

Sentinel



Tomba 35

Dopo l'introduzione avanza e parlerai con Dormeuse, poi vai a sx e avanza osservando a sx due trasportatori. Avanza sulla piattaforma e puoi solamente osservare. Ritorna indietro e dopo gli scalini sali le scale a sx: ignora la rampa a sx e avanza fino alla porta in fondo e osserva il simbolo in alto come da disegno sotto.



Ritorna indietro e sali sulla rampa di dx: in fondo vedi il simbolo di un serpente, voltati a dx ed entra nella stanza, vai a sx dove c'è un trasportatore, sali le scale fino in cima e poi segui il tunnel sulla dx, entra nel porticato e vedrai un altro simbolo in alto sulla porta come da disegno sotto.



Avanza a sx sotto il porticato e poi sali la rampa a sx fino in fondo, voltati a dx e scendi l'altra rampa, avanza fino al bivio e sulla dx guarda il simbolo in alto sulla porta come da disegno sotto.



Voltati completamente e avanza sulla piattaforma fino in fondo, vedrai una base con una cupola, posizionati oltre, clicca col sx per metterlo in funzione e premi i pulsanti fino ad ottenere la sequenza di simboli che hai già visto e che vedi sotto.



Inserisci i simboli con la sequenza che vedi.

Dopo il dialogo con Dormeuse, avanza fino al trasportatore in fondo che ora è attivo, entra e sarai a Tregett.

Tregett

Avanza oltrepassando l'arco e vedrai un sentiero verde, vai a sx e avanza fino a parlare di nuovo con Dormeuse, dopo il dialogo sali sulla pedana circolare che ti porterà sopra. Appena arrivi voltati e vai verso il pannello comandi, clicca col sx per attivarlo e davanti vedrai una torre centrale con intorno 5 tronchi con dei bulbi viola. Lo scopo è di far convogliare dei raggi dalla torre sui bulbi in modo da attivarli. **SALVA IL GIOCO.** Di seguito il disegno con la soluzione.



In sequenza premi: 3-5-3-6-2-6-1-4-3-6

Una volta risolto l'enigma vedrai 5 cerchi attivi in basso, ritorna sull'ascensore per scendere e vai verso di loro, avvicinarti a un punto qualsiasi rosso lampeggiante e premi il pulsante per salire. Una

volta sopra giro intorno alla struttura e vedrai una pedana circolare con 4 consolle. Entra nella pedana da sx o dx e voltati in modo da vederteli davanti. Inizia dal pannello di sx e premi un pulsante qualsiasi (ce ne sono 8 per pannello) e vedrai accendersi delle luci colorate; fai così su gli altri pannelli e le luci cambieranno colore. Lo scopo finale è avere tutte le luci blu, spegni tutte le luci e ritorna al centro della pedana e posizionati davanti ai pannelli che da **dx a sx saranno classificati con: 1-2-3-4**, i pulsanti dei pannelli da sx a dx saranno classificati con **1-2-3-4-5-6-7-8**

Pannello 1 – Pulsante 8

Pannello 2 – Pulsante 3

Pannello 3 – Pulsante 6

Pannello 4 – Pulsante 4

Una volta accese tutte le luci di blu, sali la scala luminosa ed entra nel tunnel a gabbia, avanza e parlerai ancora con Dormeuse. Dopo il dialogo percorri il ponte dove ci sono tre grandi fiori che girano. Osservali bene e noterai che hanno la lunghezza dei petali diversa e il disegno al centro di forma diversa; con la leva puoi fermarli per osservarli meglio. Ora vai al centro e noterai che sul macchinario sono riprodotti gli stessi fiori e bisogna quindi abbinarli, fai così: posizionati con il ponte alle tue spalle e verso il fiore meccanico davanti, nell'immagine sotto sono numerati i fiori per renderli più chiari nei disegni successivi.



Numerazione di: Fiore1 – Fiore2 – Fiore3

Sempre in questa posizione hai dietro di te i 3 fiori ruotanti, ruota a sx e vedrai il primo fiore, avvicinarti e fermalo con la leva: osserva la posizione dei petali e ritorna al fiore meccanico con il ponte alle spalle e clicca sui “petali” per posizionarli come da figura sotto.



Posizione dei petali del fiore 1

Ruota a sx e vai verso il fiore rotante centrale, fermalo e vai al fiore N°2, posiziona i petali come da figura sotto.



Posizione dei petali del fiore 2

Vai all'ultimo fiore rotante e fermalo, vai al fiore meccanico N°3 e posiziona i petali come da disegno sotto.



