

## SCHIZM 2 - Chamelon

In quest'avventura tu vestirai i panni di Sem Gender. Eri stato imprigionato con l'incriminazione di aver causato la distruzione del pianeta Sarpedon e per questo sei stato costretto ad un sonno criogenico durato 214 anni – 28 giorni – 13 ore. Ora è giunto il tempo del tuo risveglio. Appena aprirai gli occhi un'immagine olografica t'informerà che ti trovi da solo su una stazione spaziale, in cui ti verrà applicata la 2° parte della tua pena. Prima d'informarti di che si tratta verrai a conoscenza che nel giro di 16 giorni entrerai in collisione con il pianeta sottostante. Sulla base spaziale sono stati messi fuori uso tutti i comandi ad eccezione fatta dei primari, in modo da impedirti qualsiasi azione. Purtroppo la tua memoria non ha ricordi di sorta ora. Quando l'ologramma sta per rivelarti la 2° parte della tua pena sarà anientato da un raggio. Ora tocca a te.....

### Nella stazione spaziale

Appena prendi le redini del comando sul tuo corpo esci dalla porta, poco distante troverai una macchina



Osservalo da vicino, ti chiederà aiuto per riattivarla. Forse il raggio che ha distrutto la macchina per l'ologramma è partito proprio da lì. Oltrepassalo e prosegui lungo il corridoio zigzagando fra i vari macchinari, fa la salita e la discesa e prosegui poco più avanti. In terra vedrai rovesciato un macchinario uguale a quello con cui hai comunicato poco fa, cliccagli sopra



quando vedi apparire la scritta usa, come nella immagine precedente, clicca recuperando così un cd nell'inventario. Torna dal macchinario iniziale ed inserisci il dischetto appena recuperato nella

fenditura sul muso. Purtroppo non è sufficiente, dovrai andare sul ponte superiore, che ora è stato sbloccato e recuperare un secondo dischetto. Percorri nuovamente il corridoio e al termine della discesa svolta a sx, percorrendo la passerella fino in fondo. Se ti volti a dx ti renderai conto che non puoi passare dato che un raggio ti blocca il passaggio, per cui prosegui a sx, oltrepassa la discesa e va a dx. Qui vedrai che le strade si separano, non preoccuparti, prendi il passaggio che vuoi, tanto più avanti si ricongiungono. Percorri la strada fino in fondo fino a trovarti di fronte ad un pannello di controllo con 5 pulsanti. Sei giunto al tuo 1° enigma, per cui **SALVA**.

### Enigma degli anelli rotanti

Davanti a te c'è un pannello di controllo con 5 pulsanti, oltre ci sono 8 anelli ruotanti, ciascuno dei quali ha una borchia dorata che dev'essere posizionata in alto. Ognuno dei 5 pulsanti fa ruotare alcuni cerchi lasciando gli altri immobili, anche se alcuni di questi anelli possono essere ruotati premendo pulsanti differenti.



La sequenza corretta è la seguente: **5-4-1-2-4-5-2-5**

Oltrepassa il corridoio e percorrilo fino in fondo, qui c'è una diramazione, va a dx, usa il piccolo pannello di controllo tirando in su entrambe le leve. Hai disattivato i raggi che t'impedivano il passaggio. Torna indietro, ma anziché girare a sx va dritto, percorrendo l'altra parte di diramazione. Qui troverai un'altro macchinario. Cliccaci sopra e prendi il 2° cd. In automatico tornerai dal 1° robot, che avvierà la riparazione automatica. Ora riceverai delle utili informazioni. Innanzitutto il macchinario riparato si chiama Tallen, ed è una guida il cui compito è quello di aiutare gli essere umani. Insieme studierete una via d'uscita. Sembra sia rimasta una navicella, ma non sarà facile arrivarci. Al termine del filmato, percorri tutto il corridoio arrivando alla guida in terra da cui hai preso il primo cd. Alle spalle di questo c'è un pannello di controllo. **SALVA**.

## Enigma delle porte con le sbarre

Per prima cosa va detto che l'enigma è casuale, per cui segui bene quanto scritto a seguito, in modo da capire il meccanismo per risolverlo da solo. Porta in primo piano il pannello di controllo, vedrai che ci sono 4 indicatori, con le 4 lancette che possono ruotare in senso orario. Posiziona tutti gli indicatori in alto, come se fossero le ore 12, poi torna indietro nel corridoio e prima della salita svolta a dx, percorri la passerella e al fondo svolta a dx. Questa volta il passaggio è libero, dato che hai staccato i raggi che ti ostruivano il passaggio. Va dritto per poco, fino a vedere una passerella che sale, percorrila fino a che sulla dx vedrai una finestra. Guardando attraverso il vetro vedrai il retro della porta con le sbarre. E' importante guardare la posizione di queste per risolvere l'enigma. Nell'immagine a seguito ti riporto come le ho trovate io



I fermi centrali rappresentano le lancette che hai posizionato sul 12 poco fa. Torna indietro fino al pannello con i 4 indicatori e sposta tutte le lancette di una posizione, poi torna alla finestra e guarda come si sono spostate le sbarre. Dovresti iniziare a capire quali si stanno avvicinando alla posizione corretta e quali no. Io ho fatto avanti e indietro più volte spostando le lancette delle sbarre non posizionate in modo corretto di una tacca alla volta, senza più toccare quelle corrette. Se vedevo che si spostavano troppo tornavo alla posizione precedente. Alla fine la mia soluzione è stata la seguente



Una volta risolto l'enigma si aprirà la porta a sx. Percorri il corridoio, fino a che il tuo cursore assumerà una forma differente, che ti condurrà in una nuova locazione.

## Trova la navicella di salvataggio

La locazione in cui ti trovi è completamente differente, infatti l'ambiente non sembra neppure reale. Prosegui fino in fondo alla strada luminosa, ad un certo punto ti accorgerai che un campo di forza t'impedisce di proseguire. Al di là di esso c'è la navicella. Se vuoi raggiungerla bisognerà darsi da fare. Torna indietro, fino al punto in cui la strada si divide in due e prosegui a dx. Appena passi

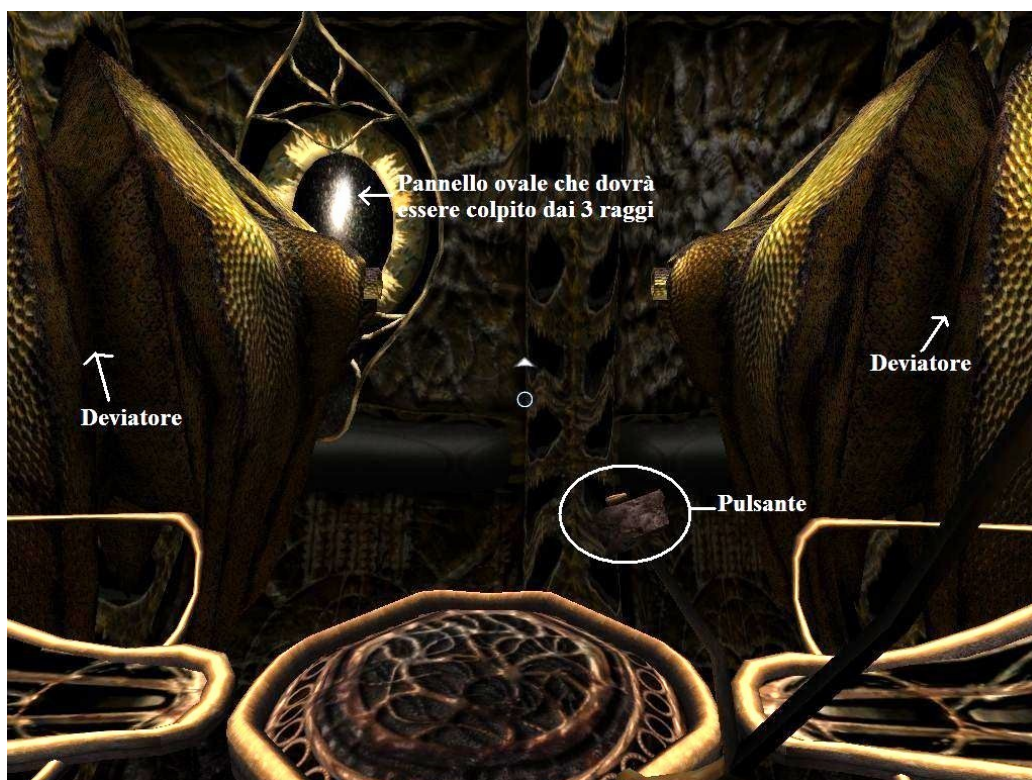
sotto alla piccola galleria, vedrai sulla dx un'ascensore. Sali arrivando alla passerella luminosa. Da qui puoi vedere un'immensa distesa di strane apparecchiature gialle. Prosegui avanti, anche se sarai costretto a fermarti quasi subito. Voltati verso dx ed osserva la parete. C'è come un pannello ovale illuminato, nella cui parte bassa c'è una luce più forte.



