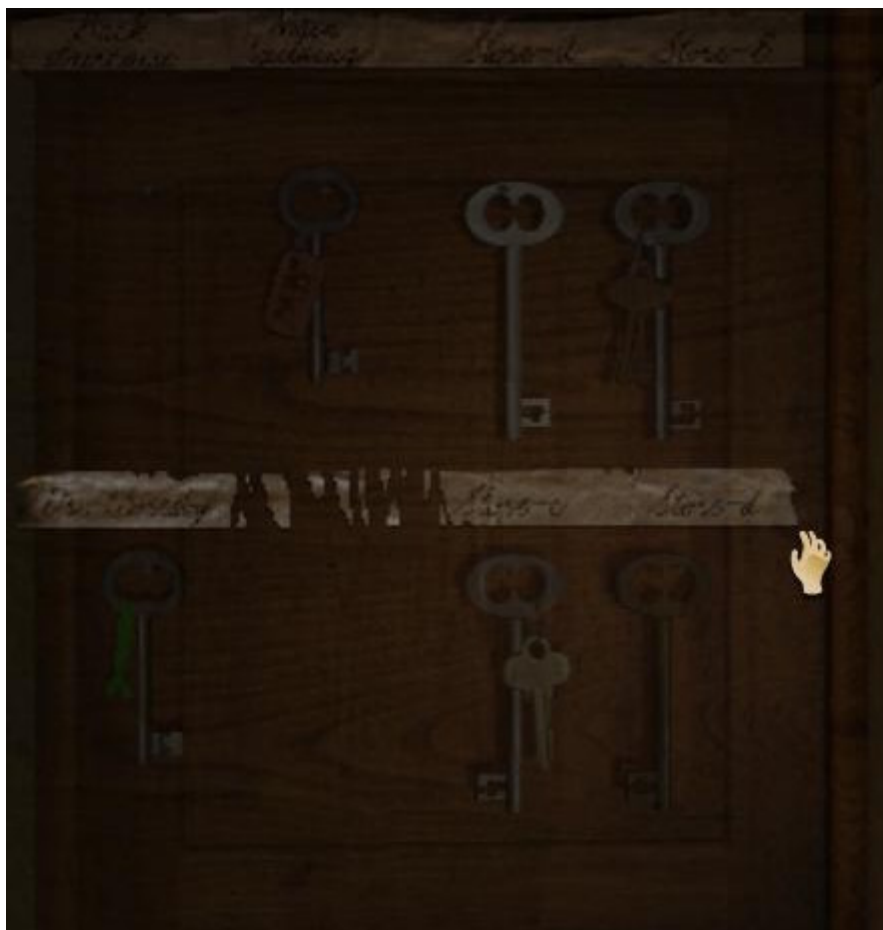


AGON Il Codice del Mistero



Episodio 1 - Londra – British Museum

Sei nel tuo ufficio, abbassa lo sguardo sulla scrivania e leggi il giornale, la lettera dove troverai un numero di telefono: **55-623** e la lettera nella busta. Esci dalla stanza e vai a sx verso la porta in fondo del direttore che è chiusa, voltati completamente e avanza fino in fondo, vai a sx e poi ancora a sx dove c'è la porta che conduce alle scale. Scendile fino in fondo ed entra nella porta a sx, parla con la guardia e poi leggi il quaderno sul tavolo. Parla ancora con la guardia che ti darà la chiave con un nastrino verde della stanza del direttore, risali e apri la stanza del direttore con la chiave. Appena entri è buio, voltati completamente e agisci sull'interruttore per avere la luce, avanza fino all'armadietto sotto la finestra, aprilo e prendi la bottiglia di Whisky. Posizionati dietro la scrivania e leggi i fogli dentro il contenitore: sono dei moduli da compilare ma non abbiamo ancora sufficienti informazioni. Vai nell'altra porta presente nella stanza, voltati e agisci sull'interruttore per la luce: sei nell'ufficio di Moresby, avanza verso la scrivania e posizionati dietro, osservalo e usa il telefono componendo il numero di Smythe che hai trovato prima: **55623**..al termine della conversazione prendi il timbro e sul bordo inferiore destro dei documenti a sx osserva il biglietto da visita di Moresby. Esci dalla schermata e abbassa lo sguardo osservando nel cestino il foglio accartocciato: durante la telefonata, Smyte ha accennato ad una scultura nera che ora vediamo nella penultima scritta in basso con il N° **1020624** riferito al 1° Ottobre. Vai verso il camino e nella mensola in alto prendi la scatola di fiammiferi vicino alla candela. Esci e ritorna sotto dalla guardia, parlaci e gli ridai la chiave e la bottiglia di Whisky, osserva di nuovo il quaderno sul tavolo e noti che ci sono due voci che riguardano la scultura nera: la prima è del **6 Novembre** al magazzino **B**, la seconda il **1° Ottobre** magazzino **D**. Ora abbiamo tutte le informazioni necessarie: la scultura è stata trasportata il **1° Ottobre al magazzino D e hanno assegnato il numero:1020624**.. Ora possiamo immettere le informazioni nel modulo visto prima. Risali ed entra nella porta in fondo al corridoio, vai verso la scrivania e sulla sx prendi un moduli, inserisci il numero: **1020624** e nel magazzino metti: **D**, premi Enter e poi usa il bollo nella parte centrale bassa per completarlo. Ritorna sotto dalla guardia che sarà addormentata, vai nella parte sx del tavolo e apri la scatola delle chiavi: sono tutte in terra in disordine e bisogna riordinarle. Di seguito la disposizione esatta.



