

ALIDA



Appena arrivi sull'isola sei davanti al mare, voltati a dx e vai nell'entrata a dx, avanza fino ad arrivare a un grande salone. Sulla dx vedi 4 colonne e tieni presente che in futuro si agirà solo sulle **2 centrali**. Esplora il luogo e sulla sx vedrai 3 piccole sale con dei macchinari: sulla prima un organo, sulla seconda una pulsantiera con 8 tasti e sulla terza una pulsantiera con 3 tasti. Vi sono anche 2 passaggi che vedremo dopo.

Vai nella prima sala dove c'è l'organo, posizionati dietro e vedrai una targhetta con dei numeri: **87523**, posizionati davanti all'organo e vedi dei tasti bianchi e neri: numeriamo i tasti bianchi da sx a dx con 1-2-3-4-5-6-7-8 e quindi premili in sequenza secondo i numeri visti sulla targhetta e scenderanno delle canne nere.

Vai nella seconda sala dove ci sono gli 8 tasti e tieni premuto il pulsante in basso, vedrai che al posto dei numeri compaiono dei punti.

Vai nella terza sala dove ci sono i 3 pulsanti, se premi i tasti vedrai che appaiono dei simboli che variano ogni volta che premi i tasti. Premi il primo a sx fino a far comparire il simbolo delle stella e poi metti il cursore su di lei e vedrai dei lampeggi come i segnali morse: _ ...

Ritorna indietro e posizionali in modo da vedere l'ingresso dal quale sei entrato in fondo davanti a te; prima ho parlato di due passaggi, quindi ora ne vedi uno a dx, entra e vai fino in fondo, voltati a dx e avanza, voltati a sx e avanza fino in fondo dove vedi la luce: sei su una passerella, avanza fino in fondo e guarda nel buco in alto sulla porta e poi ritorna indietro nel salone. Vai nell'altro passaggio e troverai una porta chiusa, ritorna la salone e posizionato nel corridoio principale con davanti il macchinario con 8 pulsanti, voltati completamente e avanza al centro delle colonne, voltati completamente e sulle colonne di sx e dx vedrai delle leve, vai su quella a sx e sposta la leva verso dx, vai nell'entrata che hai davanti e stavolta la porta è aperta. Avanza ma non entrare nella stanza ma voltati a dx dove vedrai un corridoio circolare, avanza una volta e poi voltati a sx dove vedrai una porta con dei pulsanti: ora non puoi fare nulla. Avanza e entra nel passaggio a dx che si rivela un ascensore, premi il pulsante e ti ritrovi sopra. Avanza verso il pannello e sposta la leva a sx osservando bene il monitor. Entra nell'ascensore e scendi, ritorna al salone e posizionali dietro le colonne con le leve e muovi quella sulla colonna a dx verso sx, entra nel passaggio che hai davanti e entra, segui il percorso fino alla passerella e poi entra nella costruzione che prima era chiusa (dove hai guardato dal buco sulla porta): hai davanti due pendoli che per ora non puoi usare, però ricordati bene dove sono. Torna indietro fino al terrazzo: il punto di arrivo su Alida e vai a dx e segui il percorso fino a vedere una luce in fondo, prima di salire sulla passerella vedi che c'è un pulsante bianco a dx, avanza una volta, voltati a dx e abbassa lo sguardo per vederlo meglio e premerlo per fare luce, alza lo sguardo e poi voltati a sx dove vedrai un macchinario circolare, spegni la luce e avanza fino all'esterno, sali le scale in ferro e poi l'altra scala protetta, voltati e segui la passerella, sulla dx scendi dalla scala, voltati e avanza il tratto di passerella: vedrai un'altra scala che però per ora è inaccessibile. Torna indietro fino al macchinario circolare e fermati appena inizia la passerella, avanza una volta e voltati a dx, abbassa lo sguardo e vedrai un pulsante viola, premilo e poi guarda il macchinario circolare che con la luce ultravioletta evidenzia dei punti luminosi come da disegno sotto (ti ho fatto spegnere la luce bianca prima, altrimenti non li avresti visti).



Avanza e ritorna al terrazzo e vai nell'apertura in fondo, segui il percorso ed entra nel macchinario a sfera, alza la leva e partirai. Esci dalla gabbia e vai nell'arco a sx per uscire all'aperto: vai fino all'incrocio del percorso: in questa area ci sono dei pilastri con la sommità conica che devi ruotare in un certo modo. Sei all'incrocio e davanti hai una baracca, vai a sx e sul pilastro tira la leva per posizionare i simboli come la figura che vedi sotto.



Ora vai nella baracca che avevi davanti, entra e tira la leva per mettere il simbolo che vedi sotto.



Voltati completamente e se guardi bene hai un pilastro in fondo a dx, vai e posiziona il simbolo che vedi sotto e poi prendi la leva in terra.



Ritorna all'incrocio con la baracca a sx e in fondo a sx vedi un pilastro, vai e metti la leva nel perno e posiziona i simboli che vedi sotto.