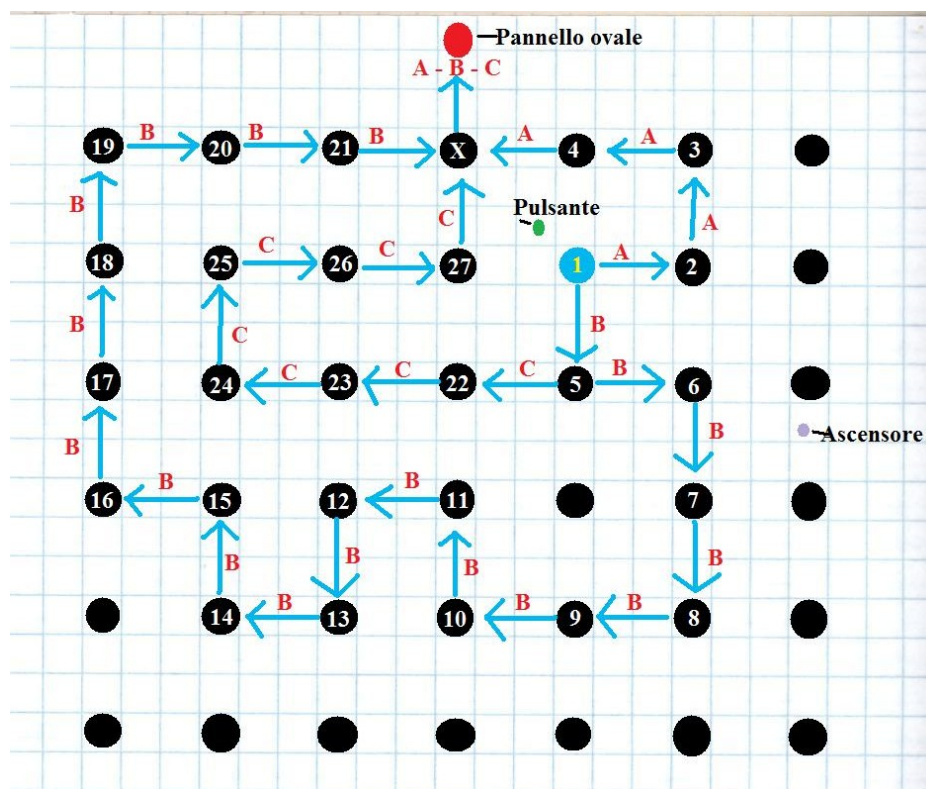
Torna all'ascensore e appena sei nuovamente al piano di sotto **SALVA**.

### Enigma dei deviatori di raggio

Questi strani apparecchi gialli che vedi sono dei deviatori di raggi e per risolvere questo enigma dovrai far colpire il centro dell'ovale che hai visto dall'alto da 3 raggi. I deviatori di raggi possono essere girati, in modo tale da far compiere al raggio un determinato percorso. Inizialmente appena esci dall'ascensore vedrai di fronte a te dei sentieri che s'incrociano, formando una griglia. Avanza contando 3 deviatori, poi svolta a dx nel sentiero dopo il 3° deviatore. Prosegui avanti fino a che il sentiero ha termine, trovandoti quasi di fronte il pannello ovale. Se guardi verso l'alto vedrai una luce verde, mentre se guardi in basso vedrai un pulsante, premilo, da 1 deviatore laterale partirà il raggio, ora sta a te girare i deviatori in maniera tale da creare i 3 raggi.



A seguito ho preparato uno schema che ti aiuterà a deviare il raggio nella giusta direzione. Ogni deviatore ha dei buchi attraverso cui passa il raggio di luce. All'interno di questi buchi vi sono dei tubi e degli specchi, che variano la traiettoria del raggio a seconda di come viene ruotato il deviatore. Nella stanza vi sono 42 deviatori disposti in file da 7, per un totale di 6 file



Deviatori



Punto di partenza del raggio

**A** – 1° raggio

**B** - 2° raggio

**C** - 3° raggio

**Numeri da 1 a 27** ordine con cui ruotare i deviatori

Una volta risolto l'enigma in automatico si aprirà il campo di forza che ti isola dalla navetta e tu sarai chiamato dalla guida Tallen, che ti fornirà delle notizie utili riguardo agli abitanti del pianeta. Vi troverai 2 popolazioni differenti, gli Ansala e i Transai, che si distinguono fra loro per il differente credo, gli uni votati alla natura gli altri alla tecnologia. Tallen ti donerà la facoltà della tecnologia militare Chamaleon, che ti consentirà di subire una metamorfosi per poterti confondere fra le 2 popolazioni senza destar sospetto. Inoltre ti inserirà nella mente anche la tecnologia che ti consentirà di guidare la navicella. Dopo i saluti, salirai a bordo della navicella alla volta del pianeta.

## Primi passi sul pianeta

Appena atterrato sul pianeta ti troverai di fronte una guida, cliccaci sopra, udirai una voce femminile. Il suo nome è Danoshia. Questa spiaggia è una zona neutra. Guardati intorno, vedrai che sia a sx che a dx vi è un sentiero. Entrambi portano allo stesso luogo di destinazione, ma se prendi il sentiero a sx vedrai un'altra guida. Prosegui lungo il sentiero fino a che il cursore cambierà la forma, trasportandoti in una nuova locazione. Qui potrai notare 2 ponti completamente differenti tra loro. Uno, situato sulla sx, estremamente moderno e tecnologico, mentre quello sulla sx è semplice e naturale. La cosa che accomuna entrambi è che ora sono disattivati. Spostati in direzione di sx, verso il ponte tecnologico. Accanto ad esso vi è un piccolo sentiero con delle scale, scendilo e percorrilo fino in fondo, fino a trovarti di fronte uno strano meccanismo. **SALVA.**

## Enigma del ponte tecnologico

La soluzione dell'enigma consiste nella ricostruzione del ponte, portando le 4 sezioni allo stesso livello, per poterlo poi attraversare.



Alle spalle del cannone spara energia potrai vedere le 4 colonne del ponte. A seconda della sezione che premi sul cannone lo farà spostare a dx e a sx, in modo da colpire la colonna designata con la sfera energetica. La sezione del cannone spara energia n° 1 colpirà la colonna 1, la sezione 2 la colonna 2, la sezione 3 la colonna 3 e la sezione 4 la colonna 4.



