

Evany: La chiave per mondi sconosciuti



Dopo il filmato avanza verso l'unica direzione possibile e vai verso il portale in fondo. Abbassa lo sguardo e prendi: il diario di Athera che devi leggere e la chiave di cristallo. Usa la chiave di cristallo alla sx del portale, entra e ti troverai a Gorsenna. Voltati completamente e parla con Naoo. Ascolta bene il dialogo e poi parti con lui per Meribah. Terminato il nuovo dialogo voltati completamente e avanza per due volte, avanza verso l'ascensore circolare ed entra, ruota finché non vedi un pulsante, zomma e premi quello per salire. Vai oltre la porta che vedi in fondo per il bar e sali le scale. Avanza ed esci all'esterno dall'ultima porta a dx, vai a dx e guarda dentro il cannocchiale, scorri le immagini posizionando il cursore ai lati della lente e vedrai i luoghi che dovrai visitare. Ritorna all'ascensore e scendi per 2 volte e sali sulla barca: ti apparirà una mappa per la destinazione, scegli: il Market in alto a dx. Sali la strada con ai lati il recinto in roccia e appena arrivi alla prime case vai ne primo negozio a dx, parla con il negoziante che ti dirà di un "jetpack" che non puoi comprare perchè costa troppo. Esci e avanza a dx per 2 volte, voltati a dx ed entra nel vicolo stretto, entra nel tendone e sentirai 4 suoni (**Ascoltali bene, serviranno per dopo**). Parla con il venditore e poi con il ragazzino che ti chiederà di giocare con lui, accetta e inizia a giocare ma senza preoccuparti se vinci o perdi: presta attenzione ai dialoghi e ai disegni. Terminata la partita ritorna alla barca e dalla mappa scegli: "Spaceport", vai all'ascensore e sali per 2 volte per ritornare al bar e parla con Naoo. Dopo il dialogo voltati verso il bancone del bar, esamina il meccanismo centrale attaccato al bancone, premi il pulsante dorato a sx e scegli una bevanda: non importa quale perché dopo averla bevuta devi prendere il bicchiere. Ritorna all'ascensore e scendi per una volta, sentirei una persona che chiede aiuto, esci dall'ascensore e voltati a dx, avanza verso le casse in fondo, voltati completamente e parla con l'uomo in terra che ha una gamba rotta. Osserva i simboli sul macchinario come da disegno sotto.



Foto 1

Vai sulla rampa di uscita e al bivio voltati a dx: troverai il megabot, osservalo e vedrai dei simboli come da disegno sotto.



Foto 2

Clicca sulla testa per parlare col dottor Jakar descrivendogli i sintomi dell'uomo in terra, ti darà una siringa. Ritorna dall'uomo ferito e fagli la puntura con la siringa. Ti chiederà ancora di trovare una cassa, vai all'ascensore e scendi per una volta, esci dall'ascensore e sulla sx prendi la cassa, sali e falla vedere all'uomo ferito che ti chiederà di portarla al fratello al suo negozio. Riponi la cassa nell'inventario e ritorna sotto alla barca, dalla mappa scegli il "market" e ritorna al primo negozio che hai visitato, consegna la cassa al proprietario che in cambio ti darà il "jetpack". Ritorna alla barca e poi scegli come destinazione il "Pad", scendi dalla barca e in basso a sx osserva la consolle, alza il coperchio, spingi la leva e richiudilo. Avanza dritto e vedrai un'altra consolle uguale, anche qui apri il coperchio, spingi la leva e salirai. Avanza e vedrai lampeggiare il "jetpack", nell'inventario prendilo e trascinalo al centro dello schermo e poi clicca per vedere una mappa: seleziona "Desert House". Voltati verso la costruzione e vedrai una parete di roccia, osservalo in basso e vedrai una serratura, avanza alla sx della parete e osservalo dall'altro lato: un incastro pentagonale. Voltati a sx ed entra nel passaggio della costruzione, avvicinarti al cancello che è chiuso, voltati a sx dove c'è un rubinetto senza la leva per usarlo. Esci e vai nell'altra entrata della costruzione: all'ingresso osserva il rubinetto a dx, entra nella costruzione per una volta e sulla sx prendi la chiave quadrata appesa, entra nell'altra stanza e guarda la porta con dei simboli attorno, dai un'occhiata dappertutto e poi esci. Ritorna alla lastra di pietra e inserisci la chiave quadrata nella serratura: prendi la chiave rotonda e voltati completamente, avanza un volta e vai verso la botola sulla sabbia, usaci la chiave rotonda e scendi: è troppo buio e non puoi fare nulla, sali e posiziona vicino alla parete di roccia, usa il "jetpack" e sulla mappa seleziona "Nehli". Abbassa lo sguardo e su una roccia a dx vedrai un flauto che dovrai suonare secondo una certa sequenza: se ricordi hai sentito i suoni dal venditore sotto il tendone. Di seguito l'immagine con la soluzione.