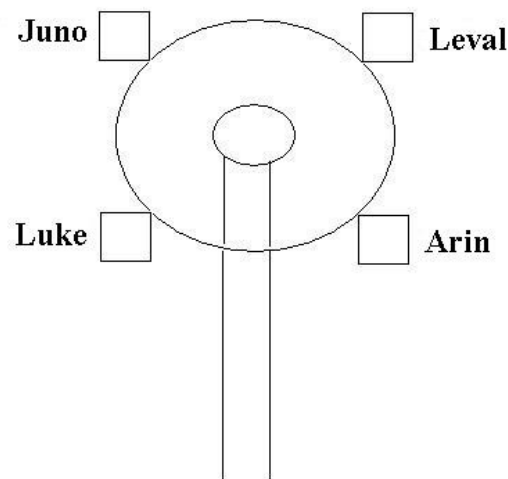
Voltati completamente e vai nella baracca che vedi a dx, entra e vai fino in fondo, evidenzia l'asse in verticale, spostalo e vedrai il pilastro che devi posizionare come da disegno sotto.



Esci dalla baracca e voltati a dx, vai nell'arco in fondo, avanza sempre finchè non troverai una passerella interrotta, voltati a sx e tira la leva: se hai posizionato bene i simboli sui pilastri si alzerà il pezzo mancante. Avanza e ti troverai dentro una grotta con due entrate: vai a dx fino in fondo e quando sei davanti a una porta azzurra vai una volta a sx e poi voltati a dx : vedrai una lampada che lampeggia in segnale morse: (..) (_..._..) (_...)

Ritorna indietro e appena sei nella grotta vai nell'entrata a dx, avanza e evidenzia l'oggetto in fondo e poi ancora sulla chitarra, premi l'asta semicircolare sulla dx e osserva il filmato al suo interno.

Ritorna indietro alla grotta e poi vai nell'arco a dx per ritornare indietro dove hai spostato le colonne con i simboli, avanza una volta e voltati a dx e entra nell'arco in fondo e percorri la passerella sull'acqua, non andare verso la costruzione in fondo perché prima c'è un crocevia: di seguito lo schema delle capanne.



Capanna di Arin

Al crocevia vai a dx verso la capanna di Arin, entra e apri l'oblò premendo il pulsante e vedrai un planetario. Premi il sole al centro e poi vai verso la scrivania a sx, apri il secondo cassetto del mobiletto dove troverai una lettera e dei disegni e osserva specialmente questo:



Saranno molto importanti i simboli che vedi su ogni canna.

Apri il terzo cassetto e osserva i disegni. Osserva la mappa sul muro e poi l'oggetto circolare sul mobile dove ci sono degli uccelli, sposta la leva per osservarli tutti e su ognuno premi il pulsante sulla leva per sentirne il verso. Sull'oggetto a fianco a cono premi il pulsante per vedere un ologramma e ascoltarne il motivo che viene suonato. Esci e vai a dx verso la capanna di Leval.

Capanna di Leval

Entra e apri l'oblò, poi premi il pulsante del sole. Esci e vai a dx verso la capanna di Juno.

Capanna di Juno

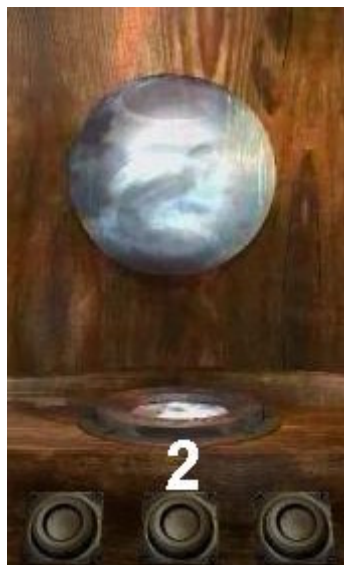
Entra e sull'oblò premi il pulsante del sole, a sx vai verso il tavolo e osserva l'oggetto tondo dove vedrai degli animali: fai come prima per guardarli e sentirne il verso. Osserva il libro e leggilo. Esci e vai a dx verso la capanna di Luke.

Capanna di Luke

Apri il solito oblò e premi il pulsante del sole, vai a sx verso la sedia e vedrai un macchinario con 3 pulsanti e una sfera rotante in alto. Premi i pulsanti e vedrai che indicano il segno "1" e se ruoti la sfera in alto il numero cambierà, ma vedremo più avanti a cosa servirà, per ora segnati i numeri sui vari pulsanti.

Esci e vai a dx, al crocevia vai a dx per ritornare allo spiazzo iniziale e poi alla gabbia per ritornare alla terrazza. Vai nella sala dei 3 macchinari e vai sull'ultimo in fondo: l'enigma si risolve in base ai lampeggi morse della lampada: (..) (_..._..) (_...)

Premi i 3 pulsanti da sx a dx fino a visualizzare questi 3 simboli:



Si aprirà una sfera-trasportatore, entra e tira la leva in alto a dx. All'arrivo avanza e vedrai un altro trasportatore davanti e ai lati 4 uscite e due colonnine, vai sulla colonnina a dx e aprila sulla dx e poi premi il pulsante: in questo modo hai illuminato 2 uscite. Vai nell'altra colonnina e fai la stessa cosa per illuminare le altre due. Vai al trasportatore (non da quello dove sei arrivato), entra e tira la leva in alto a dx : sull'oblò a dx ti appariranno dei simboli che devi modificare come da disegno sotto.