Una volta risolto il puzzle avrai la chiave del magazzino D nell'inventario. Voltati e avanza nel corridoio, a metà prendi la lanterna sul mobile a sx e poi vai nella porta a dx per il magazzino D come scritto sulla targhetta sul muro: usa la chiave per aprire la porta. Appena dentro è buio, quindi nell'inventario usa i fiammiferi con la lanterna e poi vai nel corridoio di sx tra gli scaffali per una volta, voltati a sx e avanza verso le casse, voltati a dx e avanza all'estrema sx dove ci sono tutte le scatole marroni, avanza e alla fine vai a dx verso la scultura nera. Clicca sulla parte centrale e prendi il pezzo di pietra osservandone i segni.



Ritorna nel tuo ufficio: la prima porta a sx appena dentro al corridoio, vai verso lo scaffale dei libri e prendi il libro verde nella parte dx vicino alla scatola, aprilo e scorri le pagine fino a vedere le rune ungheresi: in questo modo potrai decifrare quelle sulla pietra.



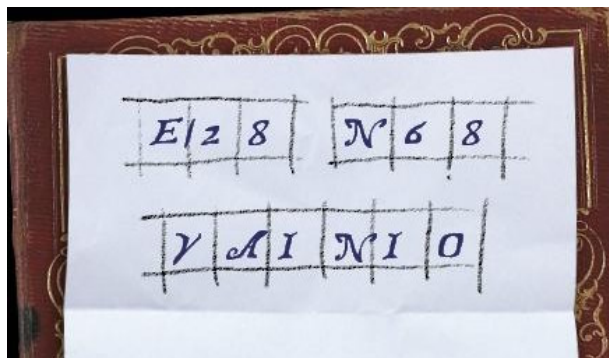
Nell'inventario seleziona la pietra e avrai un foglio sotto e una macchina da scrivere a dx dove dovrai inserire il valore dei codici.

Le rune vanno decifrate in questo modo iniziando dalla scritta in alto a sx:

E 3 5 20 quindi: $3+5+20=28$ digita: **E 28**

N 3 5 60 quindi: $3+5+60=68$ digita: **N 68**

Infine le ultime che corrispondono a: **OINIAV**, il libro indica che i caratteri sono scritti all'inverso, quindi digita: **VAINIO** e premi Enter. Tutto questo è riferito a delle coordinate ed al nome di una località e ora serve una mappa.



Voltati a sx e vai verso la mappa sul muro, osservalo con la lente e posizionali sulle coordinate trovate prima: **E 20-30 e N 60-70**, zoomma e posizionali sulle coordinate: **E 25-30 e la N 65-70**, zoomma ancora e posizionali su: **E 28 e N 68**, zomma ancora e scoprirai che devi andare in Lapponia. Ritorna nell'ufficio del direttore e chiama Smithe facendo il numero: **55623..**

Episodio 2 - Lapponia

Sarà mostrato il viaggio che Samuel sta facendo, poi leggi le lettere e la biografia di Samuel, esci dalla schermata per iniziare l'avventura.

Sei nella stazione, bussa sulla porta a sx ma non risponde nessuno, bussa di nuovo e stavolta entri. Osserva la mappa sul muro, davanti alla stufa, vedi 3 località e quella che corrisponde alle coordinate: 28 e 68 è: Borgesiida. Avanza verso la scrivania e osserva il disegno sul muro a sx dove vedi: Kaira e le lettere: c-f-c-f-c-d-c. Osserva la scrivania e leggi la lettera dove dice che Kaira è un animale intelligente e che..."attenderà pazientemente dopo 3 suoni identici con uno più distante degli altri"..osserva anche la busta sigillata alla sx. Vai verso l'uomo addormentato e prova a svegliarlo..nulla da fare.

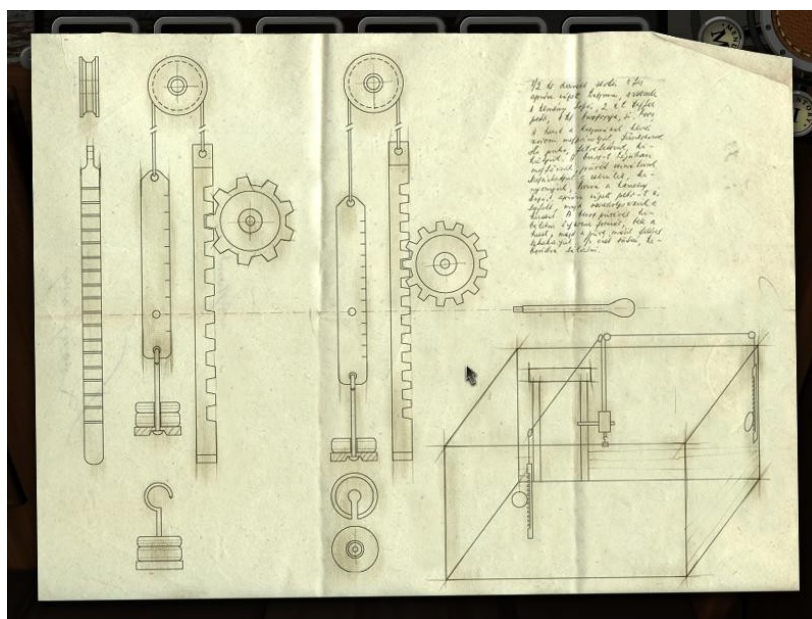
Leggi tutti i libri sulle mensole e su quella di sx tra i libri troverai una scatola di fiammiferi, vai verso la stufa e in terra prendi la legna, apri la stufa e mettila dentro, metti il giornale e accendi il tutto con i fiammiferi. Voltati e vai a sx verso il comodino, osserva la striscia di carta del telegrafo

