

Aura 2 – The Sacred Rings



Dopo la intro sei in una stanza, avanza e apri l'armadietto circolare e leggi il libro. Esci dalla porta alle tue spalle e nel corridoio vai a sx, davanti alla porta voltati a sx e osserva il simbolo sopra la porta, voltati a sx e vai nella porta in fondo, sul corridoio vai a sx e entra nella porta a sx per la biblioteca.

Biblioteca

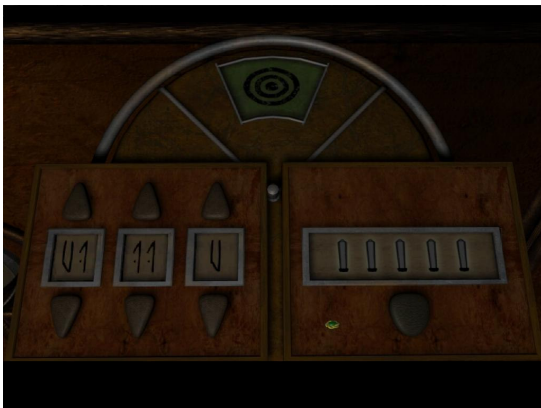
Osserva tutto nella stanza e sulla scrivania leggi il diario del capitano che parla di Macula: osserva i punti cardinali che avrai nel libro dei documenti. Dopo il dialogo voltati a dx e vai verso gli scaffali, osserva lo sportello chiuso a chiave e poi sulla dx sposta il rotolo di pergamena e prendi la chiave. Ritorna allo sportello e aprilo con la chiave appena presa, leggi il documento e poi voltati completamente verso il mappamondo: è suddiviso in 4 anelli, su ognuno devi inserire degli animali e delle piante visti sul libro, la sequenza è nel disegno sotto.



Ruota le sezioni fino a inserire gli animali che vedi: grano, vuoto, gufo, elefante. Poi ruota la sezione "A" finchè non si apre.

Una volta aperto prendi le 4 chiavi e ritorna alla scrivania, apri la cassetta a saracinesca e leggi i documenti sul generatore. Vai a sx della porta di entrata verso il pannello di controllo dove hai 6 pulsanti a sx, un simbolo sopra, un pulsante a dx che serve per cambiare il simbolo.

Con i pulsanti a sx inserisci i simboli che hai nel libro: “V1 – 11 – V” e vedrai che sulla dx appariranno 2 cristalli che dovranno essere associati al simbolo sopra. Ripeti l’operazione con gli altri simboli, sempre premendo il pulsante a dx e associa il numero dei cristalli con il simbolo: sotto ci sono le immagini.



Esci dalla stanza e scendi le scale, vai a dx verso la porta con le 4 serrature e inserisci le chiavi nello stesso ordine di come sono nell’inventario: la prima chiave di sx nella prima serratura a sx e così fino alla quarta. Premi **UNA SOLA VOLTA I 4 PULSANTI PER CAMBIARE I SIMBOLI** che dovranno essere questi:



la porta si aprirà. Entra e scendi le scale sulla dx, davanti hai una leva con dei settori numerati e a sx in fondo un macchinario con dei cerchi colorati. Voltati completamente e entra nella porta in

fondo per la sala della pompa. Voltati a dx prendi la chiave inglese, voltati completamente e vai verso la ghiera con due leve, inserisci la chiave inglese per avere la terza leva e sotto c'è l'immagine con la spiegazione.



Abbassa la leva “A” di 4 scatti, la “B” di 3 scatti e la “C” di 2 scatti: la pompa si metterà in funzione.

Voltati completamente e vai verso il meccanismo a dx della porta, premi il terzo simbolo da sx e avrai davanti un altro pannello, esci dalla stanza e vai nell'altro pannello simile che hai visto prima, premi il settore verde e vedrai lo stesso pannello di prima. Vai a sx verso i cerchi colorati, si aprirà uno scomparto dove ci sono già 2 cristalli posizionati, premi quello di sx e poi il pulsante bianco in alto, esci dalla schermata, voltati, avanza e guarda il filmato. Esci e risali sopra, sali le scale e entra nella doppiaporta davanti, avanza fino in fondo e entra nella porta a sx, dall'armadio prendi l'oliatore e la capsula di cristallo, voltati a sx e sul barile prendi la lampada e sulla sx la corda. Voltati e apri l'oblò, abbassa lo sguardo a sx e vedrai un gancio: usaci la corda per scendere. Voltati completamente verso la corda, abbassa lo sguardo, prendi l'asta in metallo e poi risali. Esci dalla stanza e vai a sx, nel pianerottolo vedi: 2 porte a sx e dx e altre due davanti sempre a sx e dx. Entra da quale vuoi di quelle davanti, tanto conducono tutte e due in biblioteca.