Saputo questo devi colpire le colonne in quest'ordine: **1 – 1 – 4 – 3 – 2 – 2 – 4 – 3 – 1**. Se sbagli premi la leva rossa, che farà partire una sfera energetica rossa, che riporterà le sezioni del ponte al punto di partenza.

Sali le scale e oltrepassa il ponte, dirigitì a sx, dove assisterai ad un filmato, in cui t'incontrerai con alcuni abitanti appartenenti alla popolazione dei Transai. Al termine della conversazione, prova ad attraversare il campo di forza giallo, ma ne verrai respinto, poiché il portale riconoscerà la tua falsa identità. Torna indietro e dirigitì verso l'altro ponte, scendi le scale accanto ad esso fino a raggiungere il macchinario per far attivare il ponte.

### Enigma del ponte naturale

Come puoi vedere dall'immagine vi sono 3 pulsanti bianchi, che servono a spostare questo nuovo cannone per mirare le 3 piante di fronte.

Il pulsante **rosso** riporta le piante nella posizione iniziale.

Il pulsante **blu** lancia 1 sfere di energia blu che farà alzare la pianta di 3 sezioni.

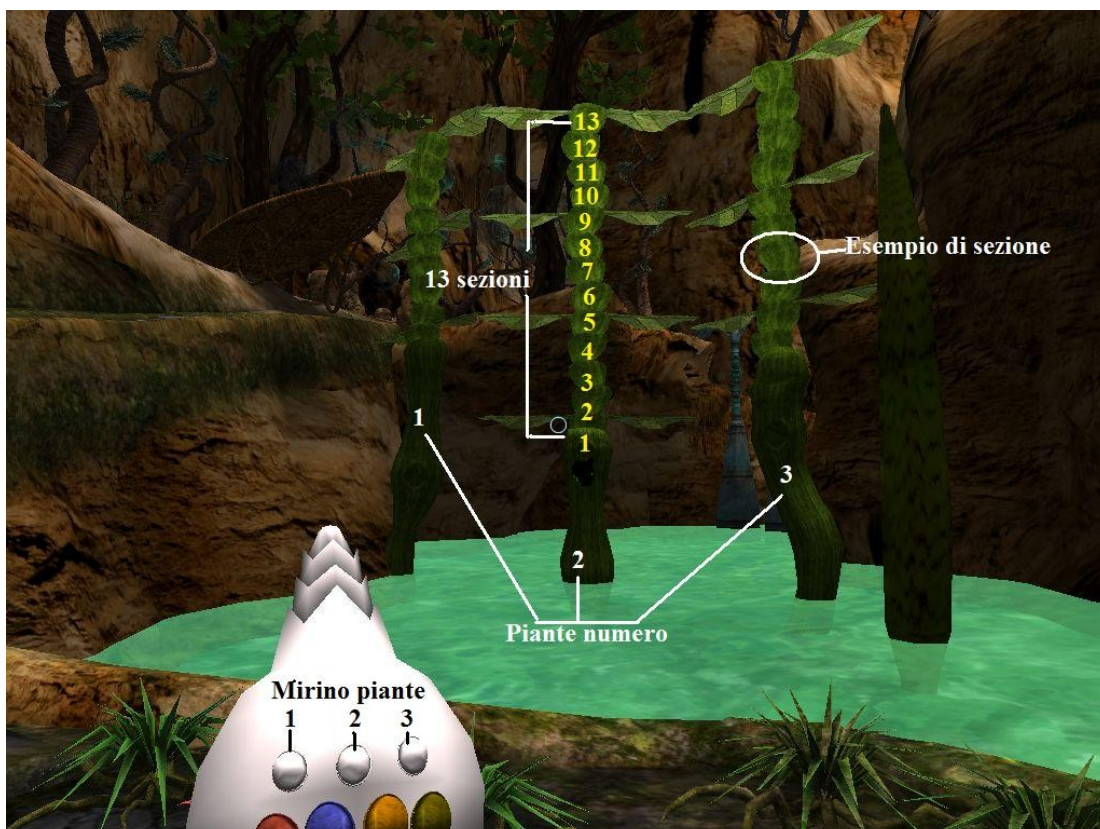
Il pulsante **giallo** lancia 1 sfere di energia gialla che farà alzare la pianta di 2 sezioni.

Il pulsante **verde** lancia 1 sfera di energia verde che farà alzare la pianta di 1 sezione.



In questo enigma giocherai contro il computer, ad ogni tua mossa il computer ribatterà, sollevando la pianta da 1 sezione ad un massimo di 3 sezioni alla volta.

Per creare il ponte dovrai alzare l'albero n° 1 di 9 sezioni, l'albero n° 2 di 13 sezioni, mentre l'albero n° 3 di 10 sezioni



Inizia dalla pianta n° 1 colpendola con la palla di energia verde, facendola così innalzare di 1 sezione. Osserva la contromossa del computer e lancia la sfera di energia per sollevare le sezioni fino ad arrivare a 5,( ad esempio: tu avevi sollevato la pianta di 1 sezione, se il computer la solleva di altre 2 ne hai 3 in totale e per arrivare a 5 dovrai sparare una sfera di energia gialla per sollevare le altre 2 sezioni). A questo punto il computer farà la sua contromossa, portando la pianta ad un massimo di 8 sezioni. L'ultima mossa spetta a te, dovrai sparare la sfera di energia per far salire le sezioni a 9 totali.

Sposta il mirino sulla pianta n° 2 che dovrai sollevare di 13 sezioni. Inizia colpendola con la sfera di colore verde, facendola innalzare di 1 sezione. Aspetta la contromossa del computer e poi fa sollevare la pianta fino ad arrivare a 5 sezioni. Una volta che il computer farà la sua contromossa, lancia la sfera per arrivare a 9 sezioni. Dopo la contromossa del computer spara una sfera di energia calcolando la differenza che ti manca per arrivare a 13 sezioni.

Sposta il mirino sulla 3° pianta. Colpiscila con la sfera gialla, facendo innalzare la pianta di 2 sezioni, aspetta la contromossa del computer e calcola quante sezioni ti mancano per arrivare a 6. Dopo la contromossa del computer calcola quanto ti occorre per sollevare la pianta a 10 sezioni e spara la sfera corretta.

Se sbagli qualche calcolo spara la sfera rossa e la pianta colpita tornerà allo stadio iniziale. Sali le scale e oltrepassa il ponte, dove troverai alcuni rappresentanti della popolazione degli Ansala. Dopo che avrai parlato con la ragazza va avanti e cerca di passare il campo di forza, ma anche stavolta l'accesso ti sarà negato. Torna in spiaggia, dove assisterai allo scontro fra i rappresentanti dei due popoli in lotta per la navicella. Alla fine lo scontro porterà alla distruzione della navicella. Appena gli avversari lasceranno il campo, parla con la guida Danoshia, in centro alla spiaggia, anche se ne ricaverai poco, poi avvicinarti alla guida che si trova all'inizio del sentiero di sx, cliccaci sopra e vedrai che si sposterà rivelandoti una caverna alle sue spalle. A questo punto ti parlerà. Il suo nome è Wukash e ti ha studiato, decidendo poi di aiutarti.

### **Nella caverna**

Lascia la guida ed entra nella caverna dove troverai un enorme meccanismo un po' complesso che blocca il passaggio. Subito a sx c'è un passaggio, ma se lo prenderai troverai dopo la prima curva, il passaggio bloccato dalle sbarre.

