

SCHIZM - Mysterious Journey

Siamo nel 2083, ed è stato scoperto un nuovo pianeta, chiamato Argilus. Dalla Terra viene inviata una nave spaziale con a bordo un gruppo di scienziati per stabilire un contatto con gli abitanti. Sul pianeta, nonostante la presenza di una tecnologia molto avanzata attiva, non c'è traccia di alcun essere vivente. Ciò stimola la curiosità dei terrestri, che inviano altre due navicelle piene di scienziati, per aiutare il primo gruppo. Ormai son passati molti mesi ed è giunto il momento di inviare dei rifornimenti, per cui viene inviata una terza navicella, su cui viaggiano i protagonisti di questa avventura; Hannah e Sam. Una volta giunti in prossimità del pianeta accade qualcosa di strano. Una forza misteriosa attrae la navicella facendola andare in avaria. Per evitare brutte sorprese Hannah e Sam decidono di lanciarsi coi 2 moduli sul pianeta restando d'accordo di ritrovarsi alla base 1. Una volta atterrati potranno comunicare fra loro solo con la radio.....

Premessa Molto spesso, nel gioco, ti capiterà di risolvere problemi matematici, alchè ho ritenuto opportuno inserire in questa premessa il sistema numerico” Argillese”, poiché la base di questo sistema è costituito da 13 simboli che vanno dallo 0 al 12. Al contrario di quanto si usa nel nostro sistema numerico nelle decine non viene mai scritto lo 0, ad esempio se noi dobbiamo scrivere 30, accanto al 3 abbiamo lo 0, invece per loro non è così, nel corso del gioco lo 0 non comparirà mai. Ricorda sempre che il sistema è dodicinale, la cui base è sempre 12.

○	0
┆	1
	2
	3
┐	4
┆┆	5
┆┆┆	6
┐┆	7
┐┆┆	8
┐┆┆┆	9
┐┐	10
┐┐┆	11
┐┐┆┆	12

Hannah

Appena arrivata, comunicherai con Sam tramite la radio. Sembra che ti trovi su una nave organica che galleggia sull'Oceano. Davanti a te c'è una specie di passerella, che dovrai percorrere. Arrivata

in cima assisterai ad un breve filmato, mettendoti subito dopo in comunicazione con Sam. Sulla dx vi è un'altra passerella che sale, percorrila, arrivando ad un nuovo piano. Guarda di fronte a te, ci sono delle panche, avvicinati ad esse e poi voltati per 2 volte a dx mostrando un tavolino.



Esaminalo da vicino, vi troverai sopra il registro di missione, che purtroppo è cancellato. Esci dal primo piano e voltati verso sx, dirigendoti verso l'ascensore. Premi il pulsante sul muro e una volta che l'ascensore arriva al piano salici. Voltati fino a trovarti di fronte 2 frecce direzionali, premi quella esterna salendo al piano successivo. Esci. Di fronte a te, vedrai come un gazebo decorato, all'interno del quale vi è un'altra ascensore. Per ora non salirci. Sulla dx vedrai un ponticello con delle travi di legno, accanto a cui c'è un dispositivo che ti condurrà su altre isole. Per ora non premere nulla, c'è ancora da fare qui. Continua a guardarti intorno, vedrai un ponte sospeso, che dopo averlo osservato da vicino, ti accorgerai che non potrai usarlo, in quanto privo di pavimento su cui mettere i piedi. Poco distante vi è una passerella che sale, percorrila. Sulla dx c'è una specie di bottiglia a forma di pera rossa. Esaminala e osserva molto bene i simboli che vi sono incisi sopra. Dovrai memorizzarli.



Esci dal primo piano della “pera”, spostando la tua attenzione poco più a dx. Farà capolino una lente d'ingrandimento. Cliccaci sopra, rivelando una bottiglia blu con sopra una figura di ape incisa nel legno.



Se ci hai fatto caso, in giro ci sono parecchie api. Torna indietro e prova a bussare alla porta della costruzione, purtroppo non ti risponderà nessuno. Torna al piano di sotto e sali nell'ascensore all'interno di quella specie di gazebo. Premi la freccia per salire al piano di sopra. Esci e dirigiti verso dx. Non prendere subito la passerella, ma prosegui ancora avanti. Ti troverai di fronte delle spine che escono da una pianta, mentre sulla sx vi è una lampada. Premi sulla punta dell'oggetto, notando che le spine laterali si ritraggono. Prendi la lampada, che si posizionerà nel tuo inventario.



Va alla passerella e sali, cliccandoci sopra 2 volte. Una volta in cima davanti a te vedrai due panche, avvicinarti e guarda quella di dx in dettaglio, sopra vi è un altro registro di missione non attivo. Procedi ancora avanti e sali l'ennesima rampa che trovi. Quando arriverai in cima ti apparirà uno scienziato che ti dirà che devi trovare delle piastre indicanti le coordinate importantissime per spostare le isole viventi che si spostano di continuo cambiando la loro posizione. Tutti gli scienziati sono intrappolati separatamente. Voltati verso dx, vedrai una fontana a forma di fiore e poco più a dx una serie di tulipani neri. Avvicinati a quest'ultimi ed esamina il primo più da vicino. Vuoto! Cerca le scale per salire dall'altro lato della fontana. Procedi fino al punto in cui troverai un pannello di controllo, guardalo, ma per ora non toccare nulla. Continua a salire. Quando finalmente le scale avranno termine vedrai in terra una tavoletta, esaminala in primo piano e memorizza i simboli che vedi scritti sopra ad essa.



Torna di sotto fino al pannello di controllo e portalo in primo piano.



Esistono solo 2 tipi di combinazioni: **3-2-4-1-5** oppure **3-1-4-2-5**. Dopo aver inserito una delle due combinazioni possibili, torna sotto ed esamina nuovamente il tulipano da vicino, questa volta al suo interno c'è una tavoletta, prendi nota dei simboli.



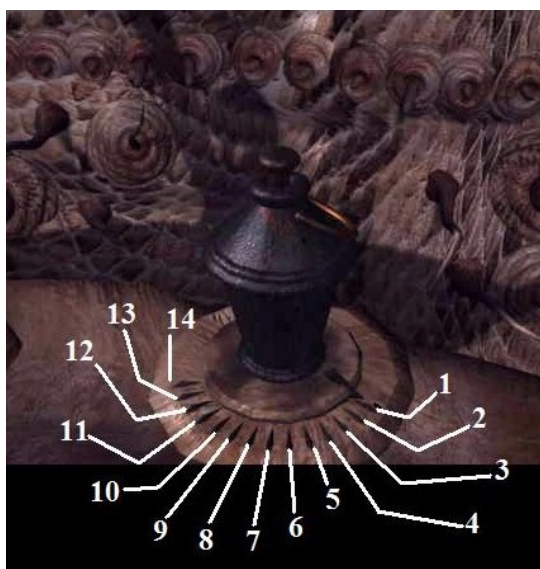
Come puoi notare ci sono in entrambe le tavole dei simboli cancellati. Va alla passerella e scendi di **2 piani**, andando all'ascensore (quella all'interno di quella specie di gazebo lavorato). Sali su

questa e scendi al piano di sotto. Esci e gira intorno, arrivando al pannello di controllo, che avevi già visto la prima volta che sei passata di qua



Premi il pulsante, spostandoti così, a bordo di una gondola fino all'isola successiva, (se ti volti indietro vedrai un altro quadro comando per chiamare la gondola). Di lato vedrai una passerella da cui dovrai salire, al cui termine troverai verso dx una piccola passerella, sopra cui vi è posto un grande fiore. A sx di questo potrai esaminare in 1° piano delle spine. Sali sulla piccola passerella e raggiungi il fiore, spostandoti un po' verso dx vedrai il cursore diventare una lente d'ingrandimento. Cliccaci sopra, arrivando dietro al fiore. Qui c'è un piedistallo, su cui devi posizionare la lampada che hai nell'inventario. Alla base vi sono delle tacche, che vanno da 1 a 14. **Dovrai spostare la freccia verso sx sulle tacche seguendo una sequenza precisa, ricordandoti però, che ogni volta che sposterai la freccia dovrai premere il pulsante in cima alla lampada. Non scordarlo, è importantissimo!** Al termine di tutta l'operazione avrai creato una passerella.