Tira di nuovo la leva e partirai per la costruzione centrale delle 4 capanne sull'acqua.

Scendi e osserva bene la stanza circolare: ci sono 4 rientranze dove in ognuna c'è un oblò, guarda dentro ognuno e poi abbassa lo sguardo: vedrai dei lampeggi in morse (dove non li vedi è perché non hai premuto il simbolo del sole nelle 4 capanne), se per caso non ne vedi qualcuno devi tornare sotto tramite il passaggio a sx dove c'è un oblò, e controllare nelle capanne dove non l'hai premuto.

Una volta che lampeggiano tutte, questi sono gli abbinamenti:

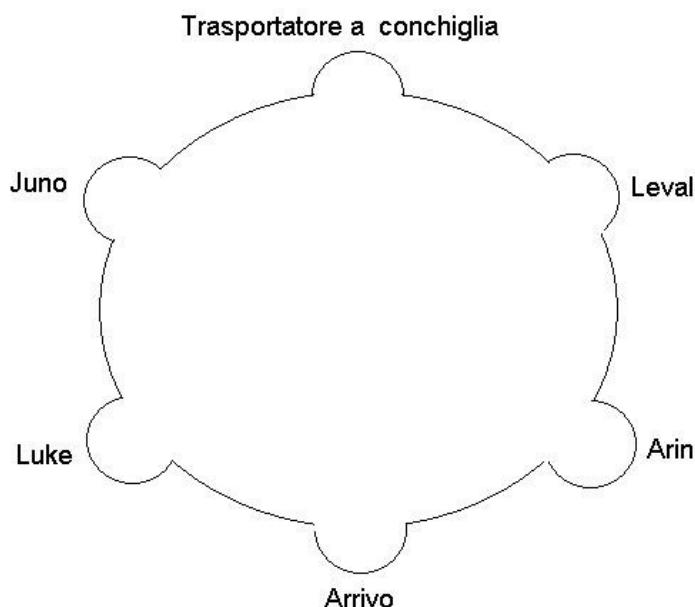
Arin .._...

Leval ..._.

Juno __

Luke ._

Vai dove c'è quella specie di pulpito e vedrai che c'è una manopola che controlla i 4 oblò: due li vedi in fondo e gli altri due a sx e dx. Per ora non puoi fare nulla, quindi rientra nel trasportatore e tira la leva per ritornare indietro; appena arrivi avanza due volte per posizionarti all'inizio del salone, avanza fino al trasportatore in fondo, voltati completamente fino a vedere il trasportatore con il quale sei appena arrivato e d'ora in poi usa questo come punto di partenza seguendo il disegno sotto. Ai lati del salone hai due colonnine per accendere le luci nelle 4 gallerie.



DISEGNO1

Arin

Entra nella galleria, avanza e clicca sul cancello per aprirlo, entra e richiudilo, premi il pulsante in alto per salire di un piano: vedi un planetario, ma per impostarlo devi salire ancora di un piano. Premilo di nuovo per salire ancora, apri il cancello e premi la levetta a dx della cupoletta, premi il pulsante per accendere la luce, scendi di un piano e vai verso il planetario. Premi il pulsante per aprirlo, premi il pianeta più vicino al sole che inizierà a girare, premi il sole al centro e vedrai i lampeggi che corrispondono ad Arin: “.._...”

In questo modo sei allineato con la capanna di Arin.

Scendi sotto e vai nella galleria di Leval.

Leval

Fai le stesse cose per accedere al planetario e poi premi il pianeta indicato dal cerchio nel disegno sotto e vedrai i lampeggi che corrispondono a Leval: “..._.”

In questo modo sei allineato con la capanna di Leval.

Scendi sotto e vai nella galleria di Juno.



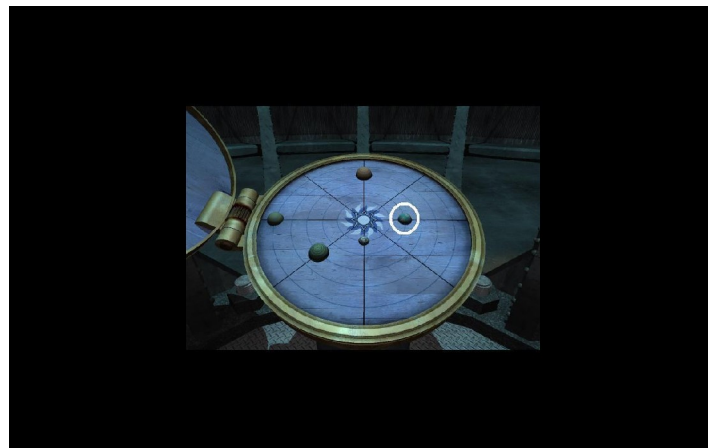
Pianeta da cliccare su Leval

Juno

Fai le stesse cose per accedere al planetario e poi premi il pianeta indicato dal cerchio nel disegno sotto e vedrai i lampeggi che corrispondono a Juno: “_ _”

In questo modo sei allineato con la capanna di Juno.