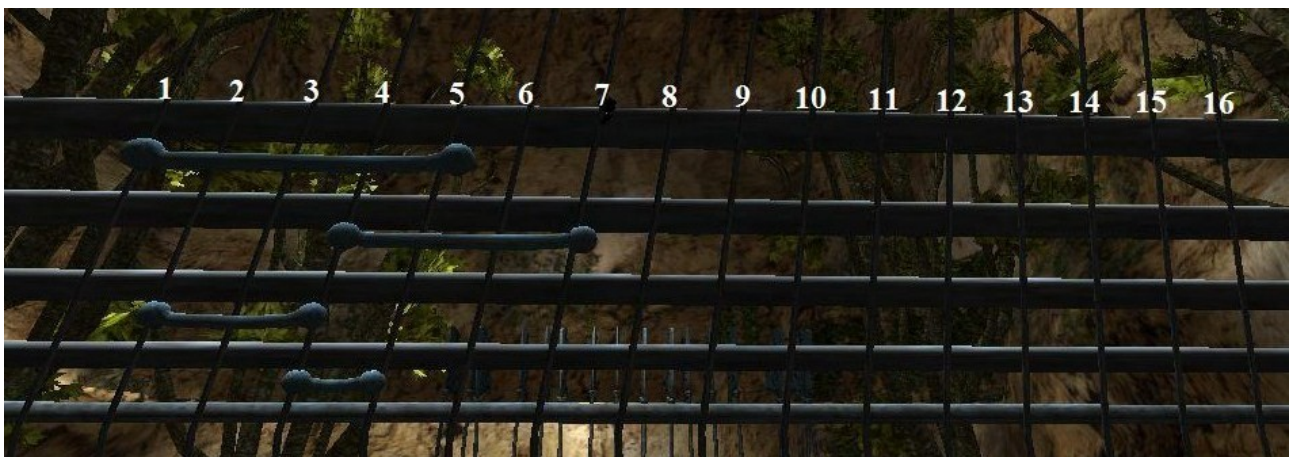


## Enigma delle sbarre metalliche

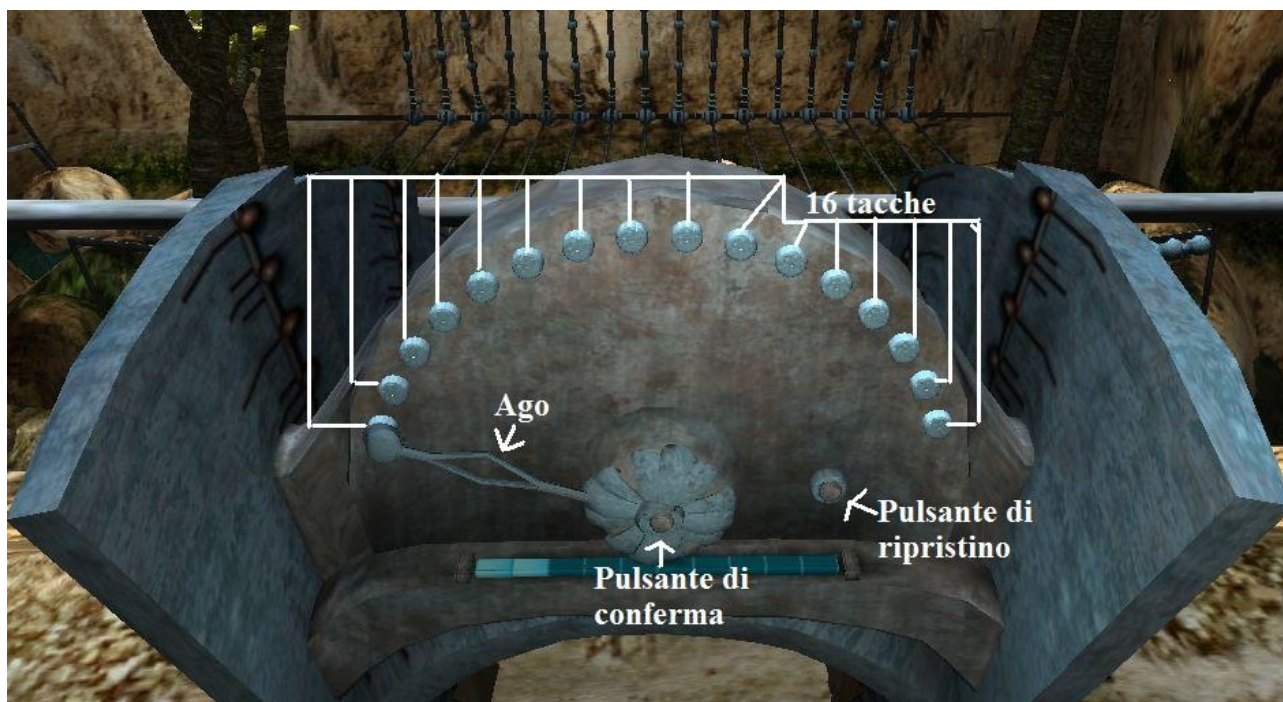
Avanza lungo il sentiero e supera il pannello di controllo in superficie , poi voltati a verso sx. Vedrai che alcune sbarre verticali bloccano il sentiero dall'altro lato della caverna, mentre alcune sono già sollevate. Ho numerato solo le sbarre che bloccano il passaggio.



Scendi lungo il sentiero che porta sotto il macchinario (foto 1) e clicca sul meccanismo portandolo in primo piano. Ci sono 4 barre orizzontali di dimensioni differenti che possono essere spostate verso dx cliccandogli sopra; devi collocarle in un ordine preciso per sbloccare le barre verticali dall'altro lato del dirupo. Inizia a sbloccare le sbarre n° **1 - 2 - 4 - 5 - 7**



Appena i cursori sono nella posizione indicata dalla foto sali fino al pannello di controllo in superficie e posiziona l'ago su una delle tacche corrispondenti alle sbarre 1 o 2 o 4 o 5 o 7 e poi premi il pulsante di conferma



vedrai la maggior parte delle sbarre alzarsi, mentre altre rimarranno a bloccare il passaggio. Torna sotto il macchinario e muovi i cursori (vedi foto seguente) per sbloccare le sbarre n° **8 – 11 – 12 – 13 – 16** (quelle che bloccano ancora il passaggio)



Torna al pannello di controllo in superficie e premi su una tacca corrispondente alle sbarre n° 8 o 11 o 12 o 13 o 16 e poi premi il pulsante di conferma. A questo punto se tutto è stato fatto correttamente vedrai alzarsi le ultime sbarre liberando la via. Torna indietro e prendi il sentiero a dx dell'uscita della caverna, percorrilo tutto, oltrepassando il punto che hai liberato. Entra nel tunnel, oltrepassato il quale troverai Arko, un uomo che si nasconde da entrambe le fazioni. Parla con lui, scoprendo la verità su cosa originò la guerra e su te stesso. Sembra che prima della criogenazione tu sia stato aiutato da un'astronoma, che a quanto pare può essere ancora sulla stazione spaziale da cui sei partito. Devi tornare lassù, per cui ti occorre una navicella. Sembra sia meglio cercare di "rubarla" ai Transai, che preservano la tecnologia. Prima di lasciarti ti Arko ti rivelerà un numero importante, il **36**, che fa parte di un antico sistema di comunicazione. Lascia questo luogo, con la

consapevolezza che le guide ti aiuteranno lungo il tuo cammino. Parla con la guida Wukash fuori dalla caverna e poi dirigiti verso il ponte moderno. Attraversalo e avvicinarti al campo di forza. A quanto pare questa volta ti lascerà passare. Appena l'avrai attraversato ti accorgerai che c'è un problemino, ossia il ponte è da ricomporre, altrimenti non puoi proseguire **SALVA**.