La sequenza è la seguente: **2 – 3 – 4 – 5 – 7 – 10 – 11 – 12 - 13**



Attraversa il ponte di spine, arrivando di fronte ad un tronco orizzontale. Passa il cursore sopra la parte sx, vedendo nuovamente la lente d'ingrandimento. Cliccaci sopra, mettendo in rilievo un apparecchio. Clicca su questo, vedendolo aprirsi, assumendo la forma di una seggiovia. Cliccaci sopra ed in automatico ci salirai sopra arrivando dall'altro lato del tronco. Appena sarai scesa, noterai degli archi di vegetazione, passaci sotto percorrendo questa specie di tunnel, alla cui fine potrai chiamare l'ascensore. Sali di un piano ed esci. Qui troverai alcuni pannelli di controllo ed una

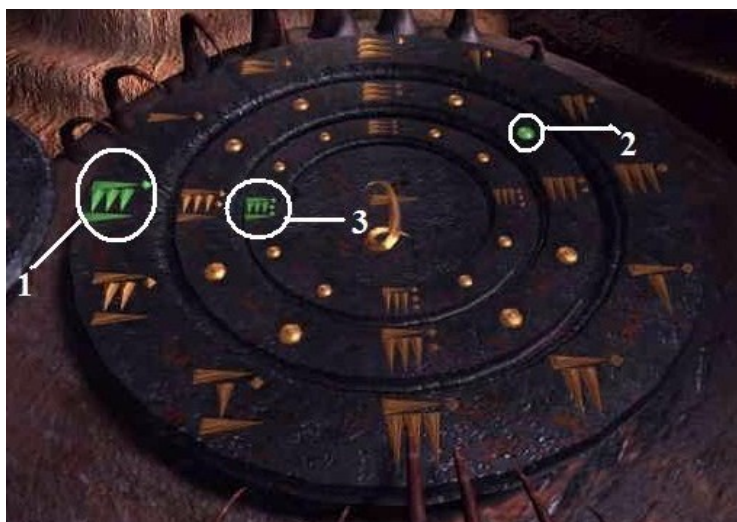
specie di trono. Sposta la tua attenzione sugli ultimi 3 pannelli. Come puoi vedere sul pannello centrale c'è una mano



Concentra la tua attenzione sul pannello di controllo a sx della mano. Qui vi sono tre cerchi. Inizia dal più esterno, procedendo fino a quello interno **premendoli in ordine dall'1 al 3** come nella immagine seguente



Ora sposta la tua attenzione sul pannello a dx della mano, anche qui ci sono 3 cerchi e anche qui dovrai premere sui simboli andando da quello che sull'immagine seguente ha il n° 1 fino al n° 3.



Ora osserva da vicino il pannello centrale con la mano. Clicca su questa e.....buon viaggio! L'isola si muove. In automatico comunicherai con Sam. Una volta giunta a destinazione potrai notare che sul pannello di controllo si è accesa una luce verde, ciò sta ad indicare che le coordinate sono state memorizzate correttamente. Lascia questo luogo prendendo l'ascensore. Scendi di un piano, ripercorri il tunnel sotto gli archi di vegetazione e riprendi la seggiovia sul tronco orizzontale per arrivare dall'altra parte sull'isola. Percorri la passerella ed entra in questo nuovo luogo. Indubbiamente non sei arrivata alla base 1, ma sembra che ti trovi in un enorme caverna. Prosegui in avanti, arrivando in prossimità di una statua. Voltati, fino a vedere un pannello illuminato, che

potrai esaminare da vicino. I simboli ti sembrano familiari. Esci dal primo piano e voltati poi sali le scale accanto alla statua. Tieni premuto il tasto sx del mouse e ruota la telecamera, osservando tutto quanto ti circonda. Fatto questo scendi e dirigiti alle impalcature la cui luce dà sul rosa. Passaci sotto.



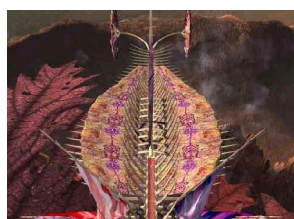
Ad un certo punto apparirà una ragazza, che ti dirà qualcosa in una lingua che non conosci. Prima di sparire ti darà una tavoletta. Prosegui ancora avanti per un po' fino a che troverai a sx una costruzione. Sali le scale a lato di questa ed esamina l'apparecchio che c'è. Portalo pure in primo piano, ma per ora non toccare nulla. Ora nella striscia dell'inventario clicca sul viso di Sam.

Sam

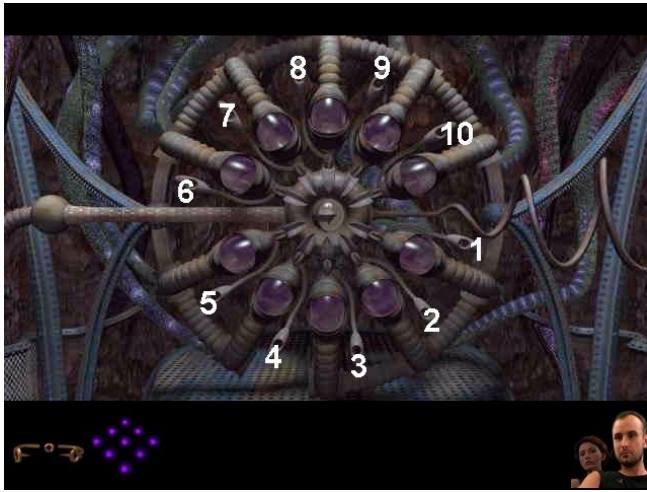
Sam è appena atterrato col suo modulo. Che strano posto, si sente persino la sirena che ricorda molto quella delle navi. Davanti a te c'è una bussola, esaminala da vicino. Sopra ci sono dei simboli, ed un ago che ne indica uno in particolare. Esci dal primo piano e voltati verso dx. Vedrai una bussola grande accanto alla parete. Avvicinati. Sulla sx c'è un registro di missione, su cui c'è un messaggio del dott. Richard Hollis. Cliccaci sopra per sentirlo. Purtroppo sembra rovinato, ma ciò che riuscirai a sentire ha dell'inquietante. Sulla dx c'è questa bussola enorme. Esaminala in primo piano, ma per ora non toccare nulla. Torna al punto da cui sei arrivato e annota su un foglio il simbolo indicato dalla freccia sulla bussola (purtroppo è casuale, per cui dovrai annotarlo per forza). Procedi avanti lungo questa balconata fino a trovare sulla sx una seconda bussola. Anche in questo caso annota il simbolo indicato. Procedi avanti, trovando ancora 3 bussole, da cui dovrai annotare sempre i simboli indicati. In prossimità dell'ultima c'è un altro registro di missione, da vedere e ascoltare. Sembra che piano piano tutti gli abitanti e gli scienziati presenti sul pianeta siano misteriosamente scomparsi. Ma cosa mai può essere accaduto..... Torna indietro fino alla grande bussola. Durante il tragitto guarda il panorama, vedrai numerose mongolfiere al di là del parapetto. Bellissime! Una volta giunto alla grande bussola, portala in primo piano, premendo i simboli che hai annotato nell'ordine in cui li hai trovati. Se hai fatto tutto correttamente dal centro si aprirà uno scomparto segreto che custodisce delle palline blu, che dovrai prendere.



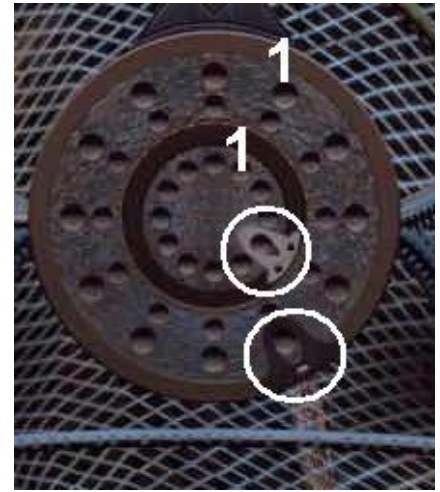
Mentre prima ti spostavi da una bussola all'altra, avrai certamente notato un seggiolino appeso. Recati sul posto, sali premi il comando sul "cruscotto" e parti, arrivando dopo un breve ma suggestivo "volo" a una nuova locazione. Una volta giunto sul luogo, fa un passo in avanti e osserva il congegno alla tua sx. Per ora non potrai far nulla, per cui prosegui ed entra. Una volta arrivato al centro del corridoio, voltati verso sx ed esamina la strana apparecchiatura presente, poi voltati verso il corridoio di dx. A questo punto ti apparirà la dottoressa Brenner, che ti darà delle utili indicazioni. **Ogni leva manda una uguale quantità di gas nella tubatura grande, ad esclusione di una che la manda doppia. Tu dovrai trovare questa leva, ma avrai a disposizione un tentativo, poiché, ogni volta che ricominci, la leva che cerchi cambierà posizione.** Per ora però non fare nulla, ma tieni solo a mente quanto ti è stato detto dalla dottoressa. Torna al corridoio centrale, ed esci dalla caverna dal lato opposto a dove sei entrato, non arrivare fino alla balaustra che hai di fronte, ma prosegui verso sx. Quando arrivi sul ciglio, tenendo premuto il tasto sx del mouse, guarda in basso lo strano veicolo che somiglia tanto ad un pesce. Si trova parecchio sotto di te.....