Posizione dei petali del fiore 3

Si alzerà una pedana, salici sopra e scenderai. Appena sotto in lontananza vedi scintillare qualcosa e sulla sx dentro una grotta un trasportatore disattivato. Segui il sentiero a dx e al bivio vai a sx per salire una collinetta e avvicinarti al cristallo: prendilo, ritorna alla pedana e vai nella grotta dove il trasportatore ora è attivo: sali per ritornare alla tomba 35. Avanza e poi vai a sx, sali e scendi le rampe e nella prima entrata a sx entra nel trasportatore attivo.

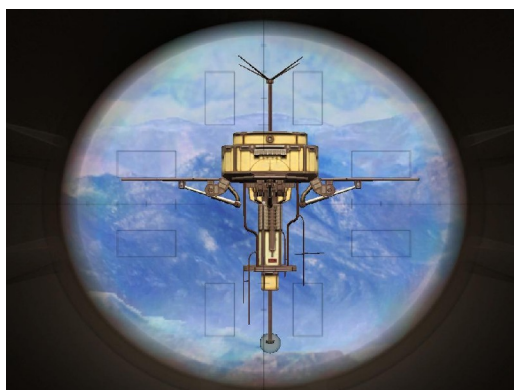
Maru

Avanza e scendi la rampa metallica fino al pulsante in fondo arancione. Da questo punto ci sono delle piattaforme rotonde girevoli che ruoteranno in base alle volte che premerai il pulsante arancione, ecco le varie sequenze:

- premi il pulsante per 5 volte ed entra nell'apertura che apparirà.
- vai a sx fino al prossimo pulsante e premilo una volta.
- entra nel passaggio.
- premi il pulsante davanti per 3 volte. (dopo che lo premi 2 volte appare un'apertura: ignorala).
- entra e poi: dx ed esci dall'apertura a dx, vai a sx verso il prossimo pulsante: premilo 2 volte.
- entra e vai a dx e premi il pulsante per 5 volte.
- avanza ed entra al centro della piattaforma per scendere.

Dormeuse ti parlerà e intanto avanza sulla piattaforma fino in fondo, voltati e ascolta il termine del dialogo dove ti dirà di chiamarla Tamara. Terminato il dialogo osservi intorno vedrai altri 3 telescopi più quello dietro di te. Osserva dentro a tutti i telescopi e vedrai dei macchinari dove in ognuno lampeggiano 4 colori. Ogni telescopio ha vicino una scala dove ci sono dei pulsanti per emettere dei suoni, l'enigma consiste nell'abbinare i suoni dei colori sui macchinari su queste 4 piattaforme con i pulsanti dei suoni. Per far questo naturalmente devi sentirli, quindi puoi scendere sotto tramite un ascensore: ne hai due su questo piano. Entra dentro uno e scendi al 2° piano, percorri la passerella finché non vedi una colonnina di colore blu, abbassa la leva per sentire il suono. Rientra nell'ascensore e vai al 1° piano, percorri la passerella e alla colonnina della luce fuxia tira la leva per sentire il suono. Percorri sempre la passerella e in un ascensore c'è la possibilità di attraversare sulla passerella più esterna per sentire il suono della luce gialla. Su questa passerella cerca un ascensore sulla sx, premi il pulsante "1" e sarai sulla piattaforma galleggiante con la colonnina di colore rosso: Tamara ti parlerà, poi abbassa la leva per sentire il suono del colore rosso e sulla dx del colore bianco. Ritorna nell'ascensore e sali al 2° piano, sali su un altro ascensore e risali al 3°. Avanza verso la colonnina di colore verde per l'ultimo suono. Ora conosciamo i suoni abbinati ai colori e quello che devi fare adesso è osservare nei telescopi i colori che lampeggiano in ogni macchinario. Una volta fatto non rimane che abbinare i suoni ai colori e per farlo devi salire sulle piattaforme e premere i pulsanti secondo l'ordine dei colori. Di seguito le immagini dei macchinari e dei pulsanti da premere sul macchinario sopra le scale. I pulsanti si contano dall'alto verso il basso numerati con: 1-2-3-4-5-6. Se i suoni saranno giusti partirà un raggio laser.

Primo telescopio.



Sulla piattaforma premi i tasti: 4-3-2-1

Vai al prossimo telescopio e fai la stessa operazione.



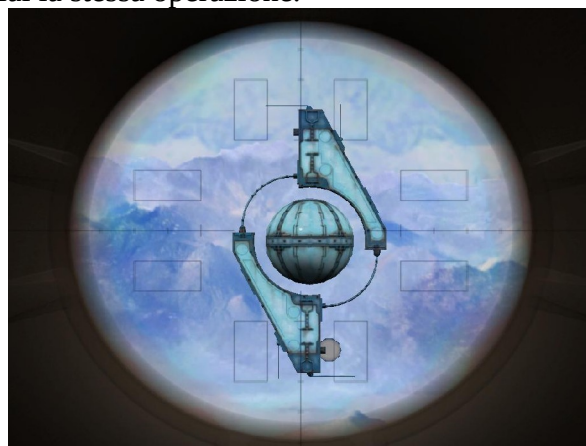
Sulla piattaforma premi i tasti: 2-4-5-6

Vai al prossimo telescopio e fai la stessa operazione.