Riproduci i suoni secondo la sequenza: 1-2-3-4

Dall'alto scenderà una specie di ascensore, entra per salire e poi avanza 3 volte verso il sentiero, voltati a dx e parla con Bok: ascoltalolo attentamente. Ritorna al sentiero e avanza a dx una volta, voltati a sx e prendi le bacche Kooz, prosegui il sentiero fino alla fine dove vedrai due direzioni: sx e dx, vai a sx ed entra nel passaggio tra le due staccionate, usa il bicchiere per raccogliere le alghe. Ritorna indietro e prosegui dritto fino ad incontrare una porta, entra e clicca sul secchio per due volte: sarai trasportato sopra. Prova ad aprire la porta che ti trovi davanti ma è chiusa, alza lo sguardo e clicca sulle corde che vedi per essere trasportato in altra stanza. Segui il tunnel per uscire all'esterno e appena fuori prendi la cassa sulla sx, avanza fino in fondo dove ci sono i segni di un braciere, voltati completamente e prendi il guscio di noce. Ritorna nella grotta fino in fondo e clicca di nuovo sulla corda che pende per scendere. Entra nel secchio per scendere ancora e poi apri il

cancello di canne e scenderai di nuovo. Sali gli scalini e vedrai uno strano macchinario con ai lati due ruote che girano, voltati a sx ed entra nel tunnel, arrivi all'acqua con una barca e se abbassi lo sguardo vedi un pesce blu. Entra nella barca e sarai a "Jakar". Voltati completamente, parla col pescatore e poi vai verso la casa. Sulla porta di entrata c'è un pannello con gli stessi simboli che aveva il "megabot". Non puoi fare nulla, quindi ritorna alla barca e rientra nel tunnel, prosegui in quello di fronte ed entra nel tunnel per una volta dopo la passerella, clicca sulla lampada a dx e vedrai all'interno delle lucciole ruotare: sono loro che fanno luce. Scendi le scale davanti e sarai all'esterno, avanza sul sentiero e sul bordo del fiume clicca sulla foglia per andare da Kahleena. Sul pontile prendi lo spruzzatore vuoto, voltati e dopo la staccionata parla con lei. Ritorna al pontile e usa il "jeypack" e vai al "Roy's Crash". Voltati completamente e vai sulla sx della nave spaziale e parla con Roy che ha bisogno di un carburatore per riparare la nave. Avanza una volta a dx e usa il "jetpack" per andare allo Spaceport, vai sulla piattaforma con le griglie fuori posto, apri il pannello e tira la leva per scendere. Scendi la scaletta e siediti sul sedile della barca per avere la mappa e seleziona "Spaceport", sali nell'ascensore circolare e sali per due volte per il bar. Vai al solito distributore di bibite e tramite il pulsante laterale scegli la bibita centrale: "le bacche", non berlo ma usaci lo spruzzatore per riempirlo. Ritorna sotto alla barca e sulla mappa seleziona "Pad", vai sulla piattaforma e sposta la leva dentro la consolle per salire, avanza e usa il "jetpack" per "Nehli". Suona il flauto come prima e sali, avanza fino alle bacche che hai raccolto in precedenza, metti quelle che hai nella cassa e poi usa la cassa piena di bacche sulle lucciole per catturarle. Ritorna indietro per una volta e vai da Bok, fagli vedere il guscio e ascoltalò attentamente. Rimetti il guscio nell'inventario e ritorna all'ascensore, scendi ed esci fuori dall'ascensore, usa il "jetpack" e vai al "desert house". Scendi nel tombino che hai aperto prima, osserva la nicchia sopra l'arco ed usaci lo spruzzatore, appoggia la cassa in terra e poi usa di nuovo lo spruzzatore in alto: è la luce. Avanza e apri la porta in fondo e poi gira la manovella sul tubo che vedi in fondo, voltati a dx e avanza verso la fine del tubo, guarda nell'oblò. Voltati completamente e prendi l'oggetto sopra il tubo che ricorda qualcosa. Ritorna indietro e poi all'esterno, vai dall'altra parte della parete di roccia e inserisci l'oggetto appena trovato sul suo fianco e uscirà l'acqua che farà nascere dei fiori. Voltati a sx e prendi quello blu, avanza e sulla dx prendi quello rosso, avanza costeggiando la vasca e sulla parete della costruzione prendi quello bianco. Avanza per 2 volte e sulla dx prendi quello lilla, voltati completamente e vai all'ingresso della costruzione, gira la manovella del rubinetto e prendi il fiore viola. Entra dentro e vai nella stanza alla dx della porta con i simboli, posizionati davanti alla fontana e apri il rubinetto: prendi il fiore rosso scuro. Chiudi le finestre e vai nella stanza della porta con i simboli e inserisci i fiori come da disegno sotto, meno uno che non hai ancora.