Biblioteca

Scendi le scale e sul muro vedrai il pannello di controllo che hai visto quando cliccavi sui settori. Voltati verso gli scaffali con i libri e al centro vedrai che al posto di un libro c'è un cassetto chiuso, sul tavolo a dx un pannello inattivo e un altro sulla pedana a forma di àncora: per ora non puoi fare nulla. Ritorna sotto nella sala pompa dove ci sono i due cristalli con i pulsanti colorati, premi sul secondo e poi sul pulsante nero in alto a dx. Ritorna in biblioteca e premi il cassetto tra i libri per scoprire un passaggio segreto, entra.

Passaggio segreto

Vai verso i bauli sulla dx e prendi il cristallo, apri il baule e prendi il documento che dovrai leggere, vai verso la scrivania e prendi il cannocchiale: si scoprirà un pulsante: premilo per far aprire l'apparato dove vedrai 6 provette. Esci e risali sopra, tira la leva sul muro per l'ascensore ma è incastrato. Vai nella porta a dx per il balcone, voltati e chiudi la porta che ti servirà per arrampicarti sopra, abbassa lo sguardo e con l'asta di metallo toglie la pietra a dx: sulla sx osserva il simbolo, ritorna alla leva e abbassala. Sali sull'ascensore e premi il pulsante per salire al telescopio.

Telescopio

Osserva il macchinario sulla dx col simbolo giallo (3 cristalli), osserva la mappa con i pulsanti inattivi. Ritorna sotto ai cristalli con i pulsanti colorati e usa la capsula dei cristalli nel foro a sx in mezzo, premilo e poi premi il pulsante giallo. Ritorna sopra al telescopio e vai verso il macchinario che ora ha i pulsanti attivi. Ci sono 4 pulsanti e 4 settori sul quadrante, premi i pulsanti secondo questo ordine:

N-S-E-O

E-S-N-O

S-E-N-O

La sequenza è data da questa immagine che hai nei documenti:



Prendi la chiave per il telescopio.

Voltati completamente e vai verso il solito apparato con i settori: premi il secondo simbolo a sx che corrisponde a quello sul macchinario appena fatto: vedrai il solito pannello.

Posizionati davanti al macchinario che hai a dx e apri il pannello in basso, metti la chiave del telescopio che si posizionerà, guardaci dentro e osserva il filmato dell'arrivo della "Legione Ombra". Ti serve un cristallo che si trova in un loro veicolo.

Dopo il filmato sei nella stanza iniziale, esci e vai a dx, apri la porta e scendi le scale, ritorna ai cristalli e premi quello centrale a sx e il primo in alto a dx per spegnerli: premi il pulsante bianco in alto a sx per attivarlo. In questo modo hai aperto una porta perché sono tutte chiuse, risali fino al primo piano, entra nella doppia porta e poi nella porta a sx che vedi in fondo, vai verso l'oblò e usa la corda sul solito gancio per scendere. **SALVA IL GIOCO.**

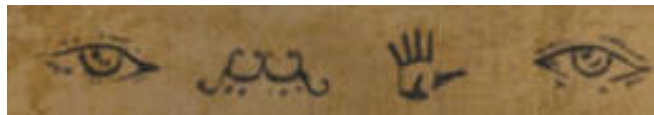
Recupero del cristallo alla legione ombra di notte

Appena sotto avanza 2 volte avanti e poi a sx: vedrai il filmato delle guardie, voltati e ritorna indietro fino in fondo, ruota fino a vedere il cursore-gemma che si illumina, avanza e usa la lampada quando te lo dice, avanza sempre dove la lampada si illumina e spegnila quando te lo dice, avanza sempre dove il cursore-gemma si illumina fino a vedere due veicoli: su tutti e due usa l'oliatore sul tappo della benzina e con la capsula-cristallo estrai i due cristalli: ritorna alla corda allo stesso modo e sali nella stanza. Esci e dopo il dialogo ti svegli che è già giorno.

Scendi sotto nella stanza dei cristalli e inserisci quelli rubati nel foro a dx centrale e sx in basso, premi i primi 4 per attivarli, lasciando quello in basso a sx spento e premi il pulsante in basso a sx: quello azzurrino. Voltati e davanti alle scale assicurati che la leva sia sul settore verde. Risali sopra e entra nella doppia-porta, poi in quella successiva in fondo e poi in una di quelle a fianco dell'ascensore per la biblioteca.

Biblioteca

Scendi e vai verso l'ancora, a sx metti la leva nel settore azzurro: il primo a sx, vai al tavolo dove c'era il pannello inattivo che ora è attivo e inserisci i simboli che hai nel libro dei documenti come da disegno sotto.