Scendi sotto e vai nella galleria di Luke.



Pianeta da cliccare su Juno

Luke

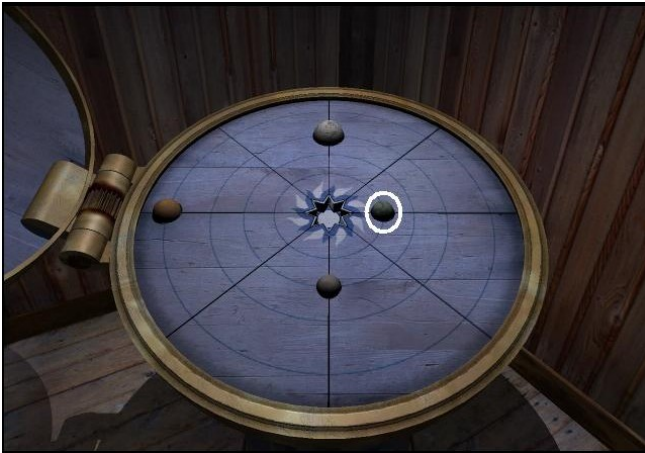
Fai le stesse cose per accedere al planetario e poi premi il pianeta indicato dal cerchio nel disegno sotto e vedrai i lampeggi che corrispondono a Luke: “._”

In questo modo sei allineato con la capanna di Luke.



Pianeta da cliccare su Luke

Scendi sotto e sali sul trasportatore a conchiglia, tira la leva e dopo il viaggio scendi e infilati nel corridoio di sx, avanza fino all'ascensore e scendi, esci dalla porta e supera il bivio che vedi in fondo, voltati completamente ed ora devi andare nelle capanne e premere gli stessi pianeti che hai premuto nelle 4 gallerie. Davanti hai l'entrata da dove sei appena uscito, vai a dx e nell'ordine avrai le capanne di: Arin, Leval, Juno e Luke, premi i pianeti come da foto sotto.



Arin



Leval



Juno

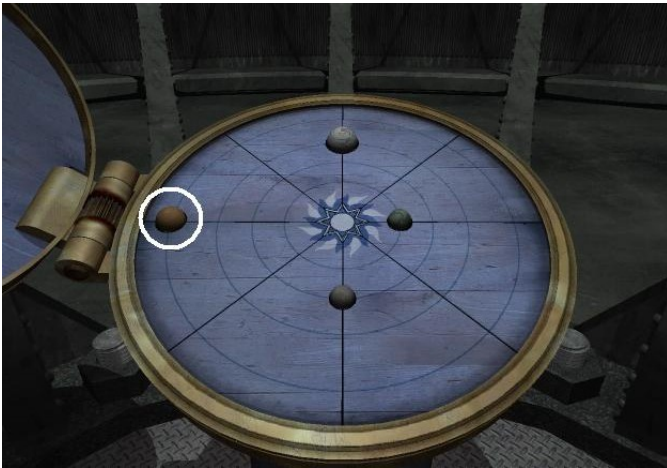


Luke

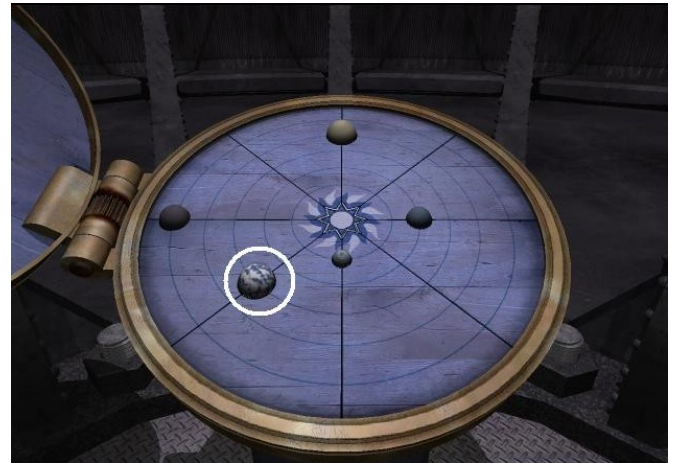
Ritorna sopra dalla porta da dove sei uscito e vai al pulpito, sposta il pomello e vedrai 4 pianeti sui piedistalli, poi la leva si alzerà fino in fondo e il trasportatore ruoterà: se non avviene significa che non hai premuto nella sequenza esatta i pianeti nelle capanne.

Entra nel trasportatore e tira la leva per andare all'Osservatorio. Avanza e osserva tutto sul tavolo che scorgi a dx, avanza una volta e sulla dx vedi una chitarra, evidenziala e sposta la leva a mezzaluna: vedrai una disposizione di pianeti. Rientra nel trasportatore e tira la leva per ritornare alla stanza degli oblò. Ritorna al pulpito e abbassa la leva, entra nel trasportatore che avrà cambiato posizione e tira la leva per andare alle 4 gallerie.