### **Enigma del ponte da riassembleare e dei campi di forza da disattivare**

Voltati verso sx e avvicinarti al pannello di controllo che si trova sulla punta del dirupo e usalo. Sopra vi sono 12 pulsanti, 6 nella parte superiore e 6 in quella inferiore. Per semplicità nell'immagine i numeri li ho colorati in maniera differente. I 6 tasti numerati in bianco regolano la rotazione delle sezioni dei ponti, mentre i 6 tasti colorati in giallo, accendono e spengono i campi di forza. L'enigma è casuale, per cui dovrai risolverlo da solo. A seguito ti riporto la sequenza che è capitata a me, per capire meglio. Per risolvere l'enigma dovrai riallineare il ponte e spegnere tutti i campi di forza.



Inizia con i tasti numerati in bianco:

tasto **1** ruota le sezioni del ponte **D – F**

tasto **2** ruota le sezioni del ponte **A – E**

tasto **3** ruota le sezioni del ponte **C – D**

tasto **4** ruota le sezioni del ponte **C – F**

tasto **5** ruota le sezioni del ponte **B – D**

tasto **6** ruota le sezioni del ponte **A – B**

La sequenza corretta nel mio caso è: **2 – 4 – 5**. Ora tocca a te, annota su un foglio i tasti, poi premi 1 alla volta annotando a mano a mano quali sezioni di ponte ruotano e alla fine premi i tasti corretti per ruotare le sezioni dalla A alla F.

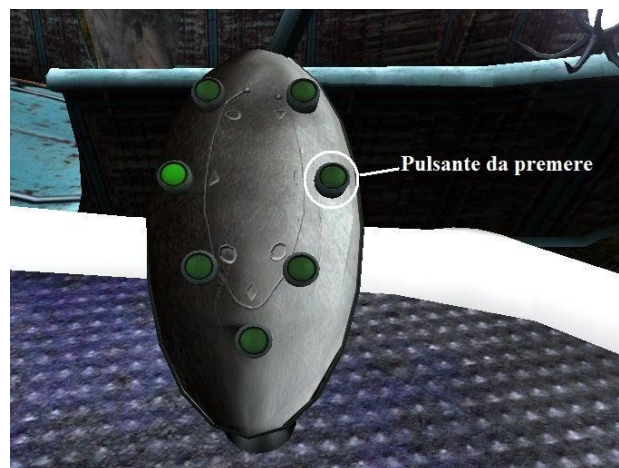
Lo stesso procedimento va adottato con i tasti numerati in giallo. Annota su un foglio i 6 tasti e premi 1 alla volta segnando accanto quali campi di forza vengono accesi e quali spenti. Facendo così alla fine è semplice capire qual è la sequenza corretta. Una volta che avrai risolto l'enigma attraversa il ponte, ritrovandoti in una zona alberata. Guardati intorno adesso, alla tua dx vedrai una guida aerea, a sx nel passaggio si è formato un campo di forza, di fronte e alle tue spalle c'è un sentiero. Prosegui dritto, arrivando ad una costruzione



Entra, ritrovandoti di fronte il transai di nome Jimmy che avevi incontrato una volta oltrepassato il primo ponte tecnologico. Sei entrato nel luogo in cui si trova il gran consiglio. Oltrepassa il portale azzurro e va a parlare con i membri superiori proprio del consiglio, i cui nomi sono Makri e Usef



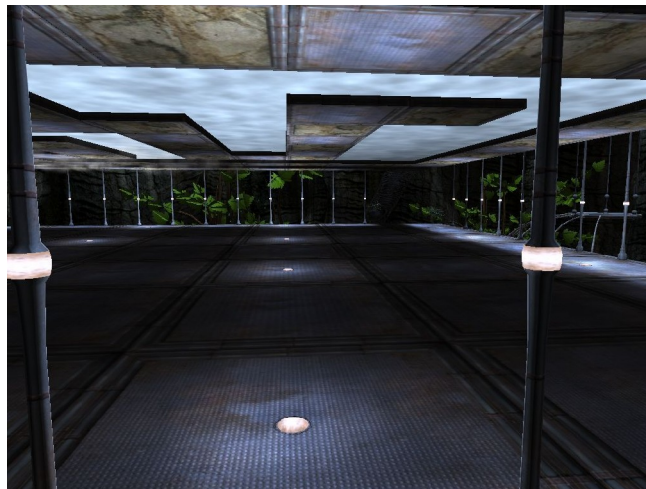
Durante la conversazione dovrai far esaminare la tua mente dall'Oracolo. Al termine lascerai la stanza, ritrovandoti di fronte delle imbarcazioni, che si spostano tirate da funi, proprio come le nostre funivie. Avvicinati al pannello di controllo e premi il 2° pulsante a dx.



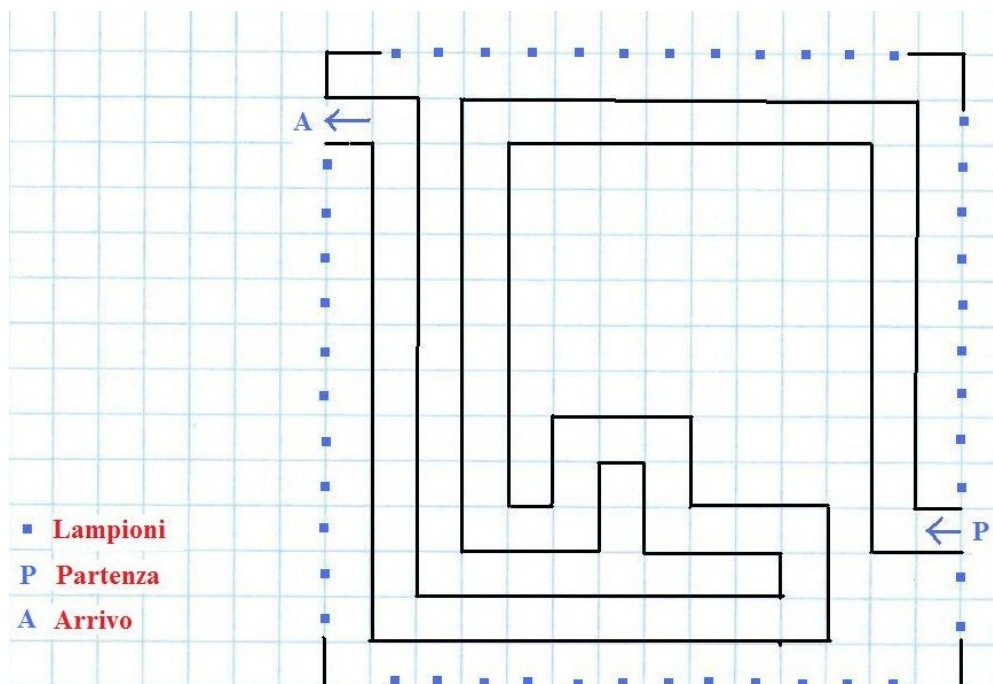
La barchetta partirà e tu vedrai un panorama stupendo. All'arrivo, vedrai di fronte a te una porta, che dovrai oltrepassare. Una volta dentro ti troverai di fronte ad un bivio, con una passerella che prosegue verso sx ed una che procede verso dx. La passerella di sx ti porta in una zona parecchio nebbiosa, mentre quella di dx ti conduce sotto tale zona. Segui il passaggio di dx e guarda verso l'alto. **SALVA.**

## Enigma del labirinto nebbioso

Guardando in alto vedrai la parte non coperta dalla nebbia del labirinto che dovrai affrontare prendendo il sentiero di sx. Da sotto potrai osservare il percorso che dovrai compiere attraversando la nebbia.