Se ricordi bene, dall'altra parte della casa c'è un rubinetto senza leva che non puoi usare, quindi ti serve qualcosa. Esci fuori e usa il "jetpack" per andare al "Roy's Crash". Clicca sulla chiave inglese in terra e te la farà prendere. Col "jetpack" ritorna al "desert house". Vai nella parte opposta alla casa e usa la chiave inglese per aprire il rubinetto, prendere l'ultimo fiore giallo-rosso da mettere nell'ultima locazione in alto alla porta. Entra nel passaggio e sulla dx prendi il vaso vuoto, a sx entra nella botola e segui il tunnel, esci all'aperto e vai sulla riva fino alla barca a forma di pesce, entra in acqua alla sua dx e vedrai ancora il pesce azzurro, voltati a sx e osserva la barca in basso dove c'è il pezzo triangolare, clicca per prendere la placca arrugginita. Esci dall'acqua e allontanati dalla barca, usa il "jetpack" e vai a Nehli. Suona il flauto e sali, vai fino in fondo al sentiero e poi vai a dx, entra nella porta e apri il cancello di canne, scendi e sulla piattaforma vai alla ruota di sx che gira del macchinario, usaci la placca per lucidarla. Ritorna indietro e scendi dove c'è il flauto, usa il "jetpack" e ritorna al "Desert House", entra nella casa, scendi il tombino e ritorna alla barca a forma di pesce. Rimetti la placca dove l'hai presa e dopo che il pesce blu l'ha caricata di energia premi il pulsante rosso a dx. Adesso sei al posto comandi, alza lo sguardo e vedi un altro codice come da disegno sotto.