Sulla piattaforma premi i tasti: 6-3-2-5

Va all'ultimo telescopio e fai la stessa operazione.



Sulla piattaforma premi i tasti: 4-1-6-2

Scendi e al centro della pedana raccogli il diamante, scenderai. Avanza nell'apertura verso il salvagente in modo da averlo davanti, vai a dx e avanza verso la piattaforma più esterna, vai dietro il salvagente e premi il pulsante per 4 volte, vai a sx del pulsante e poi subito nell'apertura a dx, avanza a sx e vai nell'apertura a sx per la piattaforma più esterna, avanza nel passaggio oltre il pulsante, avanza a sx e poi a dx per la rampa di salita. Entra nel trasportatore per la tomba 35, esci

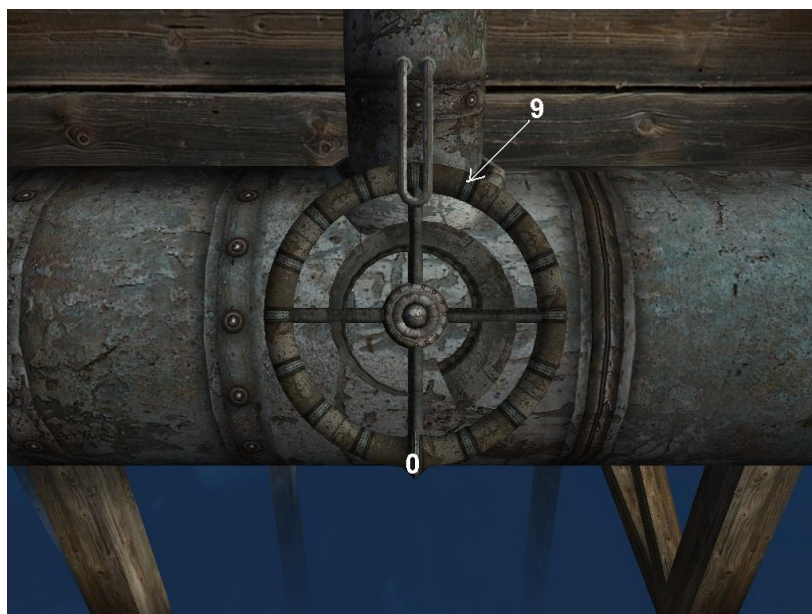
e sulla sx scendi tutte le rampe, al piano inferiore vai a sx e poi nell'entrata, vai a sx e sali la rampa per trovarti davanti l'entrata con il simbolo del triangolo in cima ed entra nel trasportatore per Eska.



Eska

Questa parte è un po' complessa perché vi sono una marea di passerelle e di cose da attivare. Non ho fatto una mappa perché seguendo bene le istruzioni che darò vi riuscirà ugualmente bene.

Avanza sulla passerella e vai a sx, avanza e sulla dx vedrai una cassetta con 3 corde pendenti di colore: rosso, viola, blu. Ritorna indietro e sulla cassetta in fondo ci sono 4 corde di colore: giallo, rosso, verde, blu. Continua sulla passerella e vedrai un'altra cassetta con 5 corde di colore: blu, giallo, rosso, verde, viola. Continua sulla passerella e nella tettoia vedrai un macchinario con un'antenna, avvicinati e premi il pulsante e vedrai nel tubo davanti zampillare dell'acqua. Prosegui sulla passerella, scendi le scale e al bivio vai a sx dove vedi dei tubi con 3 manovelle. Avanza fino in fondo e vedrai un ponte a scheletro e una leva, lo scopo è di regolare il flusso d'acqua per far muovere il ponte e attraversarlo. **(SALVA IL GIOCO). Prima di seguire i disegni sotto, posiziona la mezzaluna come le vedi nei disegni e poi clicca nel posto indicato.** Ritorna ai tubi e vai alla prima manovella in fondo, posizionati davanti e in alto vedi un cerchio grande con 9 righe interne e un cerchio piccolo con 3 righe. Osserva bene la manovella e vedrai che ha 16 tacche. In alto è indicato il cerchio con 9 righe e quindi dobbiamo spostare la manovella sulla tacca N°9, il conteggio inizia dalla tacca a sud che sarà la tacca N° 0 e segue in senso orario, nel disegno sotto vedi la soluzione.



Premi la tacca N°9 che si sposterà nella fessura.