ma devi trovare qualcosa che ti aiuti con l'alfabeto morse. Se ricordi sulla mensola c'era un libro che lo spiegava, quindi seguendo la pagina del libro con la tabella e il nastro perforato, sei in grado di decifrare la frase che è:

TO 76 PROFESSOR SAMUEL HUNT FROM ENGLAND IS EXPECTED TO ARRIVE ON WEDNESDAY PLEASE PREPARE A SLEIGH FOR HIM PEKKA

Mi raccomando gli spazi tra le parole e poi premi Enter per avere un commento da Samuel, se non avviene è perchè hai scritto male alcune parole.

Esci e osserva la torre dell'acqua, gira intorno alla casa a sx e vedi una porta chiusa e alla sua sx un foro esagonale. Ritorna dentro e noti che il capostazione si è girato, osservalo e prendi la chiave dalla sua tasca, vai verso il mobiletto a sx sotto la finestra e aprilo con la chiave, prendi la bottiglietta della medicina e leggi la lettera e il foglio dentro riguardante un macchinario. Nota le due ruote dentate dove quella a sx è nella seconda scanalatura e quella di dx nella quinta, sulla parte dx del foglio vedi la riproduzione di una stanza dove è contenuto il meccanismo.



Esci e gira intorno alla stazione a sx, fermati prima di andare verso la porta chiusa e sulla parete noti delle aste in metallo e una manovella, ritorna dentro e sposta lo sgabello vicino alla stufa tutto a sx, alza lo sguardo e osserva il piatto appeso a sx, ruotalo tutto a sx e poi una volta a dx. Esci e gira tutta a sx la manovella vista prima sulla parete, ora girala per 4 volte verso dx e vai alla porta in avanti, osserva il foro esagonale dove ora vedi la serratura triangolare. Ora bisogna trovare la chiave, gira intorno alla stazione finchè vedi una campanella appesa, non salire le scale e prendi il batacchio che altro non è che la chiave. Usala nella serratura esagonale ed entra, vai a sx in fondo e vedi una specie di piccolo organo che per funzionare ha bisogno di pressione, vai davanti alla porta e gira la rotella, esci e sali sulla torretta dell'acqua fino in cima, avanza e in terra vedi una leva su un tubo, spostala in direzione della stazione e poi scendi. Rientra nella stazione e sulla stufa sposta la leva e vedrai la pressione salire sul manometro. Rientra nel retro e un tubo ha una perdita, guarda nella mensola in basso e prendi un rotolo di stoffa, usalo sulla perdita. Ora l'organo è operativo. Osservalo e noti che i tasti hanno delle lettere: CDEF, se ricordi hai visto una sequenza di lettere dove c'era il nome Kaira: c-f-c-f-c-d-c, se ricordi abbiamo letto che Kaira può viaggiare a nord se due note sono uguali e una differente e più sarà differente più a nord viaggerà. Se ricordi alle coordinate E28 N68 era riferito Borgesiida, che nella mappa della stazione è il più lontano. Quindi riferendosi alle lettere c-f-c-f-c-d-c, si deduce che i tasti da premere sono: C-F-C..

Le C sono due uguali e la F la più lontana. Vai all'organo e premi i tasti in questa sequenza:

c-f-c-f-c-d-c, esci e vedrai una slitta con un cavallo, rientra e premi: **c-f-c**, esci e il cavallo sarà posizionato verso Borgesiida. Entra nella slitta per iniziare il viaggio.

Borgesiida

Avanza per 4 volte seguendo la strada sulla neve e appena vedi una scala in terra, voltati a dx e vedrai una porta con un cerchio nero, bussa e ti troverai dentro. Prova a parlare con l'oste e la ragazza ma non otterrai risposte. Vai verso i 3 sgabelli e prendi la tazza, vai verso la porta di uscita, osserva il cane con la ciotola vuota e poi esci. Voltati verso la porta e prendi un pezzo di ghiaccio che pende a sx, rientra nella locanda e usa il ghiaccio nella tazza e poi il tutto sulla stufa per farlo sciogliere. Unisci la medicina con la tazza e versa il contenuto nella ciotola del cane ammalato: in questo modo attirerai l'attenzione della ragazza che farà segno di seguirla. Esci e parla con lei e ti dirà di Vainio dandoti anche una lettera. Ora ritorna indietro al punto di arrivo, voltati completamente e vai verso la casa a sx, prosegui verso la casa successiva dove vedi della legna fuori, posizionati davanti e osserva la parete davanti dove vedrai dei numeri **2-6-4-3-5-1** e le iniziali: W.K