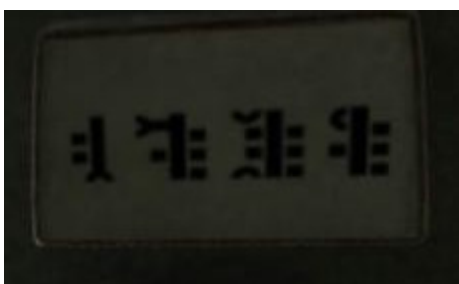


Foto 3

Abbassa lo sguardo e tira la leva per partire. Parla con Getri e ascolta attentamente. Voltati completamente e avanza, sali le scale: vedrai 2 porte, entra in quella di dx: osserva la colonna con dei pulsanti senza toccarli, esci ed entra nell'altra porta e parla con Folkrin che ti farà vedere Evany su un pannello, parla di nuovo con lui e poi entra nel portale a sx, vai nel corridoio a sx per una volta e vai nella cella di dx dove c'è una "mano" e parla con Athera. Arriverà una guardia e ti nasconderai, quando sarà andata via parla di nuovo con Athera. Rientra nel portale, scendi e sali sulla barca-pesce per ritrovarti sulla spiaggia di partenza. Avanza due volte e usa il "jetpack" per la "Desert House", entra nella casa dalla parte sx dove c'è il cancello chiuso e vedrai una nimale che scappa, entra dalla parte opposta e lo vedrai di nuovo, seguilo e vedrai che si infila in un buco nella parete. Esci ed entra dalla parte opposta della casa, lo vedrai attaccato al cancello chiuso, usaci il vaso vuoto per prendergli il veleno. Ritorna indietro e usa il "jetpack" per ritornare alla spiaggia della barca a pesce: "Fishbot". Entra in acqua e premi il pulsante rosso per salire, tira la leva e quando arrivi a destinazione sali le scale ed entra nella stanza a sx, entra nel portale e usa il vaso col veleno sull'impronta della mano per abbattere la guardia. Entra nella cella e nel filmato porterai via Athera che sarà curata. Parla con lei e poi osserva gli scudi appesi alla parete. Esci dalla stanza e scendi le scale a sx, avanza ed entra nella stanza a dx, avvicinarti alla colonna e vai a sx: ruota e vedrai che nella stanza ci sono sei teche ognuna con 3 tasti: lo scopo è premerli nella giusta sequenza per avere una mappa; di seguito la soluzione. **ATTENZIONE!!!** Di seguito sono messe a scopo indicativo per sapere i pulsanti da premere ma bisogna farli secondo la sequenza: **DIAMANTE –COLTELLO –CALICE –ELMO -STRUMENTO MUSICALE E MONETA**. Man mano che trovate una mappa dovete premere la corrispondente ai piedi della colonna centrale.

Strumento musicale.



2 volte tasto sx, una volta il centrale e 2 volte il tasto dx.

Coltello



Una volta il tasto sx, 2 volte il centrale e 3 volte il tasto dx.

Diamante



Una volta il tasto sx, 3 volte il centrale e 3 volte il tasto dx.

Elmo



Una volta il tasto sx, 3 volte il centrale e una volta il tasto dx.

Moneta



Una volta il tasto sx, una volta il centrale e 2 volte il tasto dx.

Calice



2 volte il tasto sx, 3 volte il centrale e 2 volte il tasto dx.

Una volta immessa la giusta sequenza si aprirà il pannello della colonna centrale, avanza e posizionati con la scala alla tue spalle, avanza una volta e poi ancora una volta a dx, voltati a sx e avanza una volta, voltati a dx e avanza, scendi le scale e posizionati davanti all'oblò centrale: guardaci dentro e riconoscerai l'altra parte. Voltati completamente e avanza alla dx del flusso d'acqua e poi clicca sull'acqua della vasca osservando al scena. Vai dalla parte opposta della vasca ed entra nella grotta, avanza fino ai funghi, avanza ancora nel tunnel superando le due pozze d'acqua a sx e dx, alla pozza che ti trovi davanti ruota leggermente a dx e avanza tra le due pozze, voltati a dx e avanza per due volte, alza lo sguardo e dalla roccia vedrai un liquido che gocciola.



Usaci il bicchiere con le alghe per raccogliere i batteri, torna indietro e ritorna alla vasca d'acqua. Sali le scale e avanza nella grotta fino in fondo, vai a sx fino in fondo e poi a dx fino in fondo, voltati a sx e sali le scale. Scendi e ritorna sotto alla barca a pesce. Esci dall'acqua e avanza due volte, usa il "jetpack" e vai alla "Desert House", posizionati dietro la parete da dove scorre l'acqua

della piscina e usa il congegno a manovella per chiuderla. Avanza e posizionati davanti all'entrata della casa, voltati completamente e usa il bicchiere con alghe e batteri nella piscina: si aprirà un portale. Entra e poi voltati completamente, avanza una volta e guarda nell'acqua sulla sx: vedrai una pianta, voltati e vai verso la botola rialzata che hai davanti, posiziona il mouse esattamente sulla leva e aprila, sali le scale a sx, voltati a dx ed entra nella botola. Appena sceso avanza e osserva in basso, usaci il bicchiere con alghe e batteri, voltati a dx e abbassa la leva di dx, voltati ed entra nel passaggio, nel pannello di controllo clicca sul grande display a dx per visualizzare una zona. Ritorna nell'altra stanza e vedrai il portale aperto: **NON ENTRARCI**. Voltati completamente, avanza e ritorna sopra, rientra nel portale per ritornare al deserto. Ripristina l'acqua dalla parete di roccia con la chiave a manovella e rientra nel portale della piscina, vai dove hai visto la pianta nell'acqua, che ora è cresciuta, guarda in basso e prendi il piccolo macchinario. Ritorna al deserto dal portale e usa il "jetpack" per "Nehli". Suona il flauto come sempre e poi vai a parlare con Bok. Vai fino in fondo al sentiero e poi a dx, apri la porta in legno, avanza e sulla dx apri il cancello in legno, sali con l'ascensore. Avanza e vai nel tunnel a sx, sali sulla barca e poi vai alla casa di Jakar, evidenzia il pannello del sistema di sicurezza che contiene i codici già trovati precedenza (Foto1) e inserisci il codice come da disegno sotto.