Fai riferimento sempre al **“DISEGNO1”** e vai nelle gallerie di **ARIN, LEVAL, JUNO e LUKE**, sali al primo piano al planetario e clicca sul pianeta che vedi nei 4 disegni sotto.



Arin



Leval

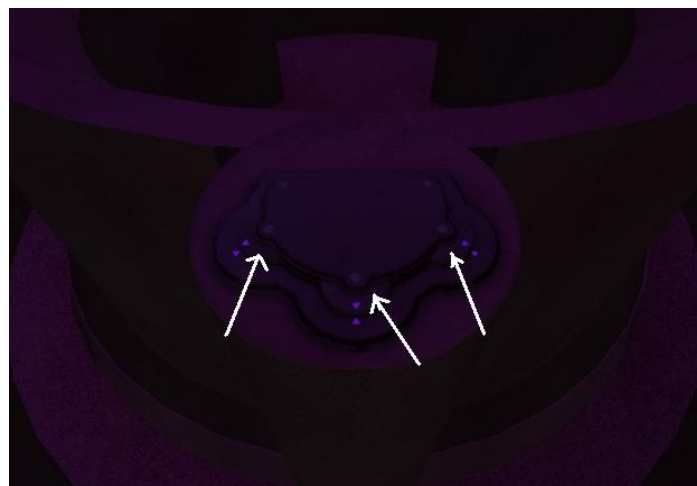


Juno



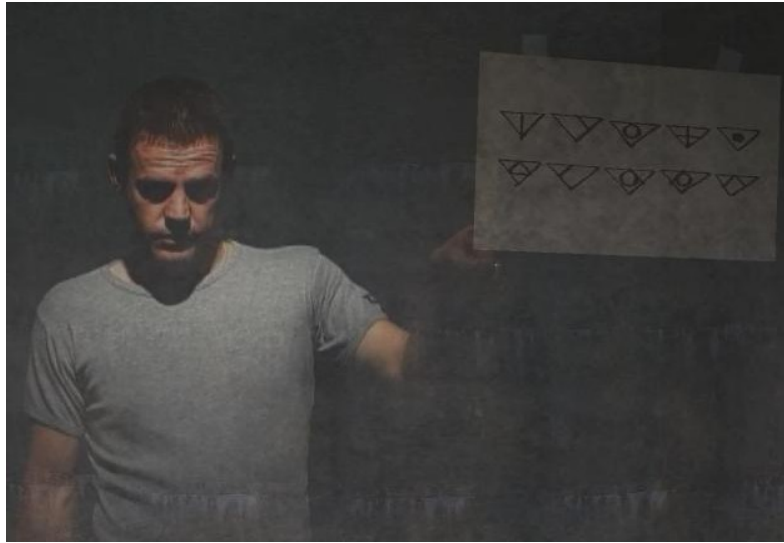
Luke

Entra nel trasportatore (quello opposto alla conchiglia), tira la leva per la sala delle colonne.
Vai sulla balconata e vai a dx, prosegui fino alla zona dove hai acceso la luce ultravioletta, riaccendila e se quella bianca è accesa spegnila. Vai verso il pulpito (con il pulsante viola alle tue spalle) e osserva di nuovo la placca con i punti colorati che hai visto in precedenza. Ruota le 3 mezzelune fini a far combaciare i segni come da disegno sotto.

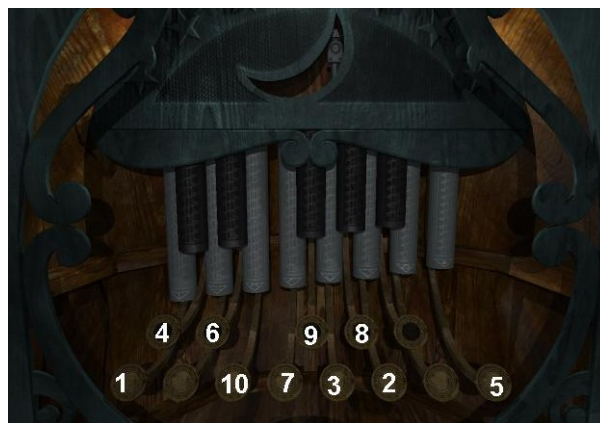


Ruota le mezzelune indicate dalle frecce e fai combaciare i punti colorati.

Si alzerà una scala, vai dalla parte opposta e sali, sali la scala successiva e vai nel tunnel a dx per una volta, voltati a dx e Arin ti farà vedere la sua catenina al collo. Voltati a sx e avanza ancora una volta, voltati a dx e vedi una porta con dei pulsanti che non puoi usare. Ritorna alla sala delle colonne e osserva il primo macchinario simile ad un organo. Ritorna sopra da Arin e osserva il vetro dove lo hai visto prima: troverai dei simboli come da disegno sotto.



Ritorna alla sala delle colonne e vai al primo macchinario: devi riprodurre dei suoni usando i simboli che vedi sopra e che sono sulle canne dell'organo; sotto c'è il disegno e la soluzione.