Rientra nel tunnel e fermati sulla piattaforma centrale, e avvicinarti ad uno dei due connettori, (non importa quale sceglierai). Già abbiamo un dato matematico in mano: uno è superiore di due volte. Avvicinati a un collettore e vediamo com'è composto: ci sono 10 tubi con delle sfere viola e un pulsante centrale, voltati a dx e hai un disco in metallo con dei fori che corrisponde ad un calcolatore. **SALVA IL GIOCO.** Ritorna sui tubi e aiutati col disegno sotto dove sono stati numerati da 1 a 10, quello che devi fare è premerli per il numero indicato, es: il N° 1 premilo una volta, il N° 2 premilo 2 volte, il N° 3 premilo 3 volte..e così via, in totale abbiamo premuto per 55 volte. Una volta premuti agisci sul pulsante centrale e osserva il disco sulla dx dove ci sono delle serie di 12 fori perché il sistema di calcolo è base 12, nel mio caso ecco come si presenta il contatore.



Tubi da premere



Contatore

Il contatore ha la tacca sul 5° foro grande e una sul 4° foro piccolo. La serie di 12 fori grandi è base 12, la serie di 12 fori piccoli è base 1, quindi: $5 \times 12 = 60$ e $4 \times 1 = 4$, totale 64 da cui devi sottrarre i 55 e diventa= 9 che è la leva che devi premere. Se tutto è stato fatto correttamente vedrai il veicolo a forma di pesce gonfiare il suo pallone aerostatico e cominciare a salire. Per completare la sua risalita devi ripetere lo stesso procedimento con l'altro connettore. Prima di procedere **SALVA**, poiché, se sbagli a fare i calcoli dovrai ricominciare tutto da capo. *Purtroppo la scelta della leva è casuale, per cui dovrai fare questi calcoli da solo.* Lascia la caverna e dirigitì all'esterno, dove si trova il pesciolone. Sali a bordo e va nella cabina di comando. Sul sedile di sx c'è un disco da prendere. Lascia il veicolo e ripercorri la galleria fino ad uscire dal lato opposto. Esamina da vicino il congegno che avevi visto appena arrivato qui ed inserisci il disco appena trovato, si illumineranno 3 simboli.

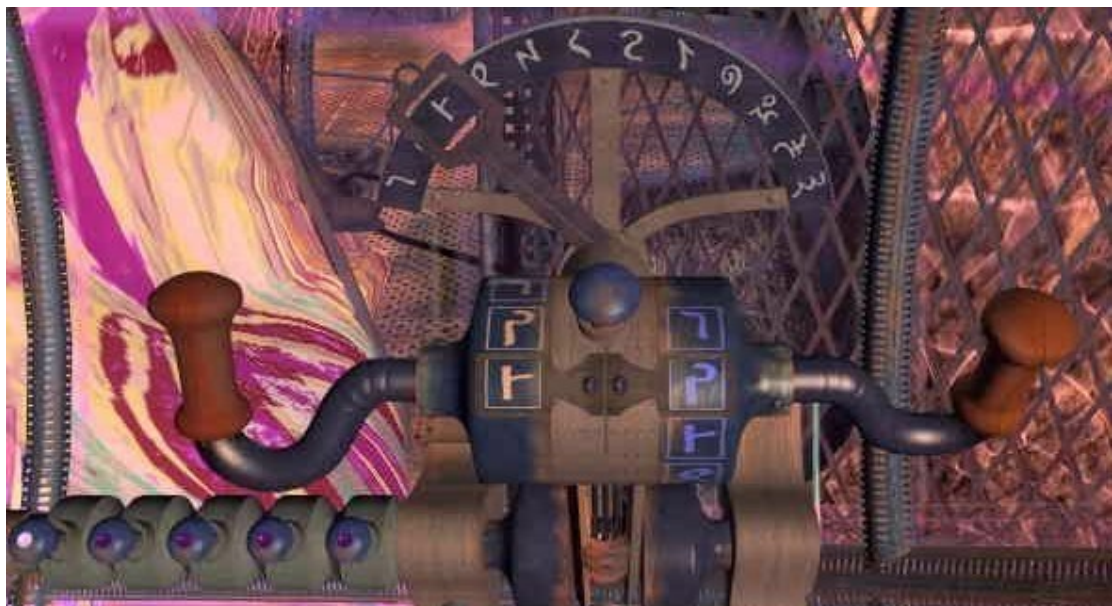
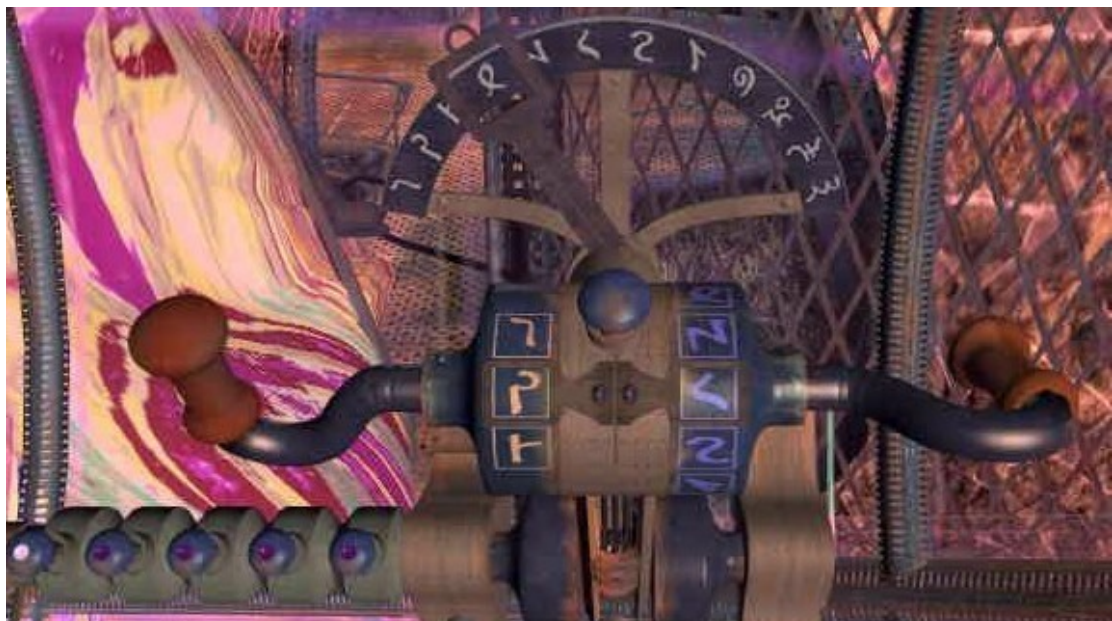


Clicca su ciascuno dei 3 simboli illuminati, vedrai che di volta in volta se ne illumineranno altri 2. Annotali, poiché ti serviranno sul pescione.



Torna sul dirigibile e questa volta va sul sedile di dx cliccando sulla lente d'ingrandimento, portando in primo piano il quadro comandi. Questi è formato da 2 leve laterali ed un comando

centrale. Posiziona i comandi come nelle foto seguenti, ricordandoti che ogni volta che inserisci la sequenza dei 3 simboli dovrai premere il pomello centrale azzurro fra i simboli tra le 2 leve.



Fatto questo partirà un filmato che ti condurrà alla nuova locazione. Appena sarai arrivato scendi ed in automatico contatterai Hannah. Scendi le scale, va avanti una volta, va a dx, percorri la passerella ed entra nell'ascensore. Premi la leva di comando e scendi di un piano. Esci e percorri la passerella fino in fondo. Avanza dirigendoti sempre dritto, fino ad arrivare ad una porta rotta. Va a sx fino alla porta successiva. Sulla dx di questa ti appare una lente d'ingrandimento, cliccaci sopra, portando un pulsante in primo piano, premilo. Una volta che la porta si è aperta entra, va a dx e passa sul ponte sospeso, percorrendolo fino in fondo. Avanza e oltrepassa il 1° ponte di pietra, va ancora avanti ed oltrepassa il 2° ponte di pietra. Sali la scalinata fino in cima. Dirigiti verso sx, potrai vedere la base scientifica. Sembra che ora ti trovi in una specie di recinto, quasi fosse un luogo sacro. Poco più a sx c'è un pilastro, giragli intorno e tira la leva che vedi. Nel giro di pochi istanti arriverà un simpatico mezzo di trasporto, simile ad una bicicletta. Salici sopra e appena si ferma avanza di 2 schermate, arrivando in una stanza dove vedrai disposti a cerchio degli strumenti di preghiera, simili a quelli costruiti sulla Terra. Ogni strumento è contraddistinto da una placca colorata. Clicca su ognuno, cercando di afferrare cosa dice. A seguito riporto quanto ho percepito io:



DIMA – DIMA



TAI – ESSACI



ANDAI – PRISSO



TRAI – SOLM



KALù – SANTù



TULLTI –MACRì



TOSSI – TUMNA



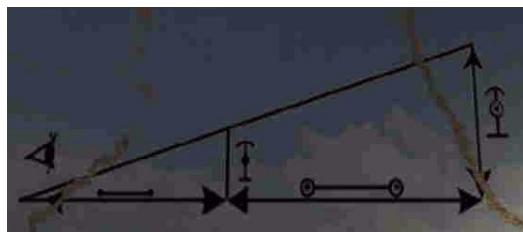
RESS – EMA

Torna indietro fino alla locazione da cui hai preso la “bici”, fa il giro fino a trovarti di fronte una passerella sulla dx, percorrila, arrivando ad uno strano marchingegno. Cliccaci sopra quando vedi la lente, in maniera tale da sederti. Abbassa la visuale, fino ad inquadrare una leva. Cliccaci sopra, sollevando una lente di misurazione. Di fronte a te vedrai dei pilastri, in tutto sono 5. Lascia questa postazione provvisoriamente, ti mancano dei dati fondamentali per calcolare la larghezza dei pilastri. Ripercorri la passerella e osserva il simbolo giallo sulla parete, che dovrai annotare per non

dimenticare. Segui la monorotaia in terra, vedrai che questa entra in una apertura scura, come fosse l'ingresso di una caverna, seguila, di fronte a te, vedrai come un piccolo lago circondato da un colonnato. Dirigiti a sx percorrendo il corridoio. Poco più avanti, sulla sx ci sono altri 8 strumenti di preghiera, contraddistinti sempre da placche colorate, anche se questa volta ti sembrano differenti, come se avessero la funzione di aprire delle porte. Prosegui lungo il corridoio, fino a quando sulla dx vedrai delle scale (oltre comunque non puoi proseguire), sali, svolta a sx e avanza, ti troverai in una piccola stanza. Appeso al muro vi è un dipinto raffigurante un uomo anziano, poco più in basso vi è una lastra di pietra raffigurante un ape, mentre a sx del dipinto, sul muro, vi è un'incisione nella pietra, che riporta nel centro, un simbolo. Guardandolo bene, potrai vedere che è il simbolo che mancava sulla bottiglia a forma di pera, che hai trovato in precedenza.



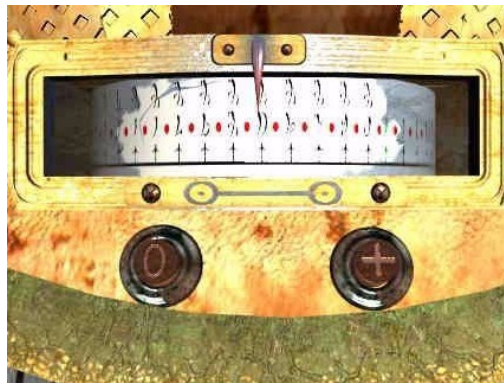
Lascia la stanza e va a sx, scendi la scala, e gira a dx, prosegui avanti, lungo il tragitto vedrai altri 8 strumenti di preghiera sulla sx, ma per ora continua avanti. Circa a metà corridoio, sulla sx vedrai una scalinata, percorrila fino a metà, anche perché più su non puoi andare e poi girati verso dx. Percorri il pianerottolo e svolta a dx avanza per 2 volte ed entra nella porta che vedi a dx. In questa stanza vi sono due cose interessanti. Sulla sx vedrai un'apparecchiatura, che per il momento ignorerai, mentre sulla dx vi è un altro dipinto, che rappresenta un altro anziano, seduto al macchinario che c'è all'esterno per la misurazione dei pilastri. Sopra la sua testa vi è un triangolo intersecato da una retta.



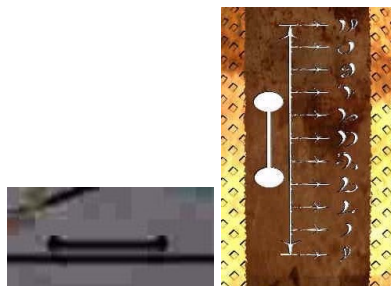
Ciò è un dato molto importante per effettuare correttamente la misurazione dei pilastri. Torna indietro fino all'apparecchiatura sulla passerella all'esterno, ripercorrendo la strada a ritroso e procedi alla misurazione. Parti dal primo a sx (si trova a dx del simbolo giallo sul muro). Solleva la lente fino a portare le due tacche rosse, sulla cima del pilastro



Come puoi notare sotto la lente ci sono 4 tacche, che ne indicano l'altezza. Lascia la lente e sposta la tua attenzione sul misuratore che si trova alla base della lente (riconoscibile da una piccola lente d'ingrandimento). Cliccaci sopra e premi prima il tasto 0 e poi il tasto + per conoscere la larghezza del pilastro.



Vedrai la rotellina scorrere, in quanto premendo lo 0 l'ago si sposta nella posizione iniziale indicata col segnetto verde indicante lo zero e poi premendo + viene effettuata la misurazione della larghezza. Una particolarità da annotare è che il simbolo riportato all'interno della prima sezione del triangolo è identico a quello sul misuratore e sta ad indicare 10



Ecco a seguito le misure di ciascun pilastro

Pilastro 1: altezza 4 distanza 45.

Pilastro 2: altezza 5 distanza 16

Pilastro 3: altezza 7 distanza 20

Pilastro 4: altezza 4 distanza 25

Pilastro 5: altezza 6 distanza 35

Per effettuare il calcolo corretto definitivo per ottenere l'altezza reale del pilastro bisogna fare un'equazione matematica, la cui formula è la seguente: $\text{altezza} \times \text{distanza} + \text{misura del simbolo sul misuratore}$: la misura del simbolo sul misuratore, ossia:

Pilastro 1 $4 \times 45 + 10 : 10 = 22$

Pilastro 2 $5 \times 16 + 10 : 10 = 13$

Pilastro 3 $7 \times 20 + 10 : 10 = 21$

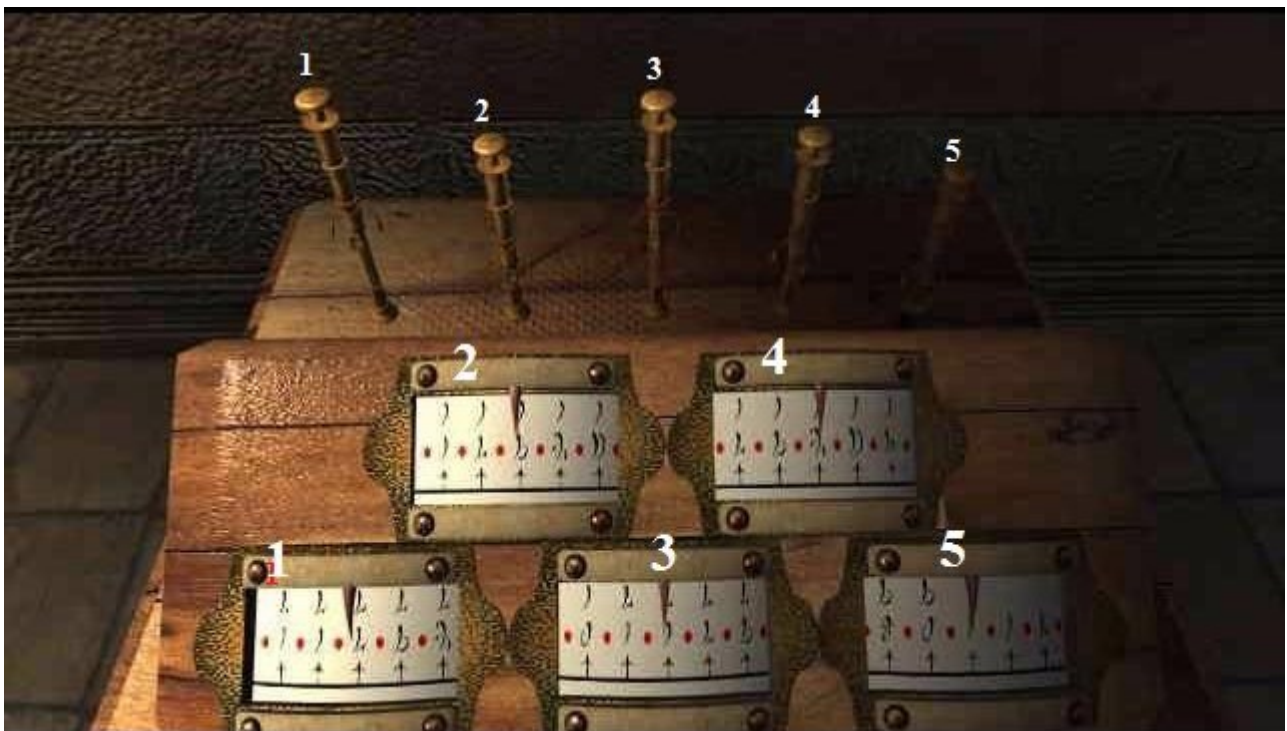
Pilastro 4 $4 \times 25 + 10 : 10 = 14$

Pilastro 5 $6 \times 35 + 10 : 10 = 27$

Torna nella stanza dove avevi visto il dipinto del triangolo e presta la tua attenzione al macchinario presente. Come puoi notare sul muro c'è lo stesso simbolo riportato in giallo sul muro esterno