Il tavolo ruoterà e bisogna inserire delle coordinate. A dx ci sono dei simboli che ancora non abbiamo visto: vai al timone e osservalo: li vedrai.

Ritorna al tavolo e sposta il secondo e terzo simbolo come sotto da disegno: il primo è già impostato.



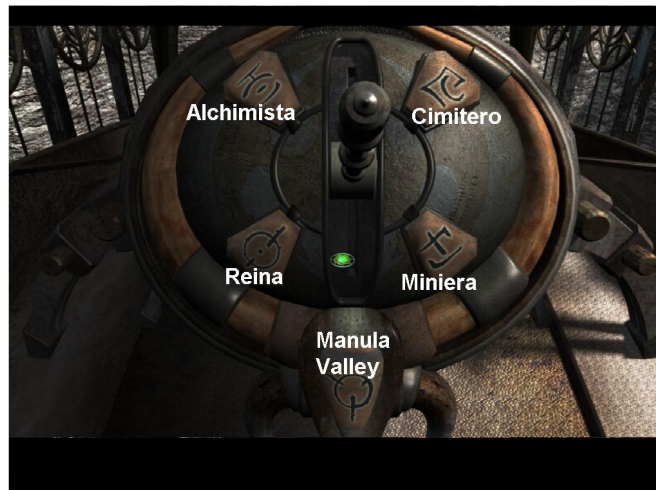
Il cursore sulla mappa si posizionerà, clicca la leva “A” per 3 volte e poi premi i 4 pulsanti in basso secondo questo ordine: **N-E-S-E-N-E-E-N-N**. Ti accorgi se hai fatto giusto per l’esclamazione di giubilo. Osserva i nuovi simboli che ti serviranno per dopo: sono le nuove coordinate per Manula. Ritorna sotto ai cristalli e premili tutti e 5 e poi premi il pulsante verde. Ritorna in biblioteca e sul timone inserisci i simboli che hai trovato prima:



Una volta inseriti tira la leva a sx e buon viaggio fino a incastrarti su una gola: devi uscirne. Scendi nella sala-pompa e sul macchinario alla sx del tavolo: estrai il cristallo. Vai al macchinario dei cristalli e inseriscilo, accendilo e premi il pulsante rosso. Vai nella biblioteca e entra nel passaggio segreto, vai verso l’apparato circolare con le 6 provette e se guardi nel libro vedrai che tutte hanno il tappo rosso in alto: devi farlo anche qui: segui le istruzioni. Numeriamoli da sx a dx con 1-2-3-4-5-6, quindi premi: 3-6-5-2 e guarda il filmato della distruzione della casa.

Macula Valley

Guardati intorno e raccogli la sbarra di ferro, avanza nell’unica direzione possibile fino a vedere una specie di ponte sulla sx, osserva dove c’è la manovella e vedrai che ti serve un oggetto, ritorna sul percorso e avanza sempre fino ad arrivare a una costruzione, vai dove ci sono le statue e inserisci la barra di ferro nel foro sui cerchi concentrici, ritorna indietro e sali la scalinata, vai verso il leggio in pietra e parla con Michael. Dopo il dialogo ritorna al leggio e devi premere i settori per riprodurre il disegno a dx: non è difficile. Parli di nuovo con Michael che ti darà una chiave. Ritorna al ponte e inserisci la chiave nello scomparto vicino alla manovella, girala per far arrivare la pedana, sali, gira la leva a sx per andare dall’altra parte. Vai dentro la costruzione e sali sulla navicella. Davanti hai 5 pulsanti che indicano altrettante locazioni, sotto c’è l’immagine.



Premi il pulsante per la miniera e poi abbassa la leva centrale.

Miniera

Appena arrivi avanza fino a una casa, dialoga con l'uomo sulla panca, entra nella casa salendo la scala, avanza e parla con Sara distesa sul letto. Ritorna sotto e avanza, in lontananza vedi un cerchio, avvicinarti e suona i tubi sonori. Ritorna indietro e parla ancora con l'uomo seduto e poi con Sara che ti dirà di una pozione: Tintura Lukerii, vai verso il tavolo e prendi la bottiglia. Ritorna alla navicella e seleziona: Alchimista.

Alchimista

Avanza sulla passerella fino alla porta di entrata, tira la corda sulla destra, voltati a sx completamente e inserisci l'amuleto in quella specie di campanello rettangolare, entra.

Parla con l'alchimista che ti darà un'indicazione: 2-4-7

Alle tue spalle c'è un paravento, giraci intorno e vai nella zona alchemica, sullo scaffale centrale leggi il libro sulle pozioni e sulle quantità per quella che ti serve.