Ritorna davanti alla taverna e vai nel punto dove hai parlato con la ragazza, avanza verso il recinto ed entra: vedi una slitta con un animale, sulla dx nella neve prendi l'oliatore e poi sali nella slitta per iniziare il viaggio che si interromperà vicino ad un ponte che crollerà. Avanza a piedi sul ponte che crollerà del tutto, avanza dritto seguendo le direzioni obbligatorie fino ad arrivare ad una grande roccia, osservalo in basso e prendi la ruota. Ritorna al ponte ed avendolo davanti vai a dx fino ad arrivare ad una postazione di osservazione. Osservalo bene e ti accorgi che bisogna immettere dei numeri, quelli visti prima sulla parete della casa, quindi inserisci: **2-6-4-3-5-1**



Usa l'oliatore nella parte sx dove vedi dei segni e poi mettilci la ruota trovata prima, agisci sulla ruota e prendi la lettera nello scomparto che si aprirà: un'altra pagina del codice.

Ritorna al ponte e poi prendi l'altro percorso per la roccia, superala per una volta e poi voltati a dx, avanza ed arriverai ad un lago. Osserva la barca sul pontile e poi vai a dx, avanza finché vedi una casa da dove esce del fumo dal comignolo. Avanza ed entra, dai la lettera della ragazza all'uomo che ti darà un gioco: Tablut. Ora devi giocare e vincere per proseguire, leggi le istruzioni e non dovrebbe essere troppo difficile. Le pedine bianche-blu sono mosse da te. Puoi muovere sia in orizzontale che in verticale, l'importante è non intralciare le pedine avversarie. Di seguito lo schema con le mosse da fare. Non sono sicuro ma credo che in base alla difficoltà scelta vari la sequenza.



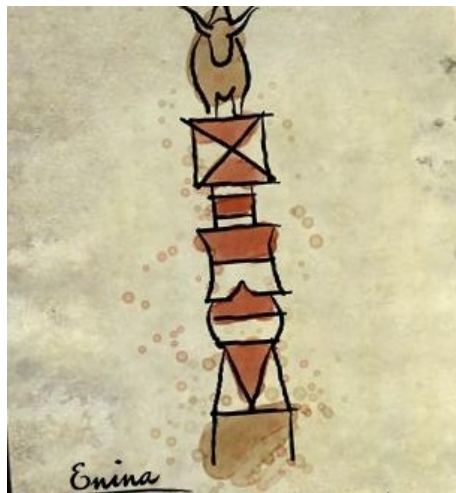
E7 a D7
 E6 a D6
 C5 a C6
 F5 a F6
 E4 a F4
 C6 a C3
 D5 a D4
 F4 a G4
 G4 a F4
 F4 a G4
 G4 a F4
 D6 a C6
 C6 a D6
 D6 a C6
 D7 a D6
 C6 a C8
 F6 a E6
 E6 a E8
 E8 a D8
 D6 a F6
 D4 a C4
 C4 a D4
 C3 a A3
 D4 a D2
 F4 a B4
 C8 a C2
 C2 a C3

Ora sei pronto per andare nel Madagascar con un altro pezzo di pietra e come prima durante il viaggio leggi tutti i documenti e il libro della tua biografia.

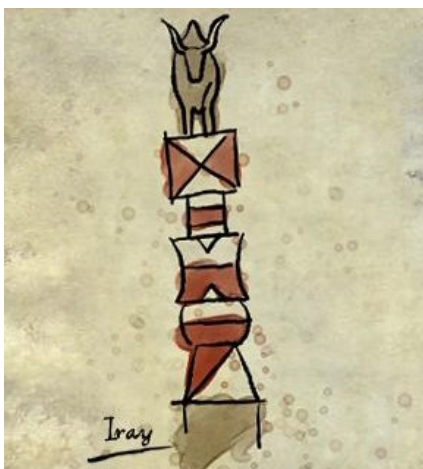
Pirati del Madagascar

Con il mare davanti voltati a sx ed avanza seguendo il percorso nella foresta fino ad arrivare ad un villaggio, parla con la guardia e nel dialogo saprai di un anziano che vive nella foresta e riguardo a certe bacche. Voltati a sx e prendi le bacche rosse dal contenitore, voltati completamente e vedi due direzioni: una verso il mare e l'altra nella foresta, prendi quest'ultimo per cercare l'uomo anziano.

Incontrerai un Lemur, osservalo e poi metti le bacche sulla roccia, **SALVA IL GIOCO**, perché ora sarà facile perdersi. Sei davanti alla pietra dove hai messo i semi, avanza per 2 volte e sentirai il verso del Lemur: devi andare dove il suono è più forte, quindi usa questo trucco: ad ogni avanzamento hai altre 4 direzioni, posizionali su ognuna e dove senti il verso più intenso è lì che devi andare. Troverai il vecchio e il Lemur. Avanza fino al barile in fondo e sul tronco a dx prendi i panni, avvicinati all'albero a sx dove ci sono dei pioli conficcati nell'albero: non puoi salire perché ne mancano. Gira intorno all'albero a sx e vedi: 2 casse con una statua, delle assi e una sega. Prendi delle assi e osserva la statua, voltati e avanza finché delle piante ti ostruiscono il passaggio: guarda in terra e prendi la legna da ardere. Ritorna davanti all'albero dove mancavano i pioli, nell'inventario unisci le assi con i panni e inseriscili dove mancano, sali al primo livello e vedrai una piccola piattaforma dove manca un pezzo, voltati e prendi in basso uno asse che devi posizionare sotto la piattaforma per proseguire. Oltrepassa la tenda per entrare nella capanna, sul tavolo davanti prendi la scatola di fiammiferi, sulla sx osserva il foglio di carta col nome Enina e dei simboli.