Porta in primo piano il pannello di controllo. Come puoi vedere ci sono in basso 5 indicatori uguali a quello che hai utilizzato nella macchina esterna. Spostando la lancetta su ciascuna tacca farai muovere le leve soprastanti. In pratica dovrai spostare da dx verso sx la lancetta contando le tacche, in modo da inserire sui 5 indicatori i risultati ottenuti poco fa. Ad esempio il n° 1 dovrai spostarlo contando 22 tacche, il numero 2 contando 13 tacche e così via fino al 5°



Se tutto è stato fatto correttamente si aprirà un cassetto contenente un oggetto rotondo di colore verde che dovrai prendere. Lascia la stanza, torna al corridoio con le colonne al piano di sotto. Questa volta anziché tornare indietro passando da dx dovrai svoltare a sx. Procedi fino in fondo, e vedrai sulla sx altri strumenti religiosi, mentre sulla dx c'è una passerella sull'acqua. Percorrila, e

quando arriverai circa a metà ti apparirà un abitante del pianeta dicendoti qualcosa nella sua lingua, sparendo subito dopo dietro ad un passaggio. Finisci di percorrere la passerella e guardati intorno verso sx. Anche qui vedrai altri 8 strumenti religiosi. Portali in primo piano. Appena lo farai vedrai che ad essi sono abbinati dei colori specifici, tu dovrai modificarli, premendo le placche colorate, facendole ruotare fino sostituire il colore della placca n° 3 -6 e 8 posizionandoli come nella foto.



Ora premi su quelle specie di campane dorate sopra le placche in quest'ordine: **6-3-8**, vedrai aprirsi il passaggio segreto da cui è scomparso l'uomo. Dirigiti verso sx, vedrai che nel muro c'è un passaggio, percorrilo fino in fondo arrivando all'ingresso segreto. Scendi le scale e percorri il corridoio. Ti ritroverai nello stesso punto in cui avevi lasciato Hannah prima, ma nonostante che comunichiate per radio, non vi vedete. E' come se foste su due linee parallele. Che cosa strana! Prosegui verso sx, fino in fondo al corridoio, poi svolta ancora a sx arrivando alla statua. Sali la scala e posiziona il disco verde sul viso della statua. Ora scendi e avvicinarti al pannello luminoso posto di fronte alla statua, vedrai che si sono illuminati nuovi simboli, ossia le nuove coordinate. Annotale.



Lascia la costruzione e sali sulla seggiovia. Scendi le scale, prendi l'ascensore risalendo di un piano. Esci e dirigiti verso i comandi per inserire le nuove coordinate. Parti dal pannello di controllo di sx illuminando i simboli dall'anello più esterno a quello più interno



Inserisci le coordinate con lo stesso procedimento sul pannello di dx



Sul pannello centrale premi sulla mano. L'isola si muoverà verso una nuova destinazione. Al tuo arrivo vedrai illuminarsi la 3° spia. Premi la spia più in alto e poi nuovamente la mano, vedrai l'isola muoversi nuovamente. Sembra notte adesso. Voltati e prendi l'ascensore. Sali le scale e usa la seggiovia che aveva portato Hannah precedentemente. Giunto sull'altra isola percorri il sentiero di spine che avevi aperto. Percorri la passerella in discesa e poi avvicinati al pannello di controllo per chiamare la gondola. Sali a bordo e passa sull'altra isola. Scendi e dirigiti alla rampa che si trova su questo piano, e salici. Qui si aprirà la porta e farà la comparsa un abitante del pianeta, che ha imparato la tua lingua. Ti parlerà di alcuni fatti un po' inquietanti. In ogni caso al termine del dialogo lui ti dirà che ti può offrire del carburante, una certa quantità in cambio di una perla, poi rientrerà in casa. Prosegui verso dx fino ad arrivare alla bottiglia a forma di pera. Portala in primo piano premendo sulla lente d'ingrandimento, poi premi sul numero III (che avevi visto inciso nel tempio). Prendi la bottiglia blu in cui è stato inserito il carburante alle spalle della bottiglia a pera. Torna indietro, ripercorrendo la strada a ritroso fino a far spostare nuovamente l'isola verso il tempio. Una volta che questa si sarà spostata, lascia la stanza di controllo, prendi l'ascensore, scendi, ripercorri la passerella e va a prendere la seggiovia. Rientra nel tunnel, avanza di 1

schermata in direzione della statua, voltati a sx e avanza sotto il porticato rosa per 3 schermate arrivando al punto in cui sulla sx c'è la costruzione bassa con la scaletta a fianco. Dirigiti a dx e avanza di 4 schermate, passando sotto il tunnel che ti conduce fuori dal passaggio segreto. Girati verso dx e avanza per 3 volte, dopodichè prendi la passerella in legno che passa sopra l'acqua, e una volta sotto il colonnato voltati verso sx e svanizza di 5 schermate. Sali le scale a sx ed entra nella stanza in cui c'è il dipinto dell'uomo anziano con sotto l'incisione dell'ape. Qui ti apparirà un'immagine di un uomo, che senza proferir parola ti farà capire in maniera alquanto esplicita che il carburante non è sufficiente, ma ne vuole di più. Da solo però non puoi riuscirci, per cui ti occorrerà portare con te sia Sam che Hannah. Lascia la stanza e torna nel punto in cui avevi lasciato Hannah ripassando nel passaggio segreto. Da questo punto dovrai manovrare i personaggi a turno, in modo da farli spostare quasi simultaneamente.

Sam e Hannah

Porta Sam fino alla seggiovia, ma **NON** farlo salire, clicca sull'immagine di Hannah (in modo da far cambio di personaggio) e porta all'esterno anche lei fino alla seggiovia. Ora che entrambi sono nello stesso punto clicca con la ragazza sulla seggiovia e falla partire verso l'altra isola. Quando lei sarà scesa, clicca sull'immagine di Sam e fagli prendere la seggiovia portandolo sull'altra isola. **A turno** fa scendere lungo la passerella lì accanto, fagli prendere l'ascensore e portali simultaneamente di fronte ai pannelli di controllo per spostare l'isola, clicca sul pannello centrale il 1° pulsante verde in alto, e poi sulla mano, vedrai muoversi l'isola. Ripeti la stessa procedura con lei, anche se mi sembra che l'isola si sia spostata nello stesso istante per entrambi. Torna a prendere l'ascensore, sali sulla passerella, **(mi raccomando di fare sempre un passo per volta con entrambi i personaggi)**, prendi la seggiovia e una volta sull'altra isola fa attraversare ad entrambi il passaggio di spine, poi fagli scendere la passerella e conducili al comando per chiamare la gondola. Falli salire e arrivare dall'altra parte **(mi raccomando: ENTRAMBI!!!! Lo so che sono ripetitiva, ma è importantissimo!)**. A questo punto seleziona solo Sam e dopo esserti spostato per 2 schermate verso dx fallo salire sulla passerella, qui l'uomo di prima tornerà a parlarti, dicendoti che in terra, nell'ascensore nel gazebo lavorato c'è una perla. Torna sotto e avvicinarti all'ascensore. Se porterai in primo piano la perla vedrai che non puoi raccoglierla. Clicca sull'immagine di Hannah e va dentro l'ascensore, sali al 1° piano e riprendi il controllo di Sam. Ora che l'ascensore non c'è potrai raccogliere la perla. Clicca nuovamente su Hannah e riportala giù, lasciandola poi accanto ai comandi per chiamare la gondola. Torna a comandare Sam. Sali nuovamente sulla passerella e va a posizionare la bottiglia blu dietro la bottiglia a pera, poi sposta la tua attenzione sulla pera. Premi nuovamente sul n° romano, e vedrai riempire la bottiglia con una tacca. Prendi nuovamente la bottiglia blu e va alla porta dell'abitazione da cui uscirà nuovamente l'anziano signore. Al termine del colloquio, torna sotto e va ai comandi per richiamare la gondola. Bene! Ora che entrambi i personaggi sono nuovamente nello stesso punto, fa prendere loro la gondola. Fa salire loro la rampa ed attraversare il passaggio di spine, in modo che arrivino insieme alla seggiovia. Falli salire sul seggiolino per arrivare dall'altra parte. Scendi la rampa e prendi l'ascensore, poi portali nuovamente di fronte al pannello di controllo centrale. Questa volta clicca sul pulsante verde centrale e poi sul palmo della mano. Vedrai l'isola muoversi nuovamente. Ripeti lo stesso procedimento con l'altro personaggio. Lascia stare Hannah nel punto di arrivo ed usa solo Sam.

