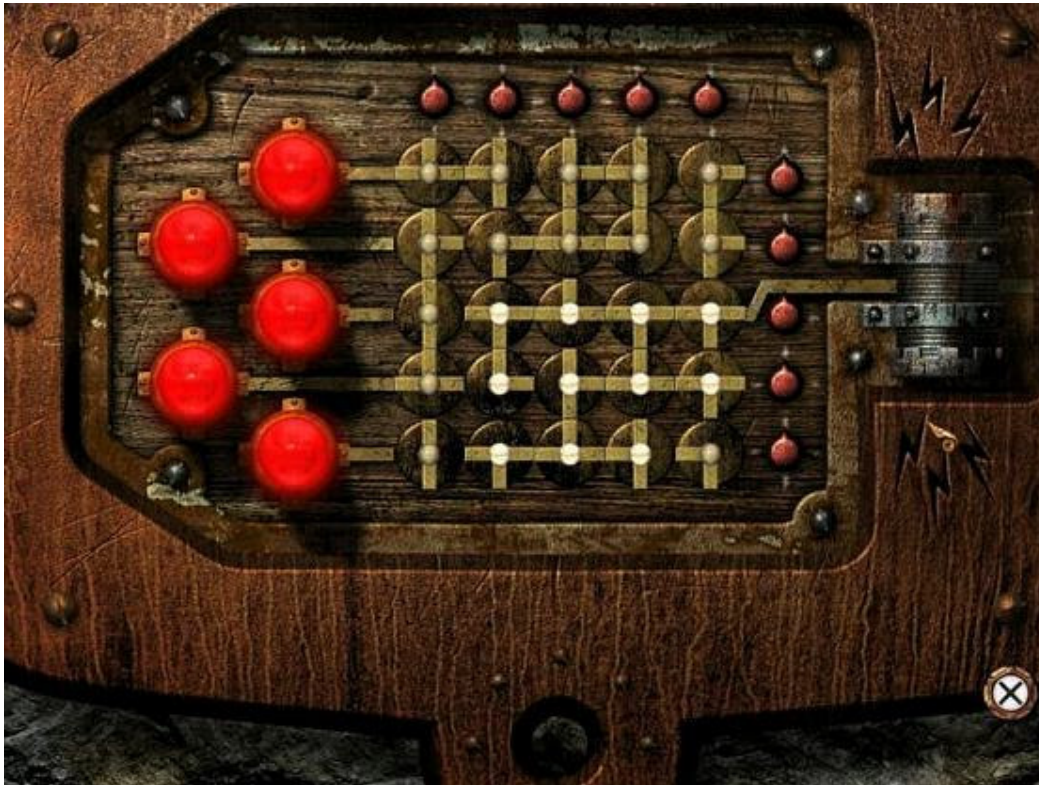
Andate per la salita e vi troverete un raggio laser davanti. Usate il cacciavite con Jep e usatelo sulla scatola in alto a sx che lampeggia di rosso, una volta aperto ciccateci sopra e ci sarà un altro enigma come in figura.

Anche qui le luci dovranno diventare verdi. Ciccando sui pulsantini rossi le leve si sposteranno e quelle che saranno a contatto tra di loro accenderanno i pallini bianchi posti al centro, la sequenza giusta accenderà le luci rosse di verde.

Ecco la sequenza giusta: numeriamo i pallini rossi da sx a dx e scendendo verso il basso.

Il primo da sx sarà "1" e così via fino al "10".

Click sul N° 1...6....2 volte sul N° 5.....9



Ora il raggio laser non c'è più e possiamo proseguire, dopo il passaggio sotto ai tronchi sentiremo un temporale..attenti ai fulmini!!! Unite la camicia con il rotolo di filo e i vimini ottenendo così un aquilone che unirete subito con Jep. Avanzate e ci sarà un robot, girate subito a destra e poi di 90° e usate Jep sul palo che vedete davanti, l'aquilone attirerà un fulmine che colpirà il robot. L'avevo detto di stare attento ai fulmini. Andate verso il ponte e raccogliete il veniero colpito e la chiave che unirete con il cacciavite per ottenere un altro cristallo. Potevamo usare anche il fucile ma usiamo un po' di cose nell'inventario. Adesso dovete prendere il fucile e tornare da dove siete venuti, all'incrocio a sx e poi ancora a sx e vedrete un altro veniero, avvicinatevi e sparate e fate tutto come sempre, veniero + chiave da usare con il cacciavite. Ora avete 4 cristalli da unire con la vostra chiave..fatelo ed avrete la chiave riparata. C'è ancora un veniero da abbattere sotto al mulino, se volete farlo dovete entrare dalla parte opposta, dove avete trovato Jep, salire al mulino e sparargli. Ora aprite l'inventario e cicate sulla voce telefono e poi su gps che funzionerà e localizzerà la vostra posizione per gli S.O.S....ma non è ancora finita. Andate all'acero rosso e in fondo alla pozza d'acqua ed entrate dall'apertura. Vicino alla scimmia addormentata prendete la lampada, andate fino in fondo e tornate dove c'è il cannone, voltatevi a dx e guardate i documenti, ci sarà misteriosamente un pezzo in più: pannello del Nautilus codice 5401(+1860)=>6261