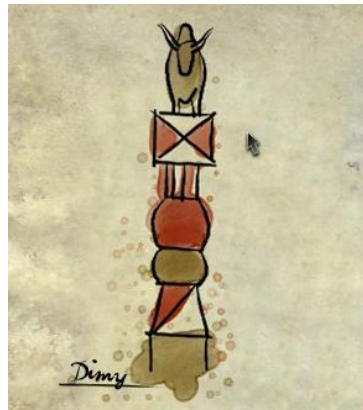


Vai alla dx del tavolo e prendi un'asse, in terra prendi il foglio e pure quelle a sx nel secchio.

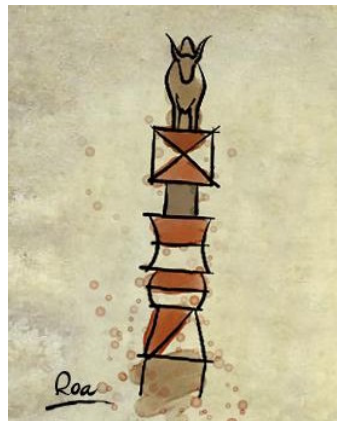


Voltati completamente e osserva il quadro con la nave chiamata: ABE.

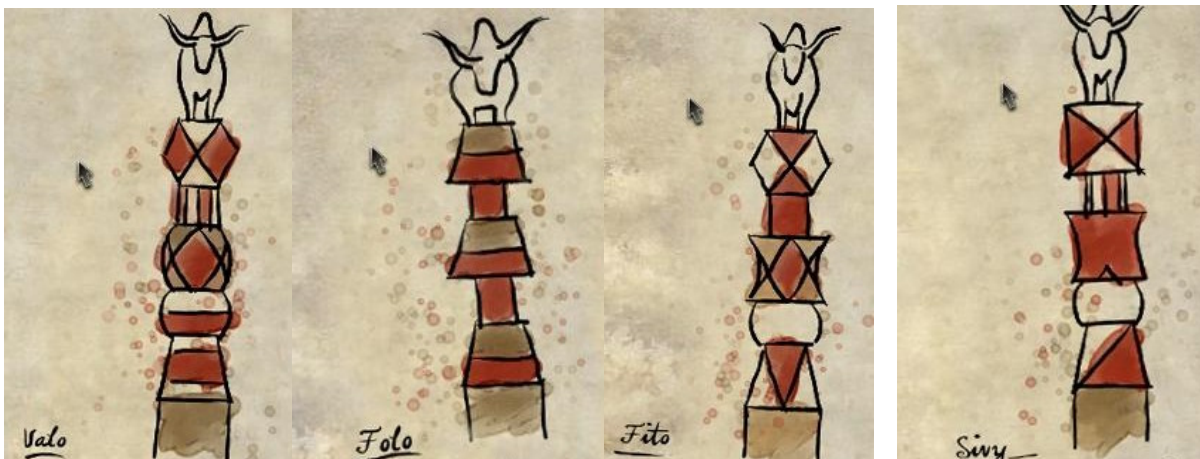
Sali la scala per il piano superiore, entra e vai verso l'uomo che dorme, usaci la bottiglia che hai nell'inventario e ti dirà che ha fame. Voltati verso gli scaffali e prendi: le bacche, la ciotola e la lanterna. Accendi la lanterna con i fiammiferi, voltati e sotto la bacinella prendi il foglio.



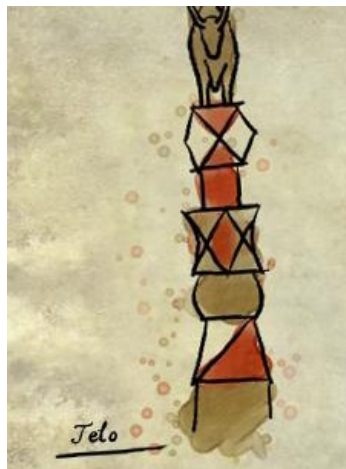
Vai verso l'uscita ma senza uscire, voltati a sx e prendi un altro foglio.



Scendi al piano inferiore, vai verso l'uscita ma senza uscire, voltati a dx e usa la ciotola nella cesta per prendere del riso. Esci e ritorna sotto, ricordandoti di mettere l'asse, che hai nell'inventario, dov'era prima per scendere. Vai verso i resti del fuoco e metti il riso nella pentola, alza lo sguardo e nota gli alberi in fondo dove hai preso la legna da ardere, avanza una volta e sulla dx c'è un barile con dell'acqua, riempi la ciotola e versa l'acqua nel riso: fallo ancora una volta. Metti la legna da ardere sotto la pentola e accendila con i fiammiferi. Fatti un giro intorno all'albero e poi ritorna al fuoco per prendere il riso cotto con la ciotola, risalì sull'albero e dai il riso all'uomo. Parla di tutto rispondendo che sei uno scienziato e saprai la sua storia. Dopo la sequenza filmata parla ancora di tutto. Terminato il dialogo Sali al piano superiore e sulla sx del telescopio prendi gli ultimi 4 fogli.