Premi i tasti secondo la sequenza: 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

La sfera davanti si aprirà, entra e tira la leva in alto a dx e poi esci dal trasportatore. Giraci intorno senza salire la scala e vai nel salone dove c'è un grande cilindro centrale, su una parete vedi disegnata una tastiera, osservalo da vicino e poi voltati completamente e vedrai due triangoli e una pallina bianca. Premi il triangolo inferiore e la pallina si muoverà emettendo un suono, voltati e sulla tastiera sarà evidenziato un altro tasto.

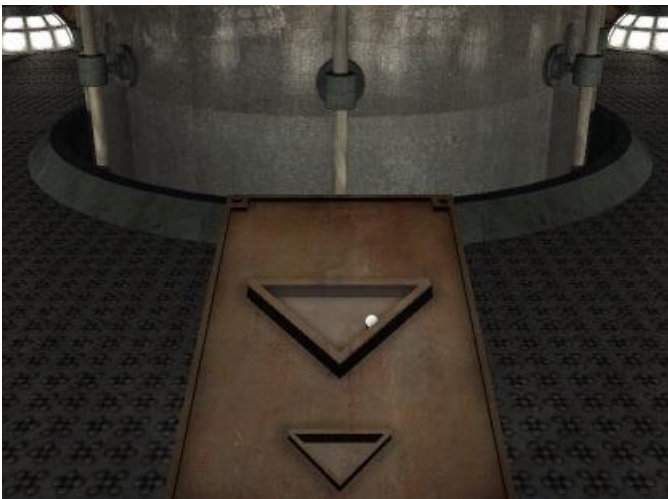
Vai nella sala dove c'è un trasportatore ed entraci (non quello che hai usato per venire qui), tira la leva in alto a dx e dovrai inserire degli uccelli nell'oblò di sx; di seguito la sequenza.



Scendi dal trasportatore e avanza, sali le scale e ti troverai in un giardino. Vai a dx ed entra nel passaggio, scendi le scale, leggi i fogli di Arin sul tavolo e sul muro nella parte opposta osserva la stella a 4 punte. Risali e vai a dx alla prossima apertura, scendi e vedrai una porta chiusa, voltati a dx e osserva le manopole: Leval ti parlerà dallo spioncino dicendoti che il codice è: 21 O 22, il codice vero è: 20 – 21, voltati a dx e posiziona le manopole come da disegno sotto.



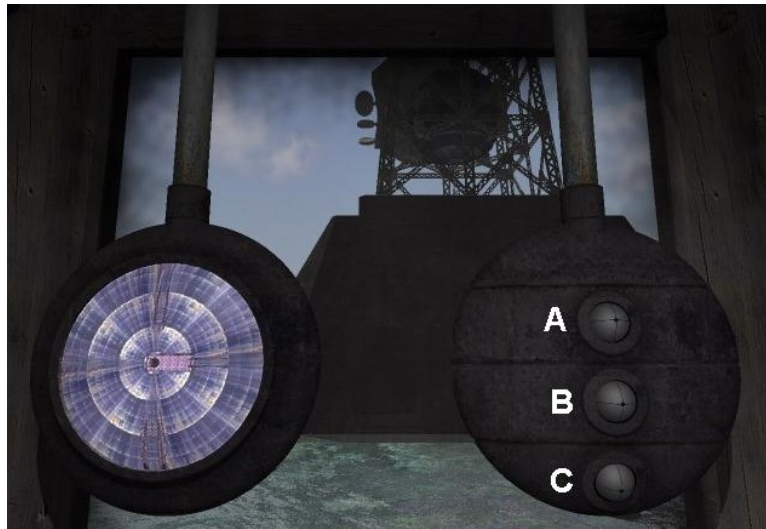
La porta si aprirà: **NON ENTRARE O MORIRAI!!** Osserva il simbolo sul pavimento. Ritorna sopra, entra nel gazebo e guarda la chitarra sul tavolo. Sposta la leva a sx e vedrai che si illumineranno dei luoghi, premi il pulsante-triangolo e la pallina si sposterà di una posizione ad ogni pressione, per un totale di 8 posizioni. (In questo punto ritorneremo più avanti) Ritorna sotto e usa il trasportatore per ritornare nella sala del cilindro, vai dove c'è il triangolo con la pallina bianca e posizionala come da foto sotto e voltandoti completamente osserva a quale tasto corrisponde il suono emesso.



Vai nel salone principale e sali le scale della piattaforma circolare, a sx vedrai la riproduzione dei tasti con evidenziato quello che hai trovato con la pallina, tira l'asta a sx e sali le scale che appariranno. Guarda attraverso la finestrella e poi voltati a sx dove vedrai il macchinario nella sala delle colonne che dovrai usare, voltati a dx e vedrai il simbolo che hai visto nella porta delle manopole: un triangolo con una sfera al centro.

Scendi sotto e le scale della piattaforma ed entra nel trasportatore per la sala delle colonne.

Vai dietro la colonna dove c'è la leva e controlla che si a sx, entra nel passaggio davanti, segui il percorso e ti ritrovi davanti alla specie di pendolo che hai visto all'inizio. Di seguito il disegno di come deve essere posizionate all'inizio, cioè con il pallino nero in avanti e di seguito la soluzione dei movimenti.