Premi i simboli secondo la sequenza: 1-2-3-4

Entra nel passaggio che si apre, avanza ed in fondo apri il pannello con altri simboli, stavolta che corrispondono alla Foto2 come da disegno sotto.



Premi i simboli secondo la sequenza: 1-2-3-4

Entra nel passaggio e nella porta in fondo e premi i simboli sul muretto a dx che corrispondono alla Foto3 (ribaltata di 180°) come da disegno sotto.



Premi i simboli secondo la sequenza: 1-2-3-4

Sali sulla passerella che si alzerà e apri la porta. Entra e scendi dalle scale, parla con Jakar per due volte fino ad esaurire i dialoghi, mostragli il piccolo macchinario che hai nell'inventario e ti darà dei soldi. Esci dalla casa e ritorna alla barca, rientra nel tunnel ed entra nel secchio per risalire, supera il cancello in legno ed esci dal tunnel a sx. Avanza e scendi dove c'è il flauto, usa il "jetpack" e vai allo Spaceport, avanza sulla piattaforma dove ci sono le grate fuori posto e tira la solita leva per scendere. Avanza e sali sulla barca, vai al Market ed entra nel negozio di dx, dai i soldi al proprietario per comprare un carburatore, voltati a dx e prendilo dallo scaffale in alto. Ritorna alla barca e poi al "Pad", sali sulla piattaforma e tira la leva per salire, avanza e usa il "jetpack" per andare da Roy's Crash, dagli il carburatore e fagli vedere il guscio di noce: avrai in cambio una lattina di noci-crack. Usa il "jetpack" e vai da Kahleena, avanza verso la casa e vai nel calderone in fondo e mettilci le noci per cuocerle, appena fumano riprendile e poi torna sotto e usa il "jetpack" per andare a Nehli. Suona il flauto e poi sali, vai fino in fondo al sentiero e poi vai a dx, apri la porta in legno e avanza nel tunnel, sali nel secchio alla sx del cancello in legno e sali, davanti alla porta in legno avanza una volta e alza lo sguardo, clicca sulle corde per salire. Appena sopra voltati completamente e avanza nel tunnel fino all'esterno, vai dove c'è il braciere e usaci le noci cotte: appena arriverà un animale salta in groppa per farti portare da Putak, parla con lui fino ad esaurire gli argomenti e salta in groppa all'animale per tornare indietro. Rientra nel tunnel e clicca sulle corde in alto per scendere, sali sul secchio per scendere ancora ed esci dal tunnel. Scendi dove c'è il flauto, usa il "jetpack" e vai a Fishbot, vai dietro la barca-pesce, premi il pulsante rosso e poi la leva grigia per partire. Sali le due rampe di scale e vai in camera da Athera: osserva il grande insetto sulla parete e prova a prenderlo. Scendi di un piano, avanza e nella stanza a sx parla con Folkrin, entra nel portale e vai nel corridoio a sx dove c'è la guardia morta per due volte, voltati a dx e percorri il corridoio scuro, entra nell'ascensore in fondo per scendere. Ruota lo sguardo e in terra vedi una gabbia: prendila e ritorna al portale ritornando indietro e poi 2 volte a sx e te la trovi sulla dx. Entra e risali in camera di Athera, usa la gabbia per prendere l'insetto sulla parete e ritorna sotto alla barca-pesce. Avanza due volte e usa il "jetpack" per la Desert House. Entra nel portale nella piscina, scendi nel tombino, appena sotto avanza una volta, voltati a dx e usa la gabbia con la leva a sx e assisti al finale.

Soluzione di Mac