**L'enigma è casuale**, per cui su un foglio di carta a quadretti fai lo schema del percorso. A seguito ti riporto il mio schema. Se vuoi avere questo percorso, cadi finchè non ti appare.



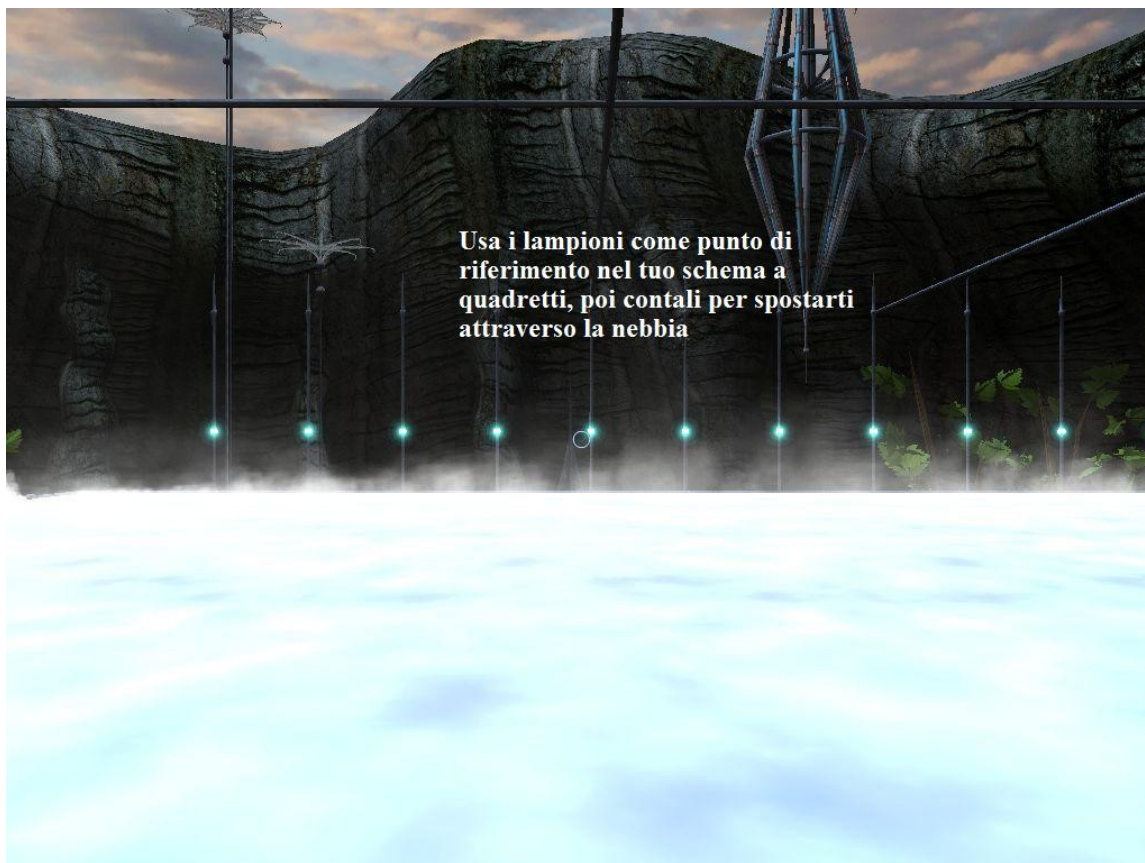
**Segui i seguenti consigli, sono molto utili al fine di superare il labirinto:**

ogni volta che cadi dal sentiero il labirinto si modifica, per cui è importante salvare, in maniera tale da ricaricare il labirinto di cui ti sei fatto lo schema.

Muoviti cautamente un passo per volta usando il tasto W sulla tastiera, se usi il mouse rischi di andare troppo veloce e di cadere di sotto.

Ogni volta che farai un tratto corretto di labirinto ti conviene salvare, così se cadrai a metà percorso o peggio alla fine, potrai riprendere dall'ultimo punto in cui eri arrivato.

Prendi come riferimento i lampioni lungo il perimetro per poterti spostare.



Ogni lampione si trova al centro di un quadratino di segmento, per cui osservando il mio schema dovrebbe risultare semplice comprendere come muoverti. Una volta superato il labirinto segui la passerella in discesa e parla con Dari, che ti condurrà, a bordo di un veicolo dove si trova la vecchia astronave delle guide chiamata Lyra, che dovrà essere riparata e modificata per tornare nello spazio.

### **Su Lyra**

Una volta che Dari si sarà allontanata lasciandoti solo, prendi la porta di fronte, percorri il corridoio e poi dirigiti a dx. Prosegui e alla prima diramazione va a sx. Entra nella porta, dove verrai raggiunto da Dari e dal capo manutenzione Carlueen. Dopo che Dari si sarà allontanata Carlueen ti presenterà la guida presente nella stanza, il cui nome è Matscheck. Al termine del dialogo resterai solo nella stanza. Esci e prendi il corridoio che va a sx, arrivando ad una porta su cui vi è un pannello elettrico. **SALVA.**

### **Enigma del pannello elettrico**

Sul pannello di controllo vi sono 30 led, che possono ruotare. Ogni led si sposta contemporaneamente ad altri 2. Tu dovrai creare un ponte che collega la zona X con la zona Y. Ogni volta che i led ruoteranno, si accenderanno fino a creare il percorso di collegamento.



Clicca i led partendo dal numero 1 fino al numero 26, nell'esatto ordine in cui sono segnati. Una volta eseguito il tutto si aprirà la porta. Entra e avanza verso il centro stanza, verrai raggiunto da Carlueen che ti saluterà, per poi allontanarsi nuovamente. Quando resti solo osserva il simbolo in terra



Ora ispeziona tutti i ponti della navicella fino ad arrivare nella stanza in cui vi sono delle piante rampicanti. Qui, se hai girato a sufficienza dentro la stanza troverai Carlueen, che ti racconterà quanto è accaduto in passato dagli albori della guerra fino ad oggi. Al termine del dialogo Dari ti farà chiamare dall'altoparlante per tornare indietro. Il tutto avverrà automaticamente. Una volta

salutata Dari e rimasto solo, avvicinarti percorri la passerella, oltrepassa il labirinto ormai privo di nebbia, entra nel tunnel avvicinarti al pannello di controllo e premi il 2° pulsante a sx



Scendi dal trasporto ed entra nel portale, trovandoti nella stanza dell'Oracolo. Parla con l'Oracolo, a proposito della tua teoria che un altro oracolo possa trovarsi nella zona degli Ansala. Sarai poi raggiunto da Makri e Usef, che ti vieteranno di andare nella zona Ansala fino alla decisione del consiglio, poi rimarrai solo fuori dal campo di forza. Prendi la porta a dx del campo di forza da cui sei appena uscito, ritrovandoti all'esterno. Dirigiti al campo di forza che si trova accanto alla guida volante e prova a passare. L'accesso sarà negato, in quanto non è stato dato alcun permesso. Avvicinati alla guida volante e dopo averle parlato, riprova a passare dal campo di forza, che questa volta ti consentirà di passare. Sali le scale, oltrepassa i due ponti tecnologici e passa sul ponte di foglie, oltrepassando il campo di forza che ti conduce al territorio Ansala.