Ora nei tuoi documenti verifica di avere le 9 immagini. Osserva sulla dx i libri, sul primo marrone fuori dalla scatola ci sono 3 parole: Where-What-When ma per ora non sappiamo cosa scrivere: sotto questo libro c'è il decimo foglio. Leggi il libro dentro alla scatola e poi osserva i libri alla dx dell'amaca e pure quelli sotto l'amaca.



Ora rileggi il libro sotto l'amaca del linguaggio del Madagascar per tradurre i 10 nomi che sono scritti sui altrettanti fogli che sono i seguenti:

Iray:(1) Roa:Two(2) Telo:(3) Efatra:(4) Dimy:(5) Enina:(6)
Fito:(7) Valo:(8) Sivy:(9) Folo:(10)

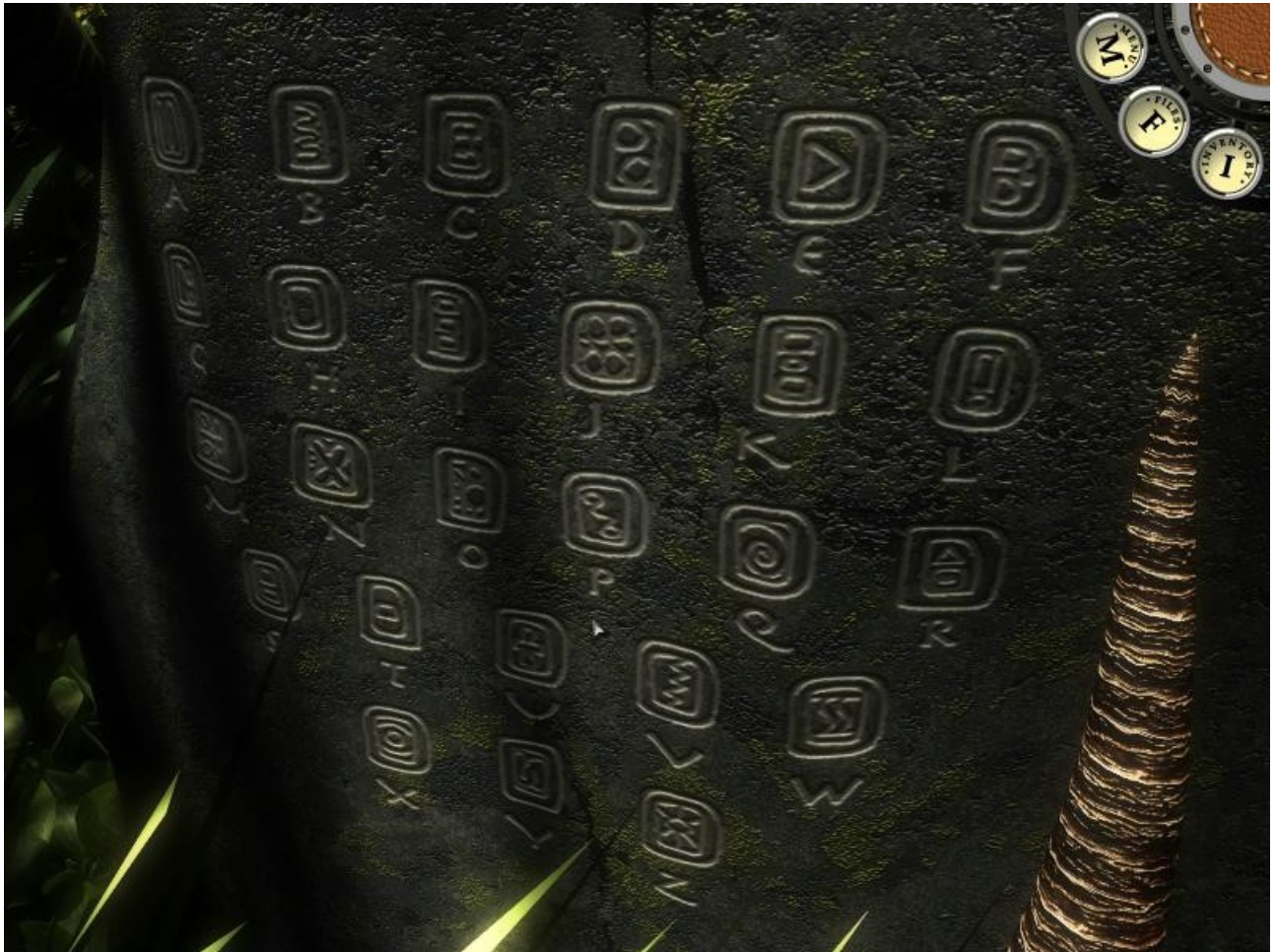
Quindi i nomi sui fogli sono solamente dei numeri abbinati alle immagini.

Vai al telescopio, guardaci dentro e vedrai la foresta sfocata, esci dalla schermata e osserva le leve in bassa: determinando certe posizioni il cannocchiale si posizionerà in un certo punto dove vedrai delle frasi, di seguito lo schema delle posizioni.