Sam

Lascia la stanza di controllo, prendi l'ascensore, scendi, ripercorri la passerella e va a prendere la seggiovia. Rientra nel tunnel, avanza di 1 schermata in direzione della statua, voltati a sx e avanza

sotto il porticato rosa per 3 schermate arrivando al punto in cui sulla sx c'è la costruzione bassa con la scaletta a fianco. Dirigiti a dx e avanza di 4 schermate, passando sotto il tunnel che ti conduce fuori dal passaggio segreto. Girati verso dx e avanza per 3 volte, dopodichè prendi la passerella in legno che passa sopra l'acqua, e una volta sotto il colonnato voltati verso sx e avanza di 5 schermate. Sali le scale a sx ed entra nella stanza a dx, dove c'è il dipinto dell'anziano uomo con sotto la lastra dell'ape. Qui ti apparirà nuovamente l'uomo che prenderà l'olio, ritenendolo questa volta sufficiente. In cambio ti darà un disco prima di sparire. Lascia la stanza, dirigiti a dx, scendi le scale, va a sx per 3 schermate. Va a dx oltrepassando il cunicolo che ti porta all'esterno. Scendi le scale di fronte a te e oltrepassa il 1° ponte di pietra, avanza verso il 2°, ma prima che tu ci arrivi faranno la loro apparizioni le immagini della dottoressa Brenner e poi quella del dott Havis. Ti diranno cose decisamente opposte. Che dilemma! Chi ascoltare dei due!!!! Prosegui avanti ed oltrepassa il 2° ponte di pietra e supera il ponte sospeso, entra nel tunnel, va a dx e chiudi la porta utilizzando il pulsante che si trova a dx di questa. Dirigiti a dx, poi avanti e poi nuovamente a dx. Percorri il ponte sospeso fino alla cabina dell'ascensore. Entra, tira la leva e sali, esci e va a prendere le scale che ti portano fino al pesciolone. Entra dalla sua bocca e va sul ponte di comando. Qui va alla poltrona di dx e porta il quadro comandi in primo piano. Premi prima il pulsante a sx e poi quello in centro.



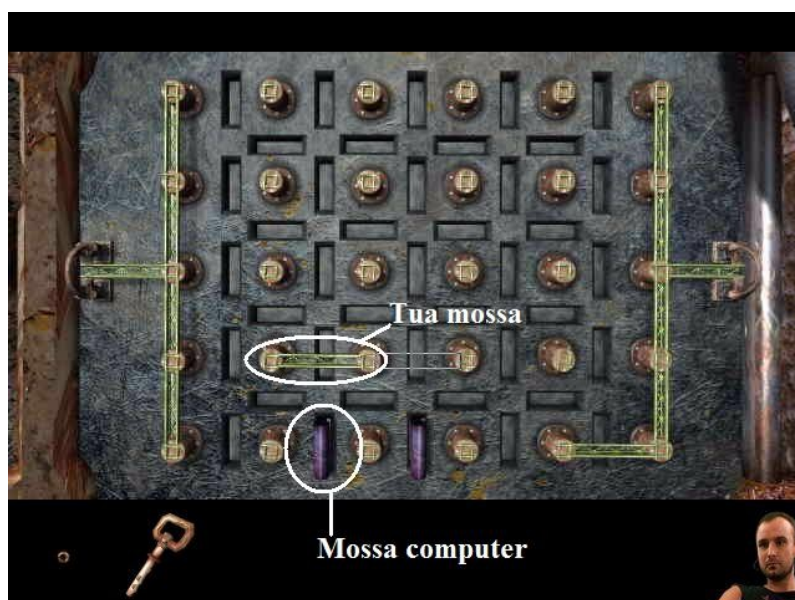
Stai tornando ad Argilus!!!! Scendi dal pesce e oltrepassa tutto il tunnel fino ad uscire dal lato opposto. Avvicinati al congegno e inserisci il nuovo cd, come avevi già fatto in precedenza. Premi i simboli che si sono illuminati, partendo dal cerchio più interno a quello più esterno. Di volta in volta si accenderanno nuovi simboli che dovrai annotare.



Torna nella cabina di controllo del tuo pesce aerostato e inserisci le nuove coordinate come hai fatto per il primo viaggio. Ricorda: inserisci il primo simbolo nella manovella di sx, il 2° nel compasso al centro ed il 3° nella manovella di dx, poi premi il pulsante al centro. Ripeti la sequenza per le tre combinazioni di simboli e potrai arrivare alla nuova locazione. Lascia il ponte di comando ed esci. Di fronte ti troverai un cancello chiuso, prima di aprirlo voltati verso dx, vedrai due sportelli. Verso sx vi è la chiave per aprirli.



All'interno vi sono segnate le coordinate per Marthia, che ormai non ti servono a nulla. Richiudi i pannelli tenendoti la chiave. Voltati a sx e apri il cancello cliccandoci sopra, avanza e sali in ascensore. Questa presenta una leva centrale, che si potrà alzare o abbassare di 3 scatti, a seconda del piano a cui vuoi andare. Per ora falla scattare una volta verso il basso. Va verso sx fino in fondo al ballatoio, voltati verso dx e va avanti 1 volta. Sulla sx c'è una porta con sopra un simbolo, identico a quello che ha Hannah nella tavoletta che porta con se. Se vuoi puoi portare il pannello in primo piano, ma per ora non ci potrai far nulla. Prosegui ancora a dx per altre 2 volte, troverai un'altra porta sulla sx. Porta in primo piano il pannello e premi il pulsante, aprendola. Entra e ti ritroverai su un nuovo balcone. Voltati verso dx e va in fondo al corridoio. Qui c'è un pannello con un **enigma casuale (SALVA)**. Dovrai unire le due sponde verdi creando un unico ponte. Non è semplice come sembra, dato che giocherai contro il computer. Dopo che farai la tua mossa, inserendo un trattino verde, il computer controbatterà innalzando un tratto viola, cercando di bloccarti il passaggio. Dovrai giocare d'astuzia per vincere. L'enigma va ripetuto 2 volte consecutive, senza lasciare la schermata, per far salire il ponte e proseguire. Non potrai salvare tra la 1° soluzione e la 2° altrimenti ricominci da capo. Buona fortuna!



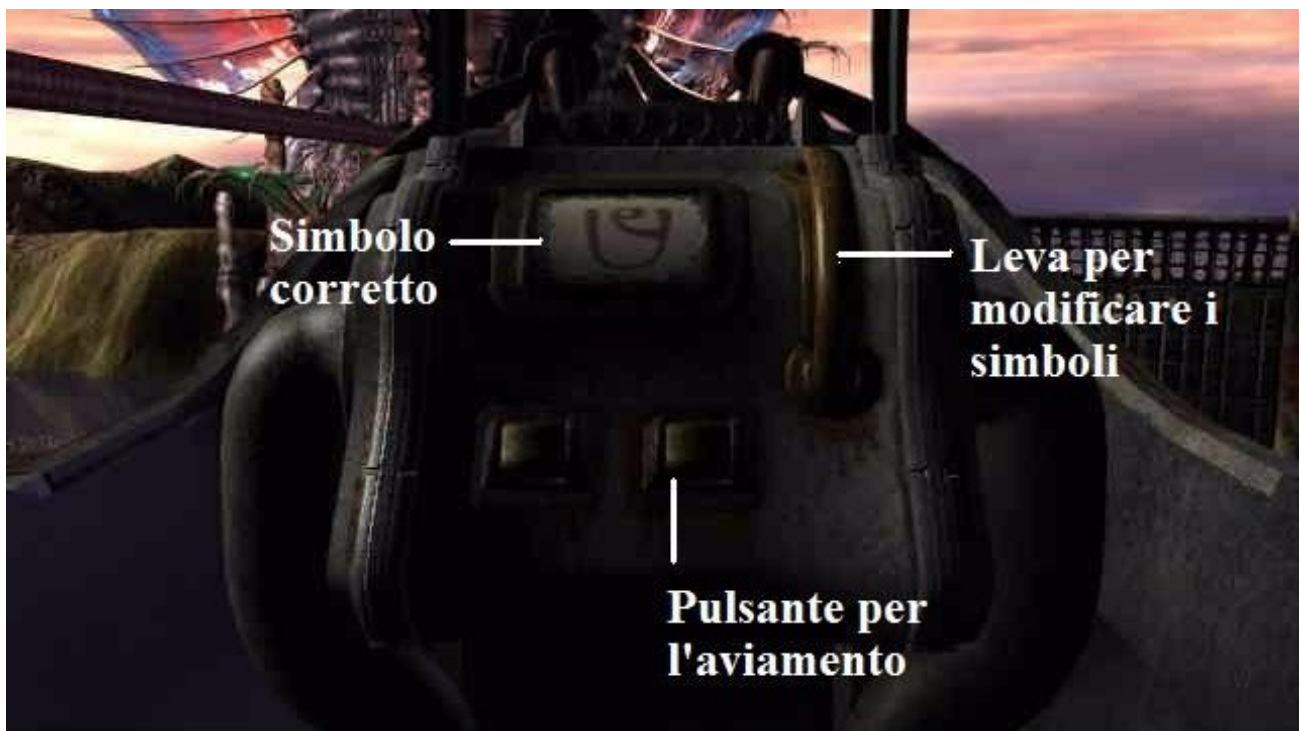
Torna indietro per una volta fino al balcone, gira a sx ed entra nella porta, voltati verso sx e sali le scale, avanza per 2 volte fino a vedere sulla dx accanto alle rotaie un piccolo quadro comandi con sopra un simbolo di cui dovrai prendere nota.