### **Nel territorio Ansala**

Una volta all'interno ti troverai di fronte un altro ponte da assemblare. **SALVA.**

### **Enigma del ponte di fiori**

Avvicinati al pannello di controllo che si trova proseguendo a sx. Per poter riallineare le foglie che formano il ponte, dovrai premere alcuni petali in un ordine preciso. Ecco a seguito la soluzione dell'enigma.



Attraversa il ponte, ti troverai di fronte una caverna, entra. Una volta uscito ti troverai a Brada Coe

## Brada Coe

Procedi verso il sentiero di sx e quando arrivi alla diramazione prosegui a dx, dove vedrai Saku in compagnia di 2 bambini, parlale, ti verrà detto che i tre ti aspettano nel grande padiglione, per salutarti e parlare con te. Prosegui fino in fondo alla strada e osserva la chiocciola sul muro



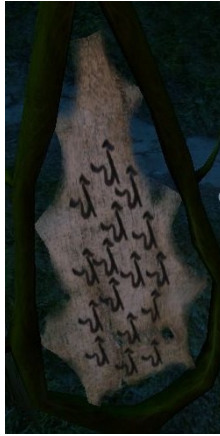
Voltati e prendi il sentiero in salita. Una volta giunto in cima sarai arrivato al grande padiglione, e accolto dai 3 che ti parleranno. Ma ora è tempo di riposare e così verrai accompagnato fuori dal tuo alloggio. Una volta che il filmato avrà termine guardati intorno. Poco distante rispetto a dove ti trovi c'è un cerchio a cui è appeso un telo a 9 colori. Clicca su ciascun colore e cerca di memorizzarne i suoni.



Voltati e osserva il sentiero che va in salita, percorrilo, e circa a metà strada troverai un cartello con 9 simboli sopra, memorizzali



Torna indietro, in cima vi è solo una casa in cui non puoi entrare. A fine sentiero dirigiti a sx fino a raggiungere l'altro sentiero in discesa. Mentre lo percorri potrai vedere un altro cartello, questa volta con 16 simboli.



Arrivato in fondo al sentiero, dirigiti a dx. Prosegui dritto fino a questa diramazione.



Prendi a dx e segui il sentiero che scende, al fondo del quale troverai il terzo cartello che contiene 15 simboli



Oltre il cartello c'è una foglia, con dei simboli colorati sopra. Avvicinati, osservalala e ricorda la sua locazione, fra poco ti occorrerà. Risali il sentiero e prosegui verso sx, per poco, poiché ad un certo

punto vedrai una strana costruzione molto illuminata, che in realtà è un ascensore. Osservalo da vicino, prestando particolare attenzione al cartello in alto.



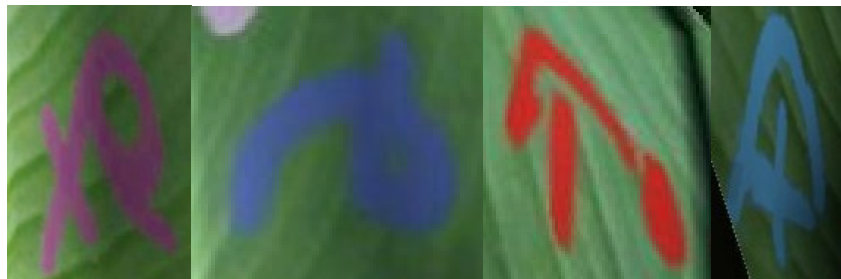
Va un po' indietro, all'inizio del sentiero vi è un pannello di controllo disposto su una foglia. **SALVA.**

### **Enigma dell'ascensore**

Per risolvere questo enigma dovrai radunare tutti gli elementi raccolti finora. Per prima cosa osserva il "cartello" posto davanti all'ascensore in alto e osserva i colori

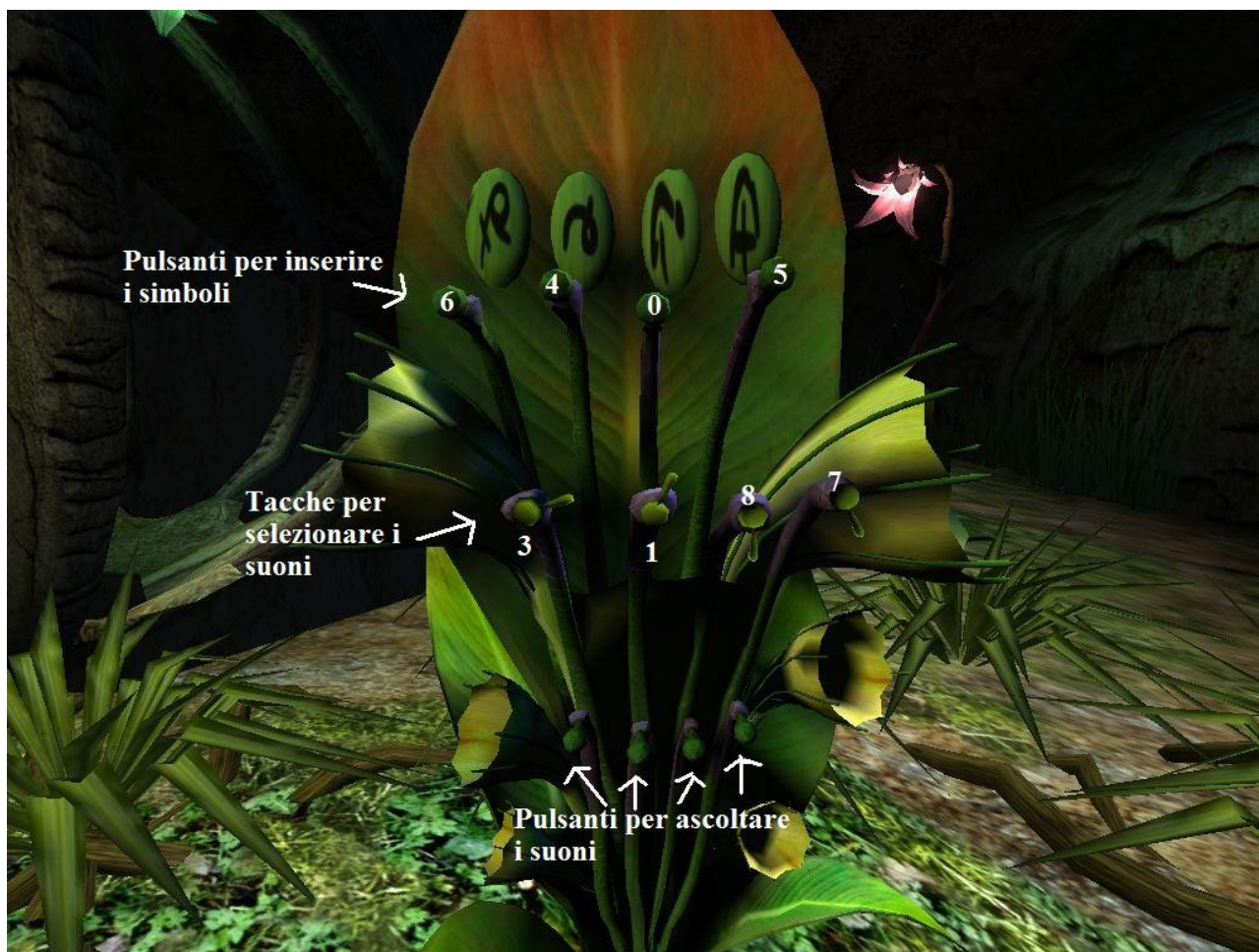


Sulla foglia che avevi visto prima c'erano dei simboli, che dovrai posizionare in ordine di colore, come il cartello soprastante



Osservando il pannello di controllo dovrai riportare tali simboli nella parte superiore del pannello di controllo.