Vai al tavolo delle pozioni e iniziamo dalla "Cure Oil".



Osserva bene la formula, il procedimento sarà uguale per tutti: in basso ci sono dei simboli, ad ognuno è associato un cerchio bianco e nero, il primo a sx significa $\frac{1}{4}$, il centrale $\frac{1}{2}$ e l'ultimo $\frac{1}{4}$

Osserva bene tutto l'apparato: in alto puoi ruotare per posizionare il simbolo che ti serve, la provetta è suddivisa in 4 settori, ognuno corrisponde a $\frac{1}{4}$, quindi per fare $\frac{1}{2}$ devi premere 2 volte la levetta più in alto per far scendere il liquido. In basso hai altre due levette, la prima versa il contenuto nel contenitore giallo e l'ultima il tutto nella bottiglia che devi posizionare sotto. Hai due provette, ognuna per ogni mistura, per spostarla basta cliccarci.

Cure Oil

Posiziona la bottiglia sotto il contenitore giallo, ruota in alto per avere davanti il primo simbolo a sx del disegno (Cure Oil) e poi gira la levetta superiore per una volta, posiziona il secondo simbolo e gira la levetta per 2 volte, posiziona il terzo simbolo e gira la levetta per una volta. Gira la levetta centrale per far scendere il liquido nel contenitore giallo. Passa alla seconda provetta per il "Moon Elisir".

Moon Elisir



Posiziona in alto il primo simbolo a sx e gira la levetta una volta, posiziona il secondo simbolo e gira la levetta una volta, posiziona il terzo simbolo e gira la levetta due volte, gira la seconda levetta per far scendere il liquido nel contenitore giallo e poi gira l'ultima levetta per far scendere il tutto nella bottiglia. Se tutto è fatto giusto la bottiglia andrà nell'inventario.

Ritorna alla navicella e seleziona la miniera, dai la pozione a Sara che ti darà una sfera musicale.

Scendi e vai verso i tubi sonori, metti la sfera nel contenitore centrale e cliccala per sentire un motivo che devi riprodurre sui tubi. Numeriamoli da sx a dx con 1-2-3-4-5, la sequenza esatta è:

4-5-4-2-5-1, dal pozzo salirà una gabbia.

Entra e scendi nel pozzo, un tipo ti minaccerà e devi risalire. Ritorna da Sara che ti dice che la pozione non va bene, prendi una bottiglia sul tavolo, ritorna alla navicella e seleziona "Reina".

Reina

Avanza fino al ponte dove un portale è attivo e ti impedisce l'accesso, clicca sul pannello dove ci sono le pietre colorate, premile da sx a dx e vedrai che producono: fuoco, ghiaccio, fumo, elettricità,

quindi premi la seconda da sx per formare il ghiaccio, vai al portale e rompilo con la barra di metallo. Avanza a sx e passa sotto l'arco, fermati davanti alla porta, entra ma ti ritrovi di nuovo fuori, rientra e vai nella porta a sx da Reina: clicca su di lei parlarci alcune volte finchè non hai più nulla da chiederle. Vai verso gli scaffali e prendi una bottiglia di fosforo, nella pila di libri leggi quello per cambiare il tempo. Esci e sali la scala, sei in mezzo a dei pilastri a cono con dei dischi in basso: sicuramente un enigma, ma per ora è tutto inattivo. Scendi e avanza ma senza entrare nella porta davanti, voltati a sx e esci, avanza e fermati prima del portale, vai a sx e osserva la farfalla in basso a dx: muta i colori in: bianco-giallo-verde-blu-fuxia-verde-rosso-bianco, ritorna alla navicella e seleziona l'alchimista.

Alchimista

Entra e sulla scrivania prendi il libro di Himus, vai nel passaggio sotto l'arco, sali la scala e entra nella porta, in basso a dx prendi la bacchetta magica e vedrai apparire delle scie luminose: devi toccarle con la bacchetta sulle punte seguendo i colori della farfalla: giallo-verde-blu-fuxia-verde-rosso, ogni volta che tocchi quella giusta sentirai un suono: sicuramente non ti riuscirà al primo colpo. Quando farai tutto giusto ti apparirà un cuore: prendi il foglio e il libro.

Prova a uscire ma la porta è chiusa, metti il libro di Himus nel cuore e esci dalla porta che ora è aperta. Ritorna alla navicella e vai a Reina.

Reina e Alchimista

Appena arrivi vedi nascere un fiore, avanza e supera il portale, vai a dx e prendi il fiore, ritorna alla navicella e seleziona Alchimista. Vai nella zona pozioni e sullo scaffale metti il fiore nel macinino, metti la bottiglia sotto e gira la manovella per modificare la pozione. Ritorna alla navicella e seleziona la miniera.