E' il codice per il pannello del Nautilus che vedremo tra un po'.

Uscite e andate fino in fondo vicino alla buca, unite la pila di Volta con la lampada che si caricherà e usatela con il proiettore, la lente e le foto, (se non avete la lente basta unire la chiave arrugginita con il cannocchiale), fatto questo mettete il proiettore sullo sgabello, cicate sullo schermo e guardate le diapositive ciccando in alto a sx per scorrerle. Andate dentro alla buca e prima di entrare armatevi di fucile, ora potete andare. Alzate lo sguardo senza salire e vedrete il robot che si muove, quando sta per scomparire alla vostra sx, avanzate giratevi a sx e sparate. Voltatevi e usate la chiave con i cristalli sul congegno, apparirà un altro enigma. Bisogna fare riferimento al codice letto nella stanza del cannone.

5401(+1860)=>6261

Al numero che vi appare dovete sommare 1860 e digitare il risultato, in questo caso:

2010+1860=3870



In basso si aprirà lo sportello per entrare nel Nautilus, entrate ma troverete il cancelletto chiuso. Guardate a dx e vedrete una piccola luce rossa che lampeggia e sotto una leva, forse bisogna abbassarla od alzarla, ma non potete arrivarci, bisogna usare Jep e farlo levitare fin là. Se ricordate i venieri robot volavano; forse usando un veniero volante ci riusciremo??? Usate Jep con un veniero e agirà sulla leva aprendo il cancelletto. Avanzate e in terra c'è una trave in ferro che non potete spostare, davanti ci sono delle scale ,avanzate, voltatevi a dx ma il portellone di ferro vi sbarra la strada, bisogna sollevarlo.

Usate 2 venieri per alzare la porta e scendete. Guardatevi intorno e vedrete un altro enigma, ciccateci sopra.

Avete i soliti pulsanti rossi. Stavolta è ardua la cosa. Forse c'entra la parola "nautilus" e "1860"? Ecco la spiegazione: usiamo la cifra 1860....clicchiamo 1 e al posto dei numeri ci saranno delle lettere, clicchiamo su una qualsiasi che sia contenuta nella parola "nautilus", (non necessariamente deve essere diversa, può essere sempre la stessa), poi 8 e un a lettera, 6 e una lettera ed infine 0(zero) e una lettera, si aprirà la porta.



Guardate il breve dialogo con il robot che vi dirà che per disattivare la cupola deve essere sicuro che voi siate Nemo, quindi dovrete rispondere a delle domande oppure suonare l'organo nella stanza in un certo modo. Entrate, voltatevi completamente e andate verso il muro, voltatevi ancora, abbassate lo sguardo e dalla vetrina spostate la trave in ferro. Nella vetrina vedrete delle perle ma ne manca una, mettete la vostra che avete nell'inventario. Guardatevi in giro ed esplorate l'ambiente, ci saranno molti oggetti appesi alla pareti ed alcuni sulla vetrina a mobile, guardateli bene perché vi serviranno per le risposte. Ora avete la possibilità di avere 2 finali..scegliete quale. Potete rispondere alle domande del robot,(a caso) per far togliere la cupola di protezione ed avvisare i soccorsi, oppure dovete far suonare l'organo ed arrivare diversamente al finale. Tornate sopra e spostate la trave di ferro, saliteci sopra e in alto a sx avrete un altro enigma. Dovrete ricomporre la "N" spostando i tasselli, qui non posso aiutarvi ma è semplice e ce la farete da soli. Quelli già applicati non potranno essere mossi ma solo ruotati. Sotto ne avete 5 da mettere nei posti vuoti. Una volta fatta la sequenza giusta la luce diventerà verde e si aprirà la porta, e sorprese delle sorprese ci sarà un altro passaggio per scendere da dove siete saliti...Mah..chissà a che serve..