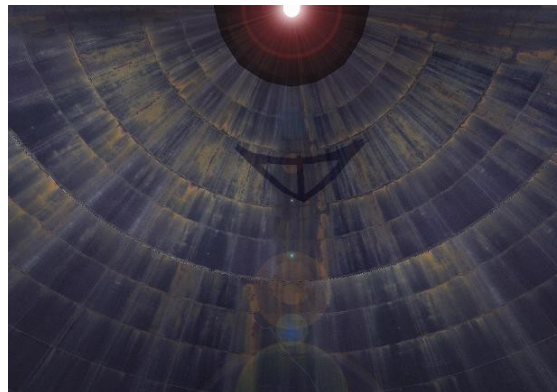
SFERA A: spostala 3 volte a dx e 3 volte in alto.

SFERA B: spostala una volta in alto, 3 volte a sx, una volta in alto.

SFERA C: spostala una volta verso dx, due volte in alto, una volta a dx e una volta in alto.

Ad ogni movimento terminato dovrai sentire 3 bip, significa che hai fatto giusto e alla fine vedrai l'animazione di una botola che si apre.

Ritorna alla sala delle colonne e vai sulla terrazza, voltati a dx e avanza fino all'esterno, sali la scala e avanza sulla passerella salendo e scendendo tutte le scale successive, arrivi dentro una specie di cupola di mattoni e in fondo vedi una scala, da dove sei alza lo sguardo e vedrai un simbolo come da disegno sotto.



Ora puoi scendere la scala davanti e poi percorrere il corridoio circolare per una volta, voltati a dx e osserva bene la chitarra: specialmente la posizione dei pallini neri come da disegno sotto.



Avanza e scendi la scala, voltati a dx e alza l'interruttore sul cancello per sollevare una porta.

Ritorna indietro fino alla sala delle colonne e dietro la colonna sposta la leva verso dx, entra nel passaggio davanti e in fondo vai a dx che ora è aperto avendo fatto salire la porta in precedenza.

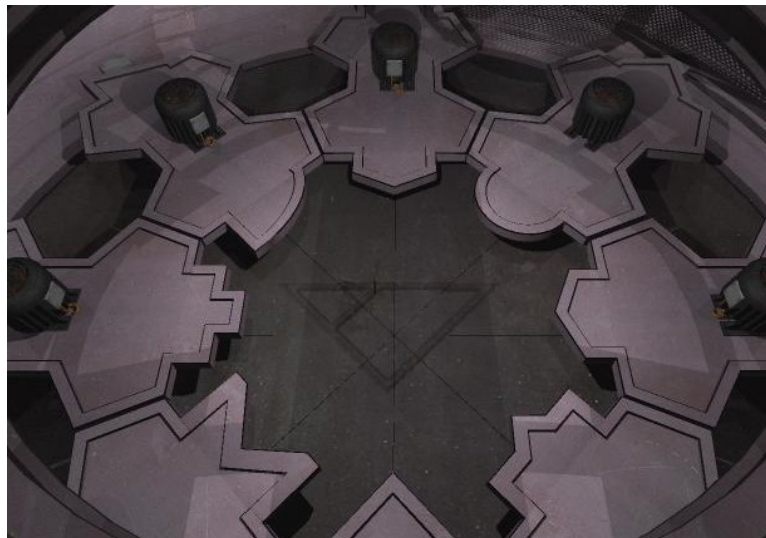
Entra e vai all'esterno, segui la passerella e quando stai per ritornare all'esterno osserva il simbolo in alto sulla costruzione sull'acqua: un triangolo con una sfera al centro.

Se vuoi puoi entrare dentro e osservare ma per ora non puoi fare nulla.

Ritorna alla sala della colonne e vai al macchinario centrale dove ci sono 8 display con dei numeri. Devi inserire secondo la sequenza dei pallini neri visti sulla chitarra che da sx a dx è: 1-2-1-3-1-2-1-4, praticamente la sequenza è data dai numeri di pallini di ogni blocco. Prova ad inserirli e se questa sequenza non fosse corretta inseriscila al contrario.



Si attiverà la sfera, entra, tira la leva e parti. Arrivi in un salone con una grande vite senza fine, posizionati davanti e voltati a dx, avanza fino all'arcata e voltati a sx, avanza fino in fondo, voltati a dx ed entra nel passaggio per una volta, voltati completamente e vedrai un passaggio in fondo, entra e scendi sotto, segui la passerella fino alla sporgenza circolare e guarda sotto dove vedrai l'ultimo simbolo.



Ora hai trovato tutti i simboli che sono segnati sul macchinario musicale delle canne nella sala delle colonne. Ora bisogna ritornare al gazebo dove c'è il triangolo e trovare le posizioni della pallina. Quindi ritorna sopra e sali nel trasportatore per la sala delle colonne, scendi e vai nel corridoio, vai verso dx al primo macchinario dell'organo ed entra nella sfera, tira la leva e quando arrivi vai nella sala dove c'è l'altro trasportatore, sali e vai al gazebo dove c'è la chitarra e imposta la levetta e la pallina come dai disegni sotto seguendo la sequenza: ad ogni posizione del pulsante corrisponde la posizione della pallina premendo il pulsante a triangolo per muoverla.