Miniera

Vai da Sara e dalle la pozione sperando sia quella definitiva. Ritorna alla navicella e seleziona il Cimitero.

Cimitero

Avanza e prova a entrare nel cancello piccolo e arriverà il custode che non ti farà entrare, vai alla navicella e seleziona Reina, entra e consegnale il libro dell'alchimia, esci e sulla navicella seleziona la miniera, parla con l'uomo seduto del custode del cimitero e ti dirà che ti farà entrare solo se se c'è qualche persona deceduta, sali in casa e guarda come sta Sara: è ancora viva ma proviamo a dire che è morta. Ritorna alla navicella e vai al cimitero, parla con il custode ingannandolo su Sara e entra. Avanza fino a una piattaforma circolare con una statua al centro, giraci a dx e sali le scale, avanza fino all'arco in pietra e poi sulla sx dentro alla tomba, voltati a dx verso una lastra di pietra.. Clicca sulla lastra per leggere il significato:

Una persona muta scrisse queste lettere.

Una persona cieca le ha lette.

Una persona muta le ha ripetute.

Esci dalla schermata e vai in basso verso le tessere: ne hai 4 sul piedistallo e una davanti sul perno, togli la e poi premi il perno per aprire un passaggio, entra e sposta il coperchio della bara, prendi la lancia. Esci all'esterno e ritorna alla piattaforma circolare, vai sulle scale a dx e avanza fino alla prima costruzione a dx, avanza e vedrai 25 candele, l'enigma consiste nell'accenderle tutte, ma non ora. Esci dalla schermata, abbassa lo sguardo e usa il fosforo sul pavimento: segue un'animazione.

Avanza verso le candele e risolviamo l'enigma. Sotto c'è il disegno con la numerazione da seguire. La candela accesa che vedrai è random, ma non ha importanza, posizionati nella casella N°1 e clicca finchè non si accende, poi accendile tutte premendo fino al 25 seguendo la numerazione progressiva.



Accendi le candele seguendo la numerazione da 1 a 25

Si aprirà il mausoleo, avanza una volta e voltati a sx verso il montante delle scale con una leva, clicca per far diventare tutto buio, voltati a dx e in terra vedi in che direzione vanno le orme (grazie al fosforo), riaccendi la luce e vai in quella direzione. Vai verso l'unico vaso interagibile e raccoglilo. Esci e ritorna al cancello di ingresso, esci e vedrai il custode ritornare, voltati a dx e avanza per nasconderti. Sali sulla navicella e vai a Reina, entra in casa e dalle il vaso appena preso e ti promette di rendere mansueto il guardiano della miniera. Esci e torna alla navicella: osserva il filmato e poi vai alla miniera, sali in casa e parla con Sara che grazie alla tua pozione è guarita: ti darà un'altra sfera musicale. Esci e avanza fino ai tubi musicali, metti la sfera nel contenitore centrale, cliccala per sentire un altro motivo e poi premi sui tubi sempre da sx a dx con questa sequenza: **4-5-4-2-5-1**, sali sulla pedana-ascensore e scendi. Avanza e dialoga con Fird che ti darà il medaglione di Mila. Vai a sx sulla mensola, prendi il pezzo di carta e guardalo nel libro dei documenti, ritorna alla navicella e vai a Reina.

Reina

Entra in casa e parla con lei che ti dirà di salire e risolvere un enigma. Esci dalla porta e sali la scala, davanti hai 3 piatti, due vuoti e uno con una statua che in realtà sono 5. Bisogna trasportarle tutte nel piatto di dx: la classica torre di Hanoi. Numeriamo i piatti da sx a dx con 1-2-3, ecco come si legge la sequenza: dal piatto 1 al 3, dal piatto 1 al 2...etc...

1-3, 1-2, 3-2, 1-3, 2-1, 2-3, 1-3, 1-2, 3-2, 3-1, 2-1, 3-2, 1-3, 1-2, 3-2, 1-3, 2-1, 2-3, 1-3, 2-1, 3-2, 3-1, 2-1, 2-3, 1-3, 1-2, 3-2, 1-3, 2-1, 2-3, 1-3

Scendi e parla con Reina, torna alla navicella e seleziona Macula Valley.

Vai sulla pedana sul burrone, gira la leva per andare dall'altra parte, vai a sx fino alla costruzione, sali la scalinata a dx e metti la spada sulla statua dietro il leggìo in pietra. Ritorna alla navicella e vai a Reina, parlane e sarai nel mondo dei custodi.