Per ora fermati qui e clicca sull'immagine di Hannah

Hannah

Hannah l'avevi lasciata nella sala di controllo con i tre pannelli. Da quello centrale premi il 3° pulsante e poi il palmo della mano, voltati e prendi l'ascensore, scendi, percorri la passerella con le scale e prendi la seggiovia. Quando arriverai dall'altro lato vedrai apparire nuovamente lo scienziato che avevi incontrato all'inizio dell'avventura, che ti parlerà nuovamente. Appena lui sparisce, sali sul carrello a sx, e osserva il pannello di controllo. In centro c'è un simbolo, che può essere modificato ruotando la leva alla sua dx. Spostala facendogli fare 2 scatti, in modo da avere lo stesso simbolo che ha visto Sam, poi premi il pulsante di dx per far muovere il carrello.



Quando ti fermerai, scendi, trovandoti nello stesso punto in cui si trova Sam.

Hannah e Sam

Da questo punto dovrai muovere entrambi i personaggi a turno per farli spostare. Fa percorrere loro la passerella, fino ad arrivare all'ascensore. Falli entrare e premi il pomello tutto in basso, in modo da scendere. Quando sei ancora dentro l'ascensore, voltati, fino a trovarti di fronte

un'ingresso scuro, esci. Entra con entrambi nel tunnel, qui vedrai oltre l'acqua una cella, in cui è tenuto prigioniero uno scienziato, che per ora non puoi raggiungere. Lascia Hannah in questo punto, mentre porta Sam all'esterno. Prendi il sentiero a sx fino a trovarti di fronte ad una valvola. Falla ruotare. Purtroppo se ti allontani la valvola ruoterà nella posizione iniziale, per cui tieni Sam di fronte a questa valvola e clicca sull'immagine di Hannah. A sx, all'interno della grotta in cui ti trovi c'è un'apparecchiatura, avvicinati, portala in primo piano ed inserisci la tavoletta che hai nell'inventario inserendo dei simboli in automatico nelle 4 tacche



Esci dal primo piano e clicca sull'immagine di Sam, a cui farai ruotare la valvola. A questo punto l'acqua all'interno della grotta si sarà prosciugata. Riprendi il controllo di Hannah e avvicinati alla cella, parlando così con lo scienziato, il cui nome è Dott. Santos. Ascolta attentamente quanto ti dirà, poi torna indietro, recupera la tavoletta ed esci. Fermati prima dell'ascensore. Accanto a te vi sono delle valvole. Per ora resta lì. Torna a prendere il controllo di Sam. Passa dall'altro lato dell'ascensore e segui il sentiero. In fondo vedrai un ponte sollevato e sulla dx un pomello da cliccare. Se proverai ad azionarlo ti accorgerai che le 2 metà non scendono. Fa restare fermo Sam. Clicca sull'immagine di Hannah, che dovrà azionare le due valvole ai lati, in maniera tale da far scendere ed equilibrare il ponte. Voltati verso la valvola di sx e falla ruotare per 7 scatti, poi voltati verso quella di dx e falla ruotare per 12 scatti, poi torna a prendere il comando di Sam e clicca sul ponte, che scenderà, consentendoti il passaggio.

Sam

Oltrepassa il ponte, ritrovandoti in uno spiazzo rotondo su cui vi sono 5 edifici, di cui 1 centrale e 4 che lo circondano. Questi sono gli edifici di cui aveva parlato lo scienziato, che ti aveva detto che dovrai entrare 2 volte in ogni casa ed uscirne 1. Per capire meglio quale percorso intraprendere nell'immagine seguente ho inserito una parte di numerazione, poiché gli edifici 3 e 4 sono posizionati alle spalle di quello centrale. L'edificio centrale è contrassegnato con la X mentre i 4 che gli girano intorno con i n° dall'1 al 4 (da sx a dx).



Entra nella casa n° 2, uscirai dalla porta della casa X

Entra nella casa n° 4, uscirai dalla porta della casa n° 1

Entra nella casa n° 1, uscirai dalla porta della casa X

Entra nella casa n° 1, uscirai dalla porta della casa n° 3

Entra nella casa n° 3, uscirai dalla porta della casa X

Entra nella casa n° 3, uscirai dalla porta della casa n° 2

Fa un passo avanti e vedrai apparire un abitante di Argilus, che ti consegnerà una nuova tavoletta.

Entra nella casa n° 4, uscirai dalla porta della casa n° 4

Entra nella casa n° 2, uscirai dalla porta della casa X

Come puoi vedere in questo modo sei entrato 2 volte in ciascun edificio e uscito 1 sola volta.

Se sbagli la sequenza sarà sufficiente entrare nella casa X per ricominciare tutto da capo.

Al termine dei vari passaggi ti troverai in una nuova dimensione di notte, non ti funzionerà più la radio. Ora sei isolato.

Dirigiti al ponte, dove avrai una nuova apparizione. Si tratta di una abitante donna del pianeta, che nella tua lingua ti dirà che ti trovi sulla soglia del santuario e la scelta di come entrarci sarà tua, ossia se ci entrerai come viandante o come buon servitore, poi guarderà un punto in alto. Appena lei sparirà, tenendo premuto il tasto sx del mouse guarda in alto, vedendo 12 torri illuminate. Come potrai notare non sono poste tutte sullo stesso piano, alcune sono più alte, alcune più basse. Rientra nella casa X, tornando così nella dimensione precedente. La prima cosa che farai sarà una bella chiacchierata con Hannah. Torna all'interno della caverna dove c'è la cella con lo scienziato, portando all'interno sia Hannah che Sam. Usa Hannah e posiziona la sua tavoletta sulla tubatura, poi sposta le 4 finestrelle in quest'ordine partendo da quella in alto, ottenendo i simboli come vedi nell'immagine:

1 volta a sx

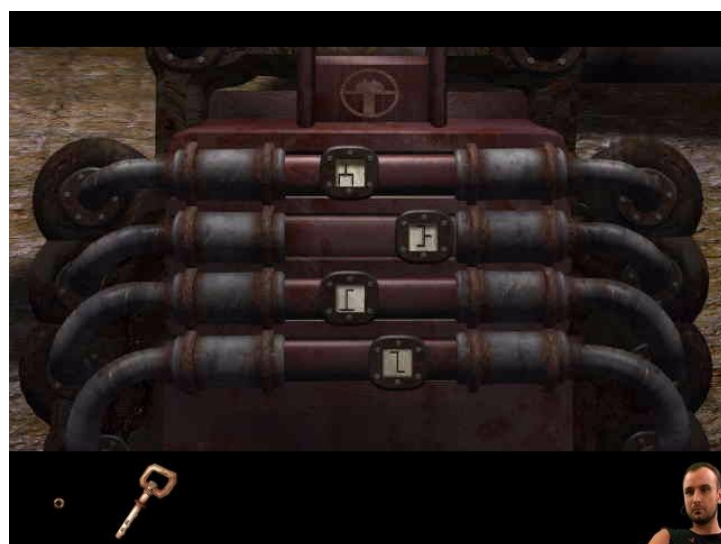
2 volte a dx

1 volta a sx

1 volta a dx



Devi annotarti la sequenza di simboli. Prendi la tavoletta ed esci dal primo piano, poi clicca sull'immagine di Sam. Prendi la sua tavoletta e posizionala sui tubi, poi ripeti la medesima sequenza per spostare le 4 finestrelle, ottenendo la seguente immagine



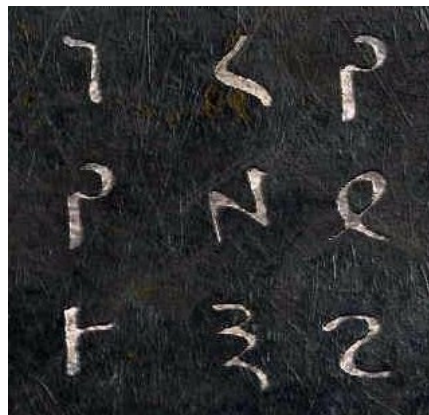
Annota anche questa sequenza di simboli. Esci dalla grotta e prendi l'ascensore. Devi salire di 2 piani, percorrere il ballatoio e fermarti davanti alla porta. Porta in primo piano il pannello sulla porta, inserisci i simboli e premi il pulsante al centro



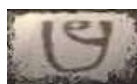
Entra, percorri il corridoio, uscendo in una balconata, prosegui verso sx fino a trovarti di fronte un altro pannello su cui dovrai ricostruire il ponte. Questa volta vincere due volte di fila sarà dura, poiché inizia prima il computer a muovere. Inutile dire che l'enigma è casuale. **Salva** prima d'iniziare e dopo aver concluso. Voltati, ripercorri il ballatoio, passa nel corridoio che ti porta ad uscire dalla porta in cui hai inserito la combinazione, dirigitelo verso sx, sali le scale e prosegui fino ad arrivare alle rotaie. Premi il pulsante sul pannello di controllo facendo chiamare il carrello, sali a bordo e clicca sul quadro comandi. Tira la leva a dx in basso per 1 scatto facendo apparire il simbolo che vedi nell'immagine seguente, poi premi il pulsante in basso a dx



Appena il carrello si ferma guardati intorno. A dx e a sx potrai vedere 2 case, avvicinarti a ciascuna, notando che ci sono 8 congegni accanto ad entrambe. Per ora lascia tutto come si trova. Torna nella strada centrale e prosegui avanti. Sulla sx vedrai 1 pannello ad ante chiuse. Inserisci la chiave sulla serratura a sx, e quando questi si sarà aperto avvicina l'immagine e annota le nuove coordinate



Premi il pomello alle tue spalle, vedrai l'immagine spostarsi sulla costruzione a uovo, da cui proviene solo un rumore per ora. Torna al carrello, sali e reinserisci il simbolo per tornare alla locazione precedente



Lascia il carrello, gira a dx e torna all'ascensore. Spingi in basso il pomello fino in fondo e dirigitelo alla valvola che blocca il flusso dell'acqua nella grotta, girala e riprendi il comando di Hannah.