Vai alla manovella centrale e il disegno indica il cerchio con 3 righe, quindi le 9 righe del cerchio grande più le 3 di quello piccolo danno 12.



Premi la tacca N°12 che si sposterà nella fessura.

Vai all'ultima manovella e il disegno in alto indica un punto, quindi 1 più le 3 righe di quello piccolo danno 4.



Premi la tacca N°4 che si sposterà nella fessura.

Vai alla leva in fondo e tirala per posizionare il ponte, attraversalo e sulla passerella vai a sx verso la seconda conchiglia: osserva bene le 4 tacche sull'antenna, **NON PREMERE IL PULSANTE!!!** Voltati e segui la passerella fino alla gabbia circolare in rete, attraversa e scendi le scale, avanza e sulla parete interna della piattaforma vedi delle corde scure con dei pulsanti colorati sopra. Devi ricomporre i colori delle corde visti nella cassetta in precedenza, fai in questo modo seguendo le istruzioni sotto.



Corda 1 tira 2 volte (giallo) – Corda 2 tira 3 volte (rosso) – Corda 3 non toccarla (verde) – Corda 4 tira una volta (blu).

Ritorna indietro e attraversa il ponte a scheletro, supera il lungo tubo e nella capanna prendi la passerella a sx, al bivio vai a sx e sali sulla torre fino in cima dove troverai una conchiglia con una tacca sull'antenna: premi il pulsante. Scendi sotto e vai sempre dritto fino in fondo dove Tamara ti parlerà. Terminato il dialogo voltati a sx e troverai un'altra cassetta con 3 corde: segui le istruzioni sotto.



Corda 1 tira una volta (rosso) – Corda 2 tira 3 volte (viola) – Corda 3 tira una volta (blu).

Ora ritorna al punto iniziale di arrivo e sulla passerella cerca il pannello con le corde con questi ultimi colori: rosso, viola e blu. Tirale secondo la sequenza: rosso una volta, viola 3 volte e blu una volta: si alzerà una passerella, attraversala e vedrai la conchiglia con 2 tacche sull'antenna: premi il pulsante per far uscire del vapore nel tubo davanti.

Ritorna indietro e sulla passerella cerca il pannello con 4 corde colorate dei colori trovati prima: giallo, rosso, verde, blu..tirale in questa sequenza:

tira 2 volte la corda gialla

tira 3 volte la corda rossa

non toccare la corda verde

tira una volta la corda blu

attraversa il ponte che si alzerà e poi il tunnel a rete, avanza, scendi e sali le scale, sali la rampa a sx, segui la passerella e entra nel tunnel a rete a sx: Tamara ti parlerà. Terminato il dialogo osserva il pannello con 5 corde e relativi colori in alto: segui le istruzioni sotto.



Tira 6 volte la corda 1 (blu) - Tira 2 volte la corda 2 (giallo) - Tira 6 volte la corda 3 (rosso) - Tira 5 volte la corda 4 (verde) - Tira 3 volte la corda 5 (viola).

Torna indietro e scendi la rampa, vai a sx e dentro la capanna vai a dx verso la capanna in fondo dove vedrai una conchiglia con 5 tacche sull'antenna: **NON PREMERE IL PULSANTE!!**

Ritorna indietro al punto iniziale di arrivo e cerca il pannello con 5 corde colorate (gli ultimi 5 colori che hai trovato). Tirale secondo questo ordine:

Tira 6 volte la corda blu

Tira 2 volte la corda gialla

Tira 6 volte la corda rossa

Tira 5 volte la corda verde

Tira 3 volte la corda viola

Si alzerà un ponte, attraversalo e segui la passerella passando poi nel tunnel di rete, avanza e sentirai Tamara che ti parlerà. Vai verso la conchiglia con l'antenna con 3 tacche e premi il pulsante. Ritorna al ponte di scheletro, superalo e sulla sx premi il pulsante della conchiglia con l'asta di 4 tacche, ritorna indietro e vai sul pannello con 4 corde e supera il ponte che hai attivato, entra nel tunnel a rete e avanza sempre dritto, dentro la capanna successiva hai un bivio: vai a dx e sulla conchiglia con l'antenna con 5 tacche premi il pulsante. ERA IMPORTANTE PREMERE I PULSANTI CON L'ORDINE GIUSTO DI TACCHE, DALLA 1 ALLA 6. Vedrai alzarsi una costruzione dall'acqua, entra prendi il cristallo. Avanza e scendi la rampa, segui la passerella a dx e vedrai il teletrasporto: entra per ritornare alla tomba 35. Sali in cima al macchinario dove hai inserito i 3 simboli all'inizio, clicca per inserire i cristalli. Avanza di qualche passo e sulla dx in basso vedi un teletrasporto attivo, vai lì per Corabanti.