Mondo dei custodi

Avanza sotto l'arco finchè non puoi proseguire, voltati completamente e torna indietro, dopo il secondo arco voltati a dx e avanza fino in fondo. Voltati a dx e sali tramite le piante rampicanti,

voltati a dx e avanza fino al ponte in pietra, superalo e avanza fino al prossimo ponte, a sx c'è una guardia, vai sul ponte a sx e poi di nuovo a sx verso i massi, voltati a dx e vai nel passaggio tra le pareti rocciose, usa il cannocchiale per vedere una grotta. Voltati a dx e avanza fino in fondo dove c'è la statua, osserva i massi in terra a sx e usaci la sbarra di ferro per farla crollare e uccidere la guardia. Ritorna indietro nel punto di arrivo e prosegui sotto gli archi, appena arrivi sotto lo stendardo rosso raccogli la spada in terra a sx, avanza a sx e supera l'arco per trovarti davanti il palazzo. Voltati a sx e avanza fino in fondo, voltati a dx e avanza, poi sx, dx, sx. Voltati dove vedi uno spuntone di roccia, vai da quella parte, voltati a sx e vai verso la parete di roccia, voltati a dx e cerca sulla roccia finchè il cursore non diventa attivo, usaci la spada e Sali, voltati e riprendi la spada. Voltati di nuovo completamente e avanza, seguendo sempre la freccia che ti indica le locazioni percorribili, finchè non vedi della sterpaglia che ti sbarra la strada, usaci la spada e avanza sempre fino a trovarti su uno costone roccioso, voltati a dx e vedrai una cascata, avanza e usaci la lampada, risali e poi a sx fino contro la roccia, abbassa lo sguardo e avanza fino in fondo. Voltati a sx e avanza fino in fondo, voltati a sx e avanza per la caverna.

Caverna

Avanza e quando il cursore diventa luminoso usa la lampada, avanza sempre dove permesso dalla freccia e in basso vedrai una pattuglia di guardie, vai a dx, abbassa lo sguardo per vedere una guardia, voltati a dx e entra nel buco sul muro, avanza e guarda dal foro sul muro a sx.

Cadi sotto nella sala delle torture.

Sala delle torture

Avanza e poi vai verso la gabbia appesa a dx, voltati completamente verso il sarcofago e abbassa lo sguardo, avanza per un enigma. Nei documenti hai la posizione delle palline:

la prima rimane com'è. La seconda spostala sulla terza tacca e la terza sulla quarta tacca.

Parla col tipo che ti sbuca e poi prendi il foglietto dentro il sarcofago che dovrai leggere nel libro dei documenti. Voltati e vai verso la porta in fondo, c'è un enigma uguale a quello del sarcofago e la posizione delle sfere è nel libro e nel disegno sotto.



Posiziona le sfere come da disegno.

Sei davanti a un cancello chiuso, voltati a sx e vai verso le leve in fondo: tirale, voltati completamente e entra nella cella che si è aperta a sx, raccogli la catena vicino allo scheletro, esci e

avanza fino all'altra cella aperta, leggi il foglio in terra, esci e vai a sx entrando nell'apertura con le scale, scendi per la stanza del pozzo.

Stanza del pozzo

Vai a dx e apri la finestrella, vedrai un cilindro con delle sezioni che possono essere ruotate, però in basso ci sono dei resti di catena. Ritorna nella sala delle torture e vai verso la ghigliottina a sx, posiziona la catena sul foro e poi gira la manovella per tagliarla: recupera il pezzo. Alza la lama e metti ancora il pezzo di catena e gira di nuovo la manovella per avere finalmente una catena senza anelli. Ritorna nella stanza del pozzo, apri di nuovo la finestrella a dx.

Il cilindro è suddiviso in 4 sezioni, le due centrali hanno 2 perni, numeriamo da sx a dx con 1-2-3-4, ecco la soluzione:

Premi la 4 fino a portare il perno nella stessa posizione degli altri.

Usa la catena sul perno della 3 per legarla con la 4

Gira due volte la 4

Premi la 3 per prendere la catena che metterai nell'inventario.

Premi la 1 in modo da mettere il perno allineato con quello della 2

Usa la catena sul perno della 2

Gira due volte la 1

Premi la 2 per recuperare la catena.

Premi la 4 in modo che il perno si allinei con quello della 3

Usa la catena sul perno della 3

Gira la 4 in modo che le prime tre abbiano la striscia rossa allineata.

Premi la 3 per prendere la catena.

Gira la 4 in modo da allineare la striscia rossa.

Scenderai nel pozzo.

Osserva intorno e vedrai 4 uscite, su ognuna usaci l'amuleto di Mila e vai dove si illumina, continua sempre in questo modo per arrivare in una stanza. Avanza fino in fondo e vai nella porta a dx per la cappella.