Hannah

Hannah era rimasta dentro la caverna, per cui falla avvicinare allo scienziato nella cella, parla con lui ricevendo informazioni preziose. Se vuoi sbloccare il viandante devi tornare nella galleria di Bosh e tenere a mente queste 2 parole: "Ossa e Dissa". Lascia la caverna e va all'ascensore. Fa fare

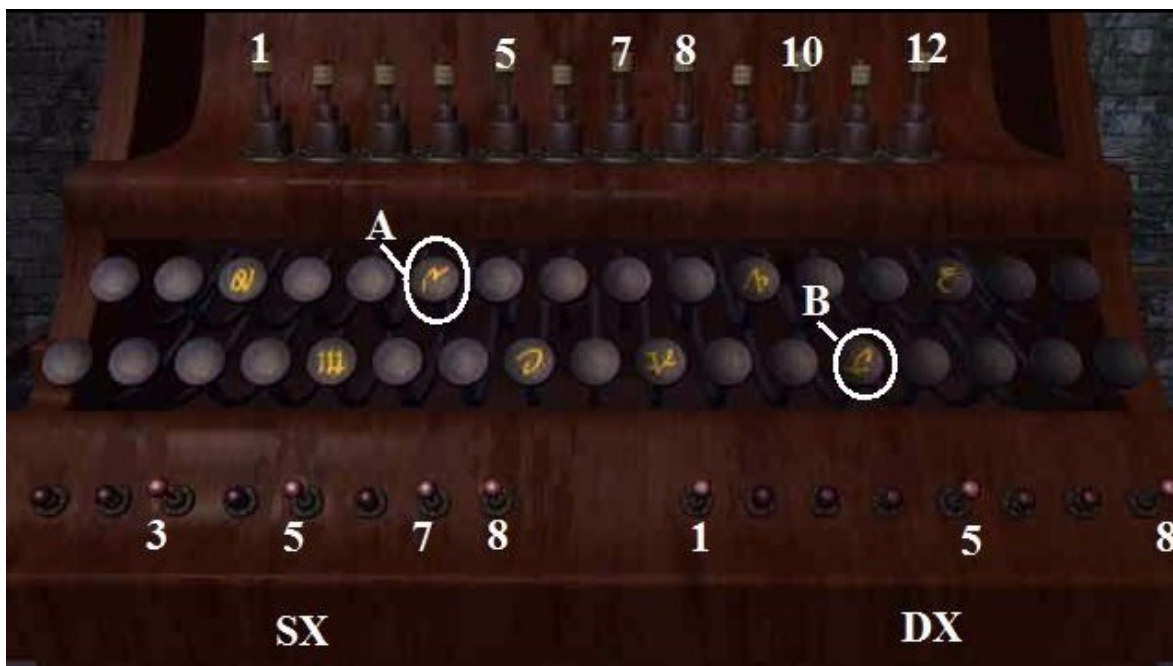
2 scatti al pomello dell'ascensore per salire. Esci e dirigiti al carrello. Premi il pulsante per farlo arrivare, sali a bordo ed inserisci questo simbolo, poi premi il pulsante sottostante e parti



Scendi dal carrello e sali sulla seggiovia. Una volta giunta dall'altra parte, scendi la passerella con le scale sotto gli archi, prendi l'ascensore, sali e avvicinarti ai pannelli di controllo. Su quello centrale premi il tasto verde centrale e poi clicca sulla mano. Quando l'isola si sarà spostata, risali in superficie e prendi la seggiovia ed entra nel cunicolo. Qui avanza 1 volta, poi voltati verso sx e prosegui sotto le impalcature rosa fino ad arrivare alla costruzione con la scala a fianco. Sali la scala e avvicinarti al macchinario. Come puoi vedere ci sono in alto delle leve la cui forma ricorda le 12 torrette che avevi visto nell'altra dimensione. Se le numeravi da dx a sx, potevi vedere come le torrette 1 – 5 – 7 – 8 – 10 - 12 fossero più alte delle altre



Tenendo presente questa cosa dovrai cliccare sulle leve in quest'ordine: 1 – 5 – 7 – 8 – 10 – 12. Più in basso ci sono dei simboli illuminati disposti su 2 file, premi prima il simbolo che nella foto vedi segnato con la lettera A e poi quello con la lettera B. Se tutto è stato fatto correttamente vedrai restare illuminate le luci rosa in basso collocate al seguente posto: sx 3 – 5 – 7 – 8 , mentre a dx 1 – 5 – 8



Ora devi tornare a Marthia. Scendi le scale, lascia la galleria dirigendoti a dx fino in fondo al corridoio, poi va a dx e esci. Supera la passerella sospesa e prendi la seggiovia. Scendi il passaggio con le scale, prendi l'ascensore e avvicinarti al pannello di controllo centrale, premi il primo pulsante verde in basso e poi la mano. Quando l'isola si sarà spostata, lascia la stanza e torna in superficie. Prendi la seggiovia e poi sali sul carrello, imposta questo simbolo e parti.



Scendi dal carrello e dirigiti verso la casa a sx e da qui porta in primo piano la tubatura con le leve. Premi con ordine la n° 3 – 5 – 7 – 8



Poi vai alla casa di dx e premi le leve 1 – 5 – 8



Torna alla strada centrale e avvicinarti al pannello da cui si aprono gli sportelli con le coordinate e voltati. Premi il pulsante. Vedrai la costruzione a uovo che cerca di aprirsi, ma poi si richiude. Manca qualcosa. A questo punto ti apparirà un'abitante argillana. Le sue parole sono inquietanti....che tu abbia fatto qualcosa di sbagliato????? Torna al carrello e inserisci questo simbolo



Percorri tutto il ballatoio fino ad arrivare all'ascensore. Premi il pomello fino in fondo e dirigiti nella caverna e aspetta. Clicca sull'immagine di Sam

Sam

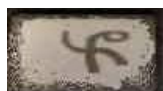
Va all'ascensore e tira su il pomello completamente, apri il cancello e sali sul pesciolone, va al posto di comando ed inserisci le seguenti coordinate, ricordandoti che ogni volta che ne inserisci 1 devi premere il pomello centrale



Partirà in automatico un filmato, al cui termine dovrai andare all'ascensore e premere il pomello fino in fondo. Torna alla valvola dell'acqua e girala una volta, poi aspetta.

Hannah

Riprendi il comando della ragazza ed entra nella grotta, avvicinarti alla cella e parla con lo scienziato. Al termine del filmato lascia la grotta, prendi l'ascensore e spingi in alto il pomello per 2 scatti. Percorri il ballatoio e va al carrello. Premi il pulsante per chiamarlo, poi sali a bordo, inserisci il simbolo seguente



Parti, all'arrivo scendi e resta davanti alla seggiovia. Clicca sull'immagine di Sam

Sam

Va fino all'ascensore, solleva il pomello di 2 scatti, percorri il ballatoio, raggiungi il carrello, premi il pulsante per chiamarlo, sali ed inserisci lo stesso simbolo che ha usato Hannah, parti, scendi e avrai raggiunto la ragazza alla seggiovia.

Hannah e Sam

Da questo punto fa gli stessi movimenti con entrambi a turno, in modo da spostarli quasi contemporaneamente. Prendi la seggiovia, scendi la passerella con le scale, prendi l'ascensore e avvicinati ai pannelli di controllo. Quando sarai arrivato con tutti e due i protagonisti, avrai una nuova apparizione, al termine della quale osserva il macchinario che ti ha indicato l'abitante di Argilus sulla dx e dopo averlo portato in primo piano premi il pulsante.



Ora puoi goderti il finale. Complimenti!

Soluzione di Rita