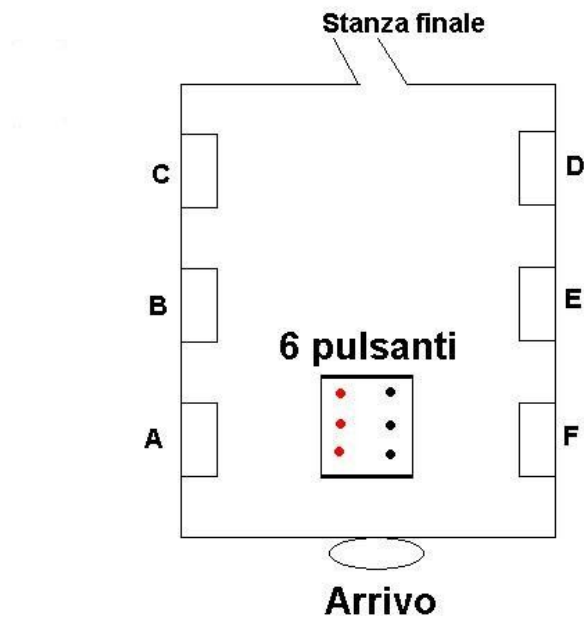




Una volta inserita la sequenza esatta scenderà una sfera che aprirà l'ingresso che prima era chiuso da una grata metallica. Entraci e vedrai una chitarra su un piedistallo metallico, sposta la barra a mezzaluna e osserva bene il filmato. Ritorna sotto al trasportatore e poi sali le scale della piattaforma rotonda, tira la leva e vai nella sala del cilindro davanti al triangolo con la pallina bianca, premi il pulsante e posizionala come da disegno sotto, voltati e osserva la posizione del tasto che deve essere come sotto.



Risali le scale della piattaforma e tira la leva per riportare la sfera alla posizione iniziale. Sali sul trasportatore per la sala delle colonne, vai nel corridoio e vai nel macchinario centrale (quello con 8 tasti e i numeri) entra nella sfera per andare alla sala della vite senza fine vista in precedenza.



Vai alla pulsantiera e in basso vedi un pulsante centrale: serve per attivare le stanze a sx e dx, premendolo si accendono di 3 per volta.

Ora hai attivate le 3 stanze a sx: A-B-C, entra in ognuna e posiziona sui display i simboli che vedi sotto.



A



B



C

Ritorna ai pulsanti e premi quello in basso per attivare i led a dx.

Entra nelle stanze: F-E-D e posiziona sui display i simboli vedi sotto.



F



E



D

Ora vai nella stanza finale e scendi le scale e fermati sulla pulsantiera sulla ringhiera, premi i pulsanti fino a spostare le figure geometriche come da disegno sotto.



Ogni pulsante corrisponde al motore sulla figura geometrica. Una volta posizionate tutte le figure premi il pulsante centrale.

Si aprirà il pannello centrale e salirà un ascensore conico, entraci, premi il pulsante e quando sarai sotto segui il corridoio fino alla solita chitarra con la leva per osservare un filmato.

Fai tutto il percorso a ritroso per ritornare alla sala delle colonne.

Vai dietro la colonna con la leva e dovresti vederla spostata a dx, avanza nell'entrata davanti e segui il corridoio fino alla cupola nell'acqua, entra e poi voltati completamente, avanza due volte fin sotto l'arco in ferro, guarda a dx in basso e vedrai un pulsante: premilo e apparirà una consolle.

“ In questo punto è abbastanza noioso farlo e per semplificare dico solamente che: premendo uno per volta i pallini interni e poi uno dei pulsanti rettangolari sotto e sopra e premendo il pulsante in basso a dx, sentirete dei bip, alzate lo sguardo e sulla parete vedrete delle lettere. Bisogna ricomporre una frase che suona così: REGOLA I NUMERI SUL 2”.

Ritorna alla sala delle colonne e vai la macchinario centrale degli 8 display con i numeri, mettili tutti sul “2” e poi tieni premuto il pulsante in basso finché non compaiono dei puntini come da disegno sotto.



Vai alla terrazza e poi a dx fino alla prima scala che spunta dove c'era la luce ultravioletta, sali fino in cima e segui il corridoio circolare, sulla dx vedrai una porta a combinazione con 4 led: devi agire sui 2 di dx vicino alla maniglia seguendo i punti sopra che sono disposti in alto-basso.

Ecco la sequenza: alto-basso-basso-alto-basso-alto-basso-basso.

La spia diventerà verde ma non puoi entrare, ritorna alla sala delle colonne, posizionati dietro la prima colonna con la leva che deve essere sulla dx ed entra nel passaggio davanti, segui il corridoio sulla dx, entra nell'ascensore e sali.

Avvicinati al macchinario e sposta la levetta a sx: osserva il monitor.

Sposta di nuovo la levetta per suonare le corde e l'ascensore scenderà e si aprirà la porta nel monitor. Risuona le corde per richiudere la porta e far salire l'ascensore.

Vai alla terrazza e guarda il finale.

Soluzione di Mac