Cappella

Vai verso il muro alla dx dell'altare tra le due statue e vedrai che il cursore si illumina, usaci la sbarra di ferro per abbatterlo e trovare lo scheletro di Mila, usaci l'amuleto e rivivrà. Parlaci e dopo il dialogo abbassa lo sguardo e prendi la pietra sulla panca. Esci e vai nella porta a dx, sali le scale a sx e vai davanti al cancello, gira la ruota a dx per alzare il cancello che però si abbasserà subito, quindi usa la pietra sulla ruota che la bloccherà (è sufficiente ciccare con la pietra sulla ruota, farà tutto in automatico).

Torre

Sali le scale e entra nella prima porta a sx, percorri il corridoio con le sei statue e entra nella porta: sei in una grande sala con delle colonne. Avanza e davanti vedi una scala interrotta, giraci intorno a sx e vai nella porta in fondo. A sx ci sono delle scale che scendono, in mezzo un gabbiotto e in fondo a sx delle altre scale. Vai su quelle a sx che scendono e vai dietro l'ascensore, tira la leva e risali subito le scale posizionandoti vicino alla corda dell'ascensore, appena vedi che la guardia è dentro tagliala con la spada. Scendi di nuovo e entra nel passaggio, avanza fino a vedere 5 porte: 4 ai due lati e una davanti. Vai nella seconda a dx per l'armeria, entra e sulla dx prendi la lancia marrone. Esci e vai nella porta a dx per la biblioteca.

Biblioteca

Osserva lo strano congegno al centro: serviranno poi delle cose da usarci. Voltati a sx quasi completamente e sali le scale, vai verso la finestra davanti e prendi la scheda. Esci dalla biblioteca e vai dritto fino alle scale dell'ascensore, sali e esci dalla porta a dx per la sala delle colonne, vai in fondo per il corridoio delle statue, esci dalla porta in fondo e sali le scale a dx, alla prima porta a sx osserva dal buco della serratura e vedrai una guardia. Sali fino in cima e entra nella porta: sei in cima alla torre.

Torre

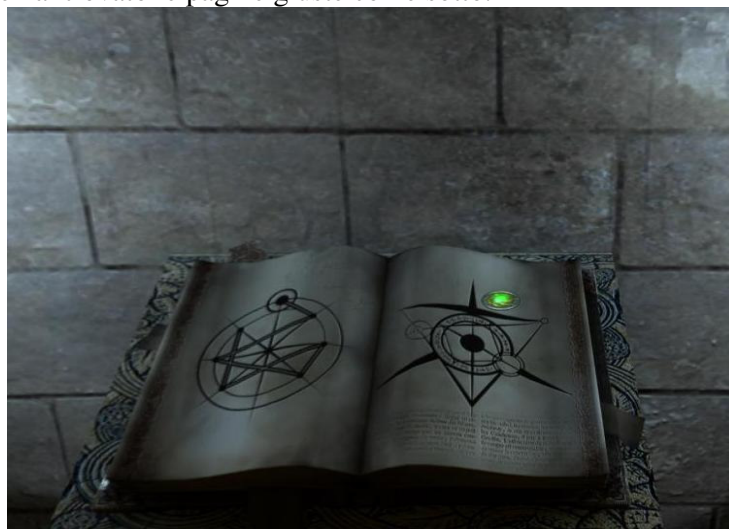
Voltati a dx e sali la scala in legno, vai a dx verso l'argano e sulla sx usa il cannocchiale sulla torre per vedere la stanza del mago. Voltati e vai verso l'argano, gira la manovella a sx per due volta per abbassare la corda. Scendi e Sali gli scalini a sx: dovresti vedere la corda abbassata con un anello in fondo. Scendi gli scalini e vai verso il pannello di controllo dell'argano: hai due manovelle, ogni manovella muove un cursore su delle tacche. Clicca sul punto "1" a sx per posizionare il cursore tutto in basso, clicca sul punto "2" per posizionare l'altro cursore tutto a sx come indicato nel disegno sotto.



In questo modo la balestra è posizionata verso la torre del mago. Ritorna dall'altra parte verso la corda, cliccala e agganciala alla balestra dietro di te. Vai a sx dietro la balestra e premi sul meccanismo di lancio dove il cursore si illumina: in questo modo hai una via di accesso per la torre, usa la lancia sulla corda e sarai dall'altra parte.

Stanza del mago

Guarda dalla finestra e appena il mago esce, entra e guarda il libro singolo sulla dx: appena Umang parlerà significa che hai trovato le pagine giuste come sotto.



Voltati completamente e vedrai altri 6 libri, avanza e posizionati al centro e voltati verso il libro principale in modo da averne tre a sx e tre a dx.

Sfoggia fino a inserire i disegni come vedi sotto che sono nella stessa posizione di come li vedi.