Corabanti

In questo mondo c'è una torre centrale e 5 piattaforme disposte in cerchio ai lati. Nella torre centrale c'è il cristallo protetto da un cancello che si aprirà solo se attiveremo le pompe nelle rispettive piattaforme. Per prima cosa vai nella costruzione centrale salendo la rampa a sx, entra e vedrai il cristallo. Sali la scaletta a sx e sul tavolo osserva il libro con le linee colorate.



Ad ogni pompa è abbinato un colore.

Scendi e risali quelle di entrata ma senza uscire, vedrai un pulsante rosso lampeggiante: premilo per salire. Una volta in cima vedrai delle aperture che sono riferite alle 4 piattaforme; vi è una quinta piattaforma che vedremo per ultima. Al centro c'è un pannello di controllo con ai lati dei simboli: per ora non toccare nulla perché dobbiamo verificare su ogni piattaforma quali simboli ci sono. In base ai simboli che vedremo sulle piattaforme dovremo premere quelli corrispondenti per farle ruotare e crearci un passaggio. Su ogni piattaforma ci sono delle passerelle con dei simboli, ovvio che ci interessano solo quelle che ci permetteranno di andare dall'altra parte, quindi solo quei simboli. Ora scendi e inizia l'esplorazione delle piattaforme segnandoti tutti i simboli. Una volta osservati tutti i simboli ritorna in cima alla torre e posizionali con il vulcano davanti in modo da vedere i movimenti delle passerelle. Clicca sulla consolle davanti: premi la freccia in basso sull'asta per far ruotare il pannello e posizionarti i simboli che corrispondono a quelli che hai segnato. **ATTENZIONE!!!!!! I simboli di ogni piattaforma non sono su un'unica facciata del pannello ma sono sparsi nei quattro lati, cercali e premili. Consiglio di andare su una piattaforma appena allineate le passerelle e attivare il colore relativo che ora indicherò, per evitare di premere un pulsante sbagliato e spostare qualche altra passerella.**

Piattaforma del vulcano

Gira la ruota e posiziona il colore blu nel quadrato della colonna.

Piattaforma alla sx del trasportatore (visto da davanti)

Gira la ruota e posiziona il colore viola nel quadrato della colonna.

Piattaforma del trasportatore

Gira la ruota e posiziona il colore verde nel quadrato della colonna.

Piattaforma alla dx del trasportatore (visto da davanti)

Gira la ruota e posiziona il colore giallo nel quadrato della colonna.

Iniziamo dalla piattaforma del **vulcano**. Posizionali con il vulcano davanti in modo da vedere i movimenti delle passerelle e premi i simboli che ti sei segnato e che vedi sotto in modo da formare la passerella secondo la linea bianca.



Posizionali davanti all'apertura alla dx del vulcano , per trovarti sulla piattaforma alla sx del teletrasportatore. Clicca sul pannello e inserisci i simboli in modo da allineare le passerelle come da disegno sotto.



Ruota sull'apertura a dx in modo da trovarti il pulsante rosso davanti e sei in direzione del teletrasportatore. Inserisci i simboli in modo da allineare le passerelle come da disegno sotto.



Posizionati davanti all'ultima apertura e inserisci i simboli in modo da allineare le passerelle come da disegno sotto.



Quando sei su quest'ultima piattaforma se noti bene, in fondo sulla dx ci sono altre passerelle da allineare per la quinta piattaforma, ritorna sulla torre e posizionali sull'apertura appena fatta per spostare le passerelle come da disegno sotto.



Una volta allineate queste passerelle bisogna allineare quelle nascoste per poter andare nell'ultima pompa, segui le istruzioni sotto.



Premili in sequenza secondo l'ordine 1-2-3-4, il 3 e 4 per 2 volte ciascuno.

Scendi e segui la passerella fino all'ultima pompa, gira la ruota e posiziona il colore rosso nel quadrato della colonna. Se tutto è stato fatto giusto vedrai liberarsi il cristallo, quindi ritorna dentro e prendilo. Esci vai al teletrasporto per la tomba 35. Osserva in alto e vedrai 3 fasci di luce emessi dai cristalli. Scendi al piano inferiore ed entra nel teletrasporto per Sanselard.

Sanselard

In questo luogo ci sono delle postazioni con torri (le costruzioni più alte), mulini con ruote che girano e un insieme di pali color oro dove all'interno ruotano dei simboli, li chiamerò: totem.