Leva sx	Leva centrale	Leva dx	
I	10	10	on the beach
II	10	10	at the midnight
II	10	20	at the duek
II	10	30	behind the village
II	20	10	the skull rock
II	20	30	at the baobab tree
II	30	20	bottle tree
III	10	30	after rain
III	20	20	at ebb of tide
III	30	10	the pebble tuill
III	30	20	on the forest path
III	30	30	the pond

Ora scendi in terra e vai verso le casse dove c'è la statua, metti le bacche marroni nella sua bocca, tira la leva dietro ed avrai delle bacche rosse. Ritorna al punto di arrivo in questa zona e metti le bacche rosse sulla roccia vicino al Lemur ma stavolta non dobbiamo andare al villaggio ma alla tomba del capitano, quindi fai così:avanza due volte dritto nella foresta e stavolta segui il percorso dove il Lemur grida più piano, ad un certo punto non lo sentirai più, avanza due volte e arriverai alla tomba.

Vedrai 9 aste con delle figure geometriche colorate, dei segni sull'asta e un toro in cima: lo scopo è di metterli in ordine secondo i disegni trovati e secondo la numerazione da 1 a 9 partendo da sx, quindi sposta le aste in modo che siano posizionate secondo la numerazione delle immagini nei fogli. Prima di fare questo osserva la lapide nella parte posteriore dove vedrai dei simboli associati a delle lettere che ti serviranno una volta messe in ordine le aste per avere un messaggio.



Quindi per prima cosa metti le aste in ordine, osserva in sequenza i simboli incisi e traducili secondo il disegno sopra e avrai: **Under those dates WK**
 Di seguito ti metto in ordine le aste da posizionare da sx a dx.



Dalla 1 alla 4



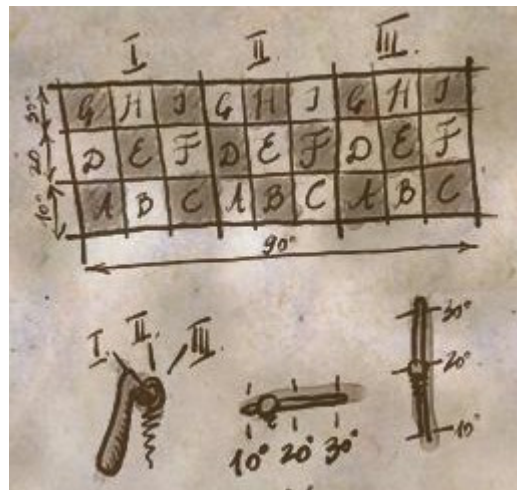
5-6-7



8-9

Se saranno messe nella posizione giusta seguirà un commento.
A questo punto ritorna dietro la lapide e scrivi la frase: **Under those dates WK.**

Posizionati davanti alla tomba e vai sulla parte a dx, osserva la lapide sulla data, nell'inventario prendi il coltello e usalo sulla targhetta per spostarla e troverai la terza pagina del codex, leggi il libro e nell'ultima pagina hai l'illustrazione delle leve del telescopio con una tabella di lettere.



In base alle posizioni delle leve e le scritte trovate dobbiamo abbinare le lettere.

I	10	10	on the beach (A)
II	10	10	at the midnight (A)
II	10	20	at the duek (D)
II	10	30	behind the village (G)
II	20	10	the skull rock (B)
II	20	30	at the baobab tree (H)
II	30	20	bottle tree (F)
III	10	30	after rain (G)
III	20	20	at ebb of tide (E)
III	30	10	the pebble tuill (C)
III	30	20	on the forest path (F)
III	30	30	the pond (I)

Ritorna nella foresta e segui i versi del Lemur dove li senti più deboli, quando non li senti più avanza dritto per ritornare alla capanna sull'albero. Ritorna al telescopio e apri il libro marrone per immettere i dati a : Where-What-When. Ricordate il nome della nave sul quadro? ABE

Riferiamoci alla tabella sopra:

La prima domanda è: WHERE, quindi notiamo che nella tabella alla lettera "A" è indicato "sulla spiaggia" quindi scrivete questo associato alla lettera **A**, premi ENTER