Se farai tutto giusto sentirai urlare al successo! Avanza verso il libro principale ma arriverà il mago e devi nasconderti in fretta dietro la colonna a sx. Proverà a lanciare un incantesimo ma sarà pietrificato. Vai verso la porta e prendi la chiave, esci e scendi le scale a sx per trovarti nella stanza dell'ascensore, avanza nella porta davanti per la sala delle colonne e poi a sx verso la porta che aprirai con la chiave appena presa.

Sul tavolo alla sx prendi un'altra tessera, voltati completamente e vai in fondo alla stanza, voltati a dx e clicca alla sx dello specchio per farlo spostare. Osservalo di nuovo e vedrai riflesse le finestre dietro, osservalo e vedrai che la centro manca qualcosa (nello specchio invece c'è).

Voltati verso lo specchio e clicca sull'oggetto tra le finestre e vedrai delle onde sonore, vai sul muro tra le due finestre e cerca il punto attivo, clicca e si abbasserà uno scaffale, vai in quel punto e osserva le 9 nicchie. Ritorna allo specchio a clicca a sx per spostarlo, guardaci dentro e vedrai una sfera azzurra, cliccala e vedrai le stesse onde sonore di prima, voltati e prendi la sfera in basso a dx (allo specchio era a sx). Esci dalla stanza e vai verso la porta a sx, avanza nel corridoio e entra nella porta in fondo, scendi le scale, passa la porta e poi nella porta a sx per la cappella. Sullo scheletro usaci la sfera e poi parla con Mila, esci e sali le scale fino in cima per la balestra, sali la scala in legno e parlerai ancora con lei. Scendi e entra nella porta, scendi le scale e vai nella seconda porta per il corridoio delle statue, vai nella sala delle colonne, vai nella porta davanti in fondo e poi scendi

le scale, percorri il corridoio e vai nella porta davanti in fondo per la strana scultura. Posizionati dietro e apri lo sportello in basso per un nuovo enigma.

Ci sono 11 chiavi e ne manca una, inserisci la tua e lo scopo è di posizionarle tutte in verticale.

Sotto c'è il disegno con la soluzione.

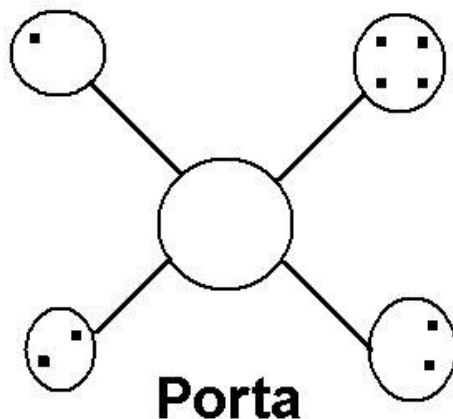


Gira le chiavi: 4-11-9-6 e il macchinario sarà attivo. Posizionati davanti e inserisci una scheda per volta e a ognuna ti sarà consegnato un libro che naturalmente devi leggere. Esci e risalì sopra all'ascensore, vai nella sala delle colonne, porta in fondo per il corridoio, altra porta e scendi le scale fino alla prima porta a dx, entra e vai a dx alla penultima porta, entra per la stanza delle torture. Vai verso il sarcofago e parla con Trey (devi cliccare sul sarcofago), esci e ritorna da dove sei uscito, sali le scale e entra nella seconda porta che incontri, entra e sei nella sala degli anelli.

Sala degli anelli

Sei in un grande salone, vai a sx sul percorso intorno alle colonne e entra nella porta, avanza ma non salire i gradini ma vai a sx, osserva sempre a dx dove dovrai vedere dei pannelli con 4 pulsanti: ce ne sono 4 e dovrai premerli come da disegno sotto.

Devi premere solo quelli segnati in nero.



Ritorna nel punto di arrivo e sali i gradini, avanza verso il disco scuro e usaci il Tetraedro. Ritorna indietro e metti la porta di entrata alle tue spalle, vai a dx e sali la scalinata, tira la leva a dx e poi ritorna sotto dove hai messo il Tetraedro, **SALVA IL GIOCO**, e ti appariranno 5 icone luminose.



Se ricordi Mila ti aveva accennato al deserto per ingannare la Legione Ombra, quindi selezionalo e il Tetraedro si metterà nell'inventario. Voltati e esci, vai a sx nel portone grande, non salire i gradini ma gira intorno a sx fino alla colonnina, metti il tetraedro e appena hai il controllo voltati completamente, avanza sulla piattaforma per nasconderti e osserva la legione che entra nel portale per un luogo desolato. Romperai il Tetraedro in modo da bloccarli per sempre. Se vuoi puoi provare le altre icone ma la legione avrà il sopravvento.

Soluzione di Mac