FINALE CON L'ORGANO

Tornate sotto..

Dirigetevi verso l'organo in fondo alla stanza e apparirà sul lato sx una partitura incompleta.

Prendete dall'inventario il pezzo di spartito e posizionalo sul foglio dell'organo, adesso la partitura è completa. Tirate la leva a sx del foglio sull'organo e sentirete una musica, l'enigma sta nel riprodurre quella musica. Per i conoscitori di musica come me non è difficile ma per chi non ne mastica seguite le istruzioni. Sullo spartito avete 2 pentagrammi chiari e l'ultimo è scuro, bisogna premere la prima nota di ogni rigo di di quelli chiari, quindi 3 note, e tutte quante di quello scuro. Vi conforto dicendo che dovremo pigiare solo i tasti neri. Li conteremo da sx a dx con 1,2,3..ecc.. 8 , 10, 7, 10, 12, 8, 10, 6, 7

A questo punto il robot disattiverà la cupola di protezione..e guardatevi il finale.

FINALE CON LE DOMANDE/RISPOSTE

Ritornate sotto o da qui o dalle scale. Andate a sx e voltatevi ancora a sx e ciccate sulla cassaforte..nuovo enigma.. anche qui spostando i tasselli dovrete ricomporre la "N" dentro ad un cerchio. Cliccando su ognuno dei pulsanti arancioni si muoveranno i 4 tasselli che lo circondano. Ecco la sequenza giusta: numeriamo i pulsanti da sx a dx con 1,2,3,4 e poi a scendere sempre da sx 5,6,7,8..ecc.



Scriverò il numero e tra parentesi le volte che bisogna cliccarlo: 1(2) 2(3) 9(1) 13(1) 1(1) 2(1) 3(1) 4(2) 8(1) 1(3) 11(2) 12(3) 15(3) 16(3) 12(1) 8(1) 16(3)

Guardate a dx e sx e vedrete che gli oblò sono chiusi, riguardate la cassaforte e cliccate sulle 2 leve dentro in basso e gli oblò si apriranno, aspettate un po' e vedrete che il mostro si è risvegliato.. non potete più uscire!!!!!!!

Andate sulla parete dove ci sono le armi ma non riuscirete a leggere le etichette, date a Jep l'argilla e ne farà delle impronte e leggete i dati. Uscite da quella schermata successiva a meno che vogliate tentare le risposte.

Andate sul mobile a vetrina davanti a voi e leggete tutti documenti che ci sono, rileggete anche tutte le descrizioni degli oggetti sulle pareti, sulla vetrina e dentro la cassaforte.

Adesso potete cliccare sul robot e aspettare le domande, potete solo sbagliare 2 volte o morirete, tranquilli potete ricominciare sempre.

Le domande sono inerenti agli oggetti che avete visto in giro.

Adesso vi elencherò alcune domande/risposte.

1. Questa conchiglia marina, pur se non molto carina.. / nella vetrina/ Lantina mollusco,, ce ne sono 2, il secondo da sx.

2 ..Ha 5 denti per pascolare...../nella vetrina/Riccio di mare

3.. Quale corrispondenza da così lontano..../cassaforte/cofanetto con lettere

4..Nel profondo degli oceani.../vetrina/Cavalluccio marino

5..Il suo strato argentato.../muro/Barometro

6...Di tutte le creature che adornan la parete../muro/Pescespada

7....Il tuo avere più caro.../cassaforte/Foto di famiglia

8.....Un animale di aiuto.../muro/Delfino

9...Su un cuscino rosso vino.../vetrina/perla nera gigante

10...Adornano gli oceani.../vetrina/Corallo

11...Quando tempo e distanza.../muro/Cronometro

12...Il maestro stimato.../cassaforte/Aristotele l'ultimo a dx..

13...Ritrovato dopo 5 secoli.../vasi/ Dinastia Yuan

14..Mostrami capitano questa creatura strana../vetrina/Spugna

15..Lame d'avorio.../vetrina/Denti di squalo

16..Le sue sorelle lucenti.../vetrina/Stella marina

17...Questo strumento miracoloso.../muro/Sestante

18..Galleggia nella sua conchiglia../muro/Argonauta o Nautilus

19..Sorge dalle grandi acque../muro/Libellula

Dopo aver risposto a 7 domande con un solo errore ci sarà la sequenza finale.

Fine!!

Soluzione di Mac