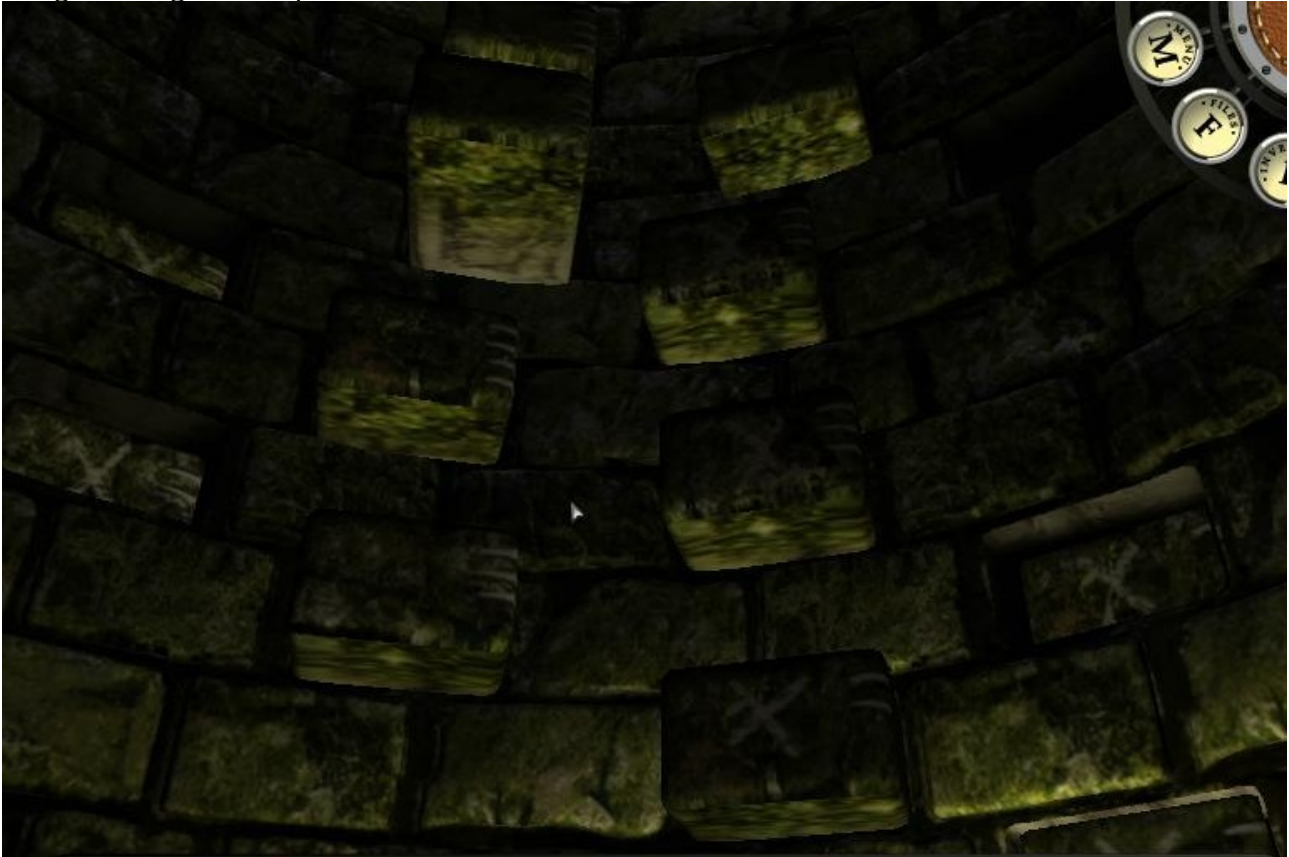
La domanda WHAT, nella tabella la lettera "B" ha "la roccia teschio, quindi scrivete questo associato alla lettera **B**, premi ENTER

La domanda WHERE, nella tabella la lettera "E" ha "al rifluire della mare", quindi scrivete questo associato alla lettera **E**, premi ENTER

Seguirà un commento.

Scendi e ritorna nella foresta dove in automatico sei sulla spiaggia, vai a sx per una volta per vedere la roccia del teschio in lontananza, abbassa lo sguardo e prendi due pezzi di alga. Via verso la roccia del teschio e giraci intorno a sx, avanza finchè puoi e poi sulla sx entra nella grotta. Avanza e prendi le canne di bambù nell'acqua e in automatico li metterai in terra. Esci dalla grotta e raccogli tutte le altre canne, rientra e uniscile con le due che hai in terra, usaci le alghe per legarle e poi usa la zattera. All'arrivo avanza nella grotta ma prima usa la lanterna, accendendola con i fiammiferi se l'hai spenta. Avanza fino ad arrivare ad un baule, cliccaci nella parte davanti per spingerlo ma pesa troppo, clicca sul coperchio per aprilo e vedere delle rocce, toglietele e troverai un gioco: premi la "X" per chiudere la schermata e averlo nell'inventario. Ora puoi spostarlo e trovare un altro tunnel

che vedremo dopo. Avanza nella grotta finchè non è bloccata dai massi, cliccali e vedrai un attrezzo che non puoi prendere. Ritorna al tunnel sotto il baule ed entra, avanza fino in fondo e prendi la scala sulla dx, vai a sx verso la corda, guarda in alto e sulla sx dei mattoni c'è un punto attivo dove appoggiare la scala. Sali e osserva i mattoni davanti: hanno delle "X" e dei segni, per ora non puoi spostarli. Esci dalla schermata ma non scendere, abbassa lo sguardo e prendi il manico in legno, ritorna indietro fino alla grotta ostruita dalle rocce e usa il manico sul piccone incastrato per toglierlo e poi uniscilo nell'inventario. Ritorna all'altro tunnel e usa il piccone per spostare i mattoni sopra la scala: per primo sposta quello in basso a dx in modo da avere una posizione vuota dove poter mettere il primo in modo da avere un'altra posizione vuota e poi posizionali come nel disegno di seguito. In questo modo hai creato una scala.



Sarai nel villaggio alla presenza del capo tribù, parlaci e poi usa su di lui il gioco trovato nel baule dove devi naturalmente vincere. Parlaci ancora e poi inizia il gioco ma prima leggi le istruzioni di gioco. Di seguito l'immagine con le mosse vincenti.



C4 a C5 e prendi C6

C5 a D6 a E6

D3 a D2 a E3 a C3 a E5 a C7 a B6 a C6 a C7

D1 a C1 a C2 a B2 a B4 a D4 a B6 a B1

E2 a D2

D5 a C5

C5 a C6

C6 a B6

B6 a B7

B7 a B8

B8 a C9

Fine del gioco.

Soluzione di Giuseppe_F