Il percorso è semplice perchè in terra c'è un sentiero scuro, quindi seguendolo ritornerete al punto di partenza. Mettiti alle spalle il trasportatore e attraversa il ponte a sx , osserva tutte le torri che al centro hanno un piedistallo con dei simboli: **NON TOCCARLI PER ADESSO!!** Osserva anche i totem osservando i segni che ruotano e i mulini che toccando la membrana centrale emettono un suono: lo scopo è associare i suoni ai simboli e riportarli sulle torri. Inizia il tuo giro di esplorazione e a un certo punto vedrai una piattaforma circolare, come nel disegno sotto che in qualche modo spiega come che bisognerà poi posizionare dei raggi.



Una volta fatto il giro ritorna al trasportatore e mettilo di spalle, poi vai sul ponte a sx, avanza fino alla **prima torre** seguendo il percorso a sx, entra e disponi i simboli come da disegno sotto per far scendere l'ascensore.



Esci e vai alla **seconda torre**, inserisci i simboli come da disegno sotto per far scendere l'ascensore.



Esci e avanza, supera il ponte e vedrai una torre come da disegno sotto: vai nella direzione della freccia per la **terza torre**.



Inserisci i simboli come da disegno sotto per far scendere l'ascensore.



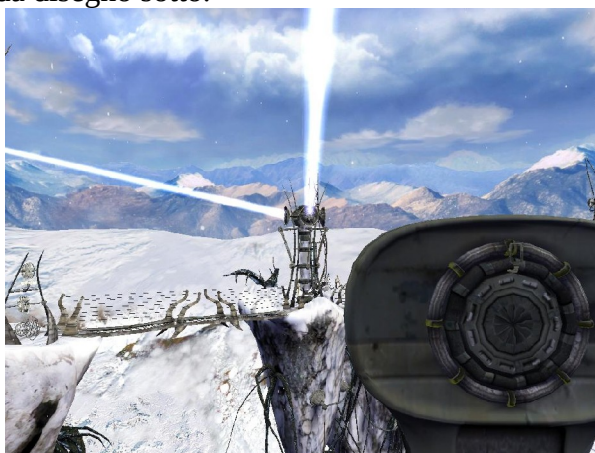
Esci e vai alla **quarta torre**, sempre dritto ignorando il ponte alla dx e inserisci i simboli come da disegno sotto per far scendere l'ascensore.



Una volta fatti scendere i 4 ascensori ritorna indietro alla prima torre e sali nell'ascensore. Voltati e vai verso la consolle. **SALVA IL GIOCO**. Qui vedi 8 tacche gialle e un cursore che ruoterà sulla tacca che premerai, per ritornare poi alla posizione iniziale. Lo scopo è di far affluire i raggi dalle 4 torri in sincronia e vediamo come.

Prima torre

Vai sulla prima torre e premi le tacche facendo in modo che i raggi vadano: uno a sx e uno verso di te simultaneamente come da disegno sotto.



Salta la seconda torre e vai alla terza torre.

Terza torre

Osserva il faro davanti e noterai che si muovono in simultanea il pistone di dx e quello dietro: significa che sono attivi quei raggi. Ora premi le tacche fino a trovare quella che manda il raggio verso di te e a dx come da disegno sotto e vedrai 3 pistoni muoversi: dietro, dx e davanti a te.



Scendi e vai alla quarta torre.

Quarta torre

Da qui vedi i 3 raggi in simultanea meno quello verso di te. Premi le tacche finchè tutti e 4 non sono in simultanea e vedrai aprirsi quella botola dove c'era il disegno iniziale e da dove si capiva che le 4 torri dovevano avere i raggi in simultanea. Ritorna in quel punto e sali sulla piattaforma che scenderà. Esci e vai a sx girando intorno al grande albero, passa sotto la radice e sarai davanti ad una porta chiusa con una grata e una ruota con una manopola. **SALVA IL GIOCO.** Clicca sulla ruota perché dobbiamo aprire la porta.

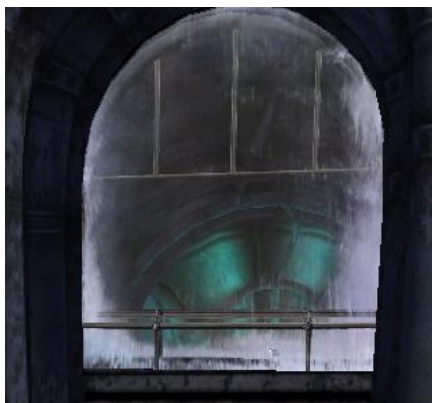


Manopola in posizione 5 – gira la ruota finchè non appare una finestra come vedi sotto.



Manopola in posizione 4 – gira la ruota finchè non appare dietro un'altra finestra come quella sopra.
Manopola in posizione 3 - gira la ruota finchè non appare dietro un'altra finestra come quella sopra.
Manopola in posizione 2 - gira la ruota finchè non appare dietro un'altra finestra come quella sopra.

Manopola in posizione 1 – gira la ruota finchè non appare dietro una porta come quella sotto.



Manopola in posizione 2 – gira la ruota finchè non appare dietro una porta come quella sopra

Manopola in posizione 3 – gira la ruota finchè non appare dietro una porta come quella sopra

Manopola in posizione 4 – gira la ruota finchè non appare dietro una porta come quella sopra

Manopola in posizione 5 – gira la ruota per avere accesso al cristallo.

Prendilo e poi risalì, vai al teletrasportatore per la tomba N°35, scendi sotto, gira a dx e vai al teletrasporto per Goda.

Goda

Avanza sulla passerella e Tamara ti parlerà, dopo il dialogo avanza fino in fondo nel tunnel, si aprirà una porta, avanza e premi il tasto N°5 per salire. Avanza e se osservi sotto vedi delle passerelle che sono bloccate da dei cancelli. Ritorna alle leve e posizionali con la targhetta rossa davanti a te. Numeriamole da sx a dx con 1-2-3-4, quindi premi la N°2 per abbassare la piattaforma davanti: non muoverti e premi il pulsante N°4 per scendere di un piano, premi le leve N°3 e 4 e scendi al terzo piano: premi le leve N°1 e 4 e scendi al secondo piano: premi le leve N°1 e 2, scendi al primo piano e tira la leva N°3, ritorna al quinto piano. Tutti le piattaforme dei vari piani sono abbassate permettendoti di scendere. Scendi a piedi nei vari piani passando per le piattaforme abbassate fino al piano terra. Vai a sx e sulla piattaforma centrale vedrai un macchinario che non può essere raggiunto perchè la pedana è sull'acqua e bisogna farla salire. Tutto intorno vedi dei macchinari con una manopola e una leva che attivati in una certa sequenza fanno alzare la pedana. Per attivarla fai un questo modo:

posizionati davanti alle scale dove sei sceso e posizionali davanti al macchinario di sx che sarà il N°1, a seguire in senso antiorario avremo: il N1.2.3..fino al 13..**ATTENZIONE!!!! Il calcolo è riferito ai macchinari uguali al N°1, quelli diversi non contateli.**

N°1 gira la manopola e abbassa la leva.

N°3 gira la manopola e abbassa la leva.

N°5 gira la manopola e abbassa la leva.

N°7 gira la manopola e abbassa la leva.

N°8 gira la manopola e abbassa la leva.

N°10 gira la manopola e abbassa la leva.

N°11 gira la manopola e abbassa la leva.

Nell'animazione vedrete una teca che si alzerà. Ritorna indietro e al terzo macchinario alla sx delle scale tira la leva che si è scoperta dalla teca: la pedana si alzerà. Attraversala e davanti ti trovi due pannelli con delle leve rosse, i seguito il disegno con la soluzione.



Leva 1 verso sx
Leva 2 verso sx
Leva 3 verso dx
Leva 4 verso sx
Leva 5 verso dx

Leva 6 verso dx
Leva 7 verso sx
Leva 8 verso sx
Leva 9 verso dx
Leva 10 verso sx

Entra e salirai in cim, prendi il cristallo e vai verso il teletrasporto per la tomba N°35, vai al macchinario dei cristalli e metti quelli presi: osserva l'immagine proiettata e ritorna sotto dove c'è l'ultimo teletrasporto per Argannas.

Argannas

In questo mondo troverai dei pannelli con dei pulsanti a simbolo, non posso indicare quale premere perché sono random, anche il modo di trovare quali pulsanti premere è random. Troverai anche dei pannelli con dei simboli e alcuni hanno un pulsante: premilo per ascoltare i versi che emettono. Con il portale alle tue spalle scendi a sx e posizionali davanti al palo dove vedrai dei simboli, premi il pulsante in basso per far ruotare il palo e sentire dei versi di uccelli. Sali la rampa e vai a dx fino in fondo dove vedrai un altro cartello con degli altri simboli. Ritorna indietro e vai a dx davanti al portone principale, vedrai 4 pannelli dove solo uno è aperto, premi il pulsante rosso per sentire gli stessi versi di prima e sposta i tasselli, posizionali come il disegno sotto.



Simboli del pannello in alto a destra

Si aprirà una prima porta e il pannello in basso. Per ora qui non possiamo far nulla, voltati a sx e vai verso il pannello in fondo dove ci sono 9 pulsanti con dei simboli di cui solo 6 agibili. Vai a dx, supera l'arco ed entra in una specie di chiesa dove ci sono 8 colonne centrali di cui solo 6 hanno dei simboli ai lati e delle manovelle. Gira le manovelle e trova quelle che emettono il suono uguale e segnati i simboli corrispondenti. Ritorna al pannello e premi i simboli che hai trovato e la porta si aprirà, entra e sulla sx osserva il cartello dei simboli e premi il pulsante per ascoltare il verso.

Voltati completamente e osserva i segni sull'altro pannello, voltati completamente e in fondo vedi un altro pannello con 9 pulsanti. Ora vai nella via centrale e vedrai 6 campane con dei simboli sopra, suonale tutte per ascoltare le 3 che hanno lo stesso suono e segnati i simboli corrispondenti. Prima di tornare indietro avanza dietro il vicolo e osserva i simboli sul pannello. Ritorna al pannello con 9 pulsanti e inserisci i simboli delle campane per aprire la porta. Entra e vai a sx dove vedrai un pannello con dei segni, gira tutto intorno e nell'altra uscita ne vedrai altri due. Ritorna alle botti e osserva bene i segni, falle rotolare e associa le 4 che fanno lo stesso rumore. Esci da dove sei entrato e vai verso le campane, sali le scale quelle della casa e sulla sx osserva i segni sul pannello, vai a dx e osserva anche gli altri. Scendi le scale e avanza dritto, entra nello spiazzo e voltati completamente, osserva il pannello con i segni, vai in fondo verso la pulsantiera e inserisci i simboli delle 4 botti che avevano lo stesso suono. Entra e ti trovi davanti una scala, se osservi bene sulla parete a dx c'è un segno: d'ora in poi osserva bene i segni che troverai su tutte le rampe e ascolta bene i suoni associati ai tuoi passi perché ne devi trovare i 5 uguali. Giunto in cima hai ancora una scaletta e due pannelli con i segni, su di uno premi il pulsante per udire i suoni. Scendi e ritorna in piazza, vai dritto passando accanto ai pannelli dove in precedenza hai aperto una porta e vai nella porta in fondo dove devi inserire i 5 simboli dei passi delle scale. Entra nella porta aperta e avanza verso quella successiva: fermati e osserva il simbolo che c'è sopra: ogni porta ne avrà uno e devi ascoltare il cigolio di quando le apri per associarne 6, lo so è ardua. Avanza finché troverai sulla dx delle scale rosse, sali ed entra nella porta sopra, apri un'altra porta e scendi un'altra scala rossa, avanza e nella prossima porta troverai il pannello con i pulsanti, avanza sempre e apri tutte le porte che incontri: ritorna alla pulsantiera e inserisci i 6 simboli corrispondenti alle porte con lo stesso rumore. La porta si aprirà, sali le scale e davanti premi il pulsante sotto il cartello per sentire i suoni e osserva i segni, avanza e sulla piattaforma a sx vedrai un altro cartello: osserva i segni.

A questo punto ritorna nella piazza principale davanti alla costruzione dei 4 pannelli dove ne hai già aperto uno e inseriamo tutti gli altri.

Hai aperto quello in basso a dx, premi il pulsante rosso e sentirai un verso: devi mettere i simboli dei pannelli dove hai sentito lo stesso suono, di seguito la disposizione.



Simboli del pannello in basso a destra

Fai la stessa cosa con gli altri 2 pannelli, di seguito la disposizione dei segni.



Simboli del pannello in alto a sinistra



Simboli del pannello in basso a sinistra

Una volta aperte tutte le porte puoi entrare, avanza e scenderà un ascensore, entra e poi vai a dx, nella prima apertura scendi le scale dove Tamara ti parlerà. Terminato il dialogo voltati a dx e vedrai dei simboli rossi: gli stessi visti quando hai posizionato i cristalli. Ritorna all'ascensore, sali e poi avanza per prendere il cristallo. Ritorna al teletrasporto per la tomba N°35

Tomba 35

Vai al macchinario e inserisci l'ultimo cristallo, si alzerà il pavimento con un'entrata, avanza e la vedi in basso a sx, scendi ed entraci. Avanza fino in fondo, osserva il filmato e poi avanza verso l'altare in fondo. Sali e clicca sulla lastra (**SALVA IL GIOCO**): devi premere dei tasselli che ti facciano uscire degli asterischi in alto che corrispondono al nome di RAMIRZ. Il tutto è basato sui segni proiettati sulla parete che puoi vedere se alzi lo sguardo. Ogni segno ha dei raggi e dei cerchi che vedi ai lati del macchinario, prendiamo ad esempio il primo simbolo che ha: 2 cerchi e 4 raggi, quindi nella parte sx dove c'è il simbolo dei raggi dovranno scendere 4 palline e nella parte dx dove ci sono i cerchi dovranno scendere 2 palline. Di seguito il disegno con la soluzione.



Premi i tasti riferiti alle lettere per formare la parola: RAMIREZ e poi osserva il filmato finale.

Soluzione di Mac