Nella fila di pulsanti centrali devi inserire i suoni corrispondenti anch'essi ai colori, che hai ricavato dal telo appeso al cerchio suddiviso in 9 colori . Riassumendo:



**Pulsanti per inserire i simboli:** premi il primo a sx per 6 volte, il secondo 4 volte, il terzo non premerlo, il quarto per 5 volte.

**Tacche per selezionare i suoni:** la 1° tacca premila 3 volte, la seconda 1 volta, la terza 8 volte e la quarta 7 volte.

Infine **premi i 4 tasti per ascoltare i suoni.**

Automaticamente si aprirà l'ascensore. Entraci. Dopo il meraviglioso filmato di discesa arriverai nella barriera marina.

### **La barriera marina**

Esci dall'ascensore e osserva il pannello di controllo poco più avanti. Osservandolo si potrà intuire che vanno inserite delle coordinate, che hai già trovato quando hai esplorato Brada Coe sui 3 cartelli, ossia 16 – 15 – 9. Su ogni cartello vi era un simbolo, ben visibile ora sul pannello di controllo, per stabilirne l'ordine. Qui non c'è un sistema decimale come quello che conosciamo, bensì un sistema quadricinale, per cui bisognerà fare qualche calcoluccio per arrivare al risultato. Nel sistema quadri decimale **16 corrisponde a 100 – 15 corrisponde a 33 – 9 corrisponde a 21.** Per cui bisognerà azionare i 9 pulsanti in questo modo: il primo premilo 1 volta, il secondo ed il terzo ed il quarto non toccarli, il quinto ed il sesto 3 volte, il settimo non toccarlo, l'ottavo premilo 2 volte e il nono 1 volta.



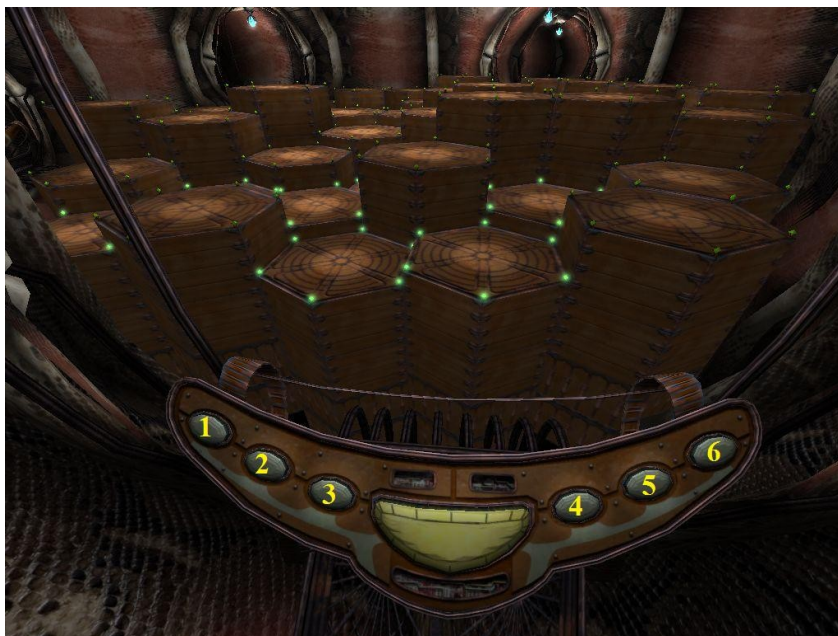
Una volta inserite le nuove coordinte arriverà l'ascensore con Loreann e Barrack, che vorrebbero che tu andassi a riposare, ma tu riuscirai a convincerli a portarti con loro fino ai relitti di Galleas.

### I relitti di Galleas

Una volta fuori dall'ascensore i tuoi "amici" ti lasceranno solo ad esplorare un po' in giro. Dall'altro lato della passerella vi sono 5 cunicoli. Percorrendo il 1° ed il 5° si arriva di lato a delle casse. Percorrendo il 2° ed il 4° si possono vedere 2 pannelli di controllo, mentre percorrendo quello centrale potrai camminare sulle casse. Se lo farai ti accorgi che ci sono delle casse che ti sbarrano la strada, per cui dovrai spostarle in maniera tale da creare un passaggio. **SALVA.**

### Enigma delle casse

Entra nel 2° cunicolo a dx e avvicinarti al pannello di controllo



Numera i tasti dall'1 al 6 e premili nel seguente ordine:

**Pulsante 1: 1 volta**

**Pulsante 2: 1 volta**

**Pulsante 3: 1 volta**

**Pulsante 4: 3 volte**

Automaticamente l'immagine tornerà normale. Prendi il cunicolo centrale e oltrepassa il percorso con le casse. Quando arrivi nel cunicolo opposto vedrai nuovamente questo simbolo



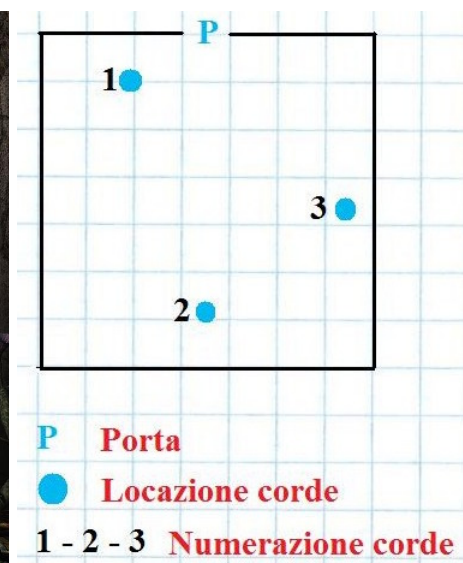
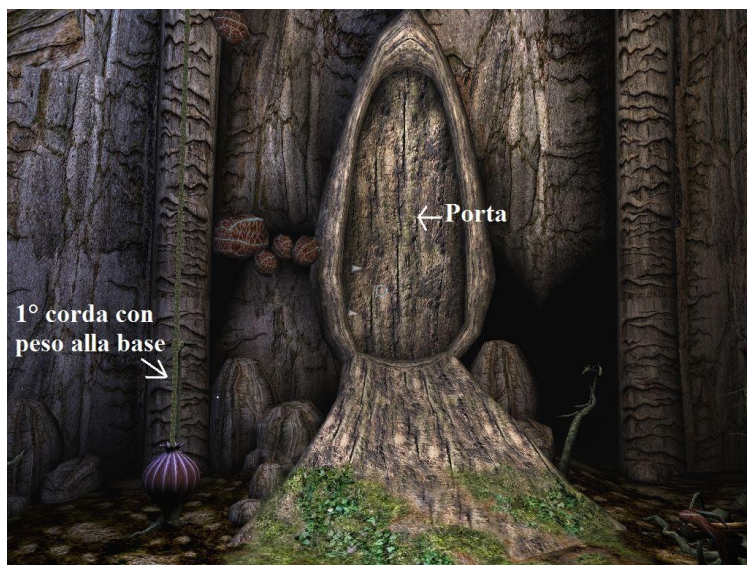
Avanza nel cunicolo, troverai una guida di nome Mister Tua, con cui inizierai a parlare, anche se poco dopo lei verrà nascosta dagli Amblati. Subito dopo arriverà Loreann, che ti comunicherà che sei stato convocato dai 3. Automaticamente ti presenterai dinnanzi a loro. Purtroppo sei stato scoperto, poiché il vero Triga è tornato, per cui sarai rinchiuso in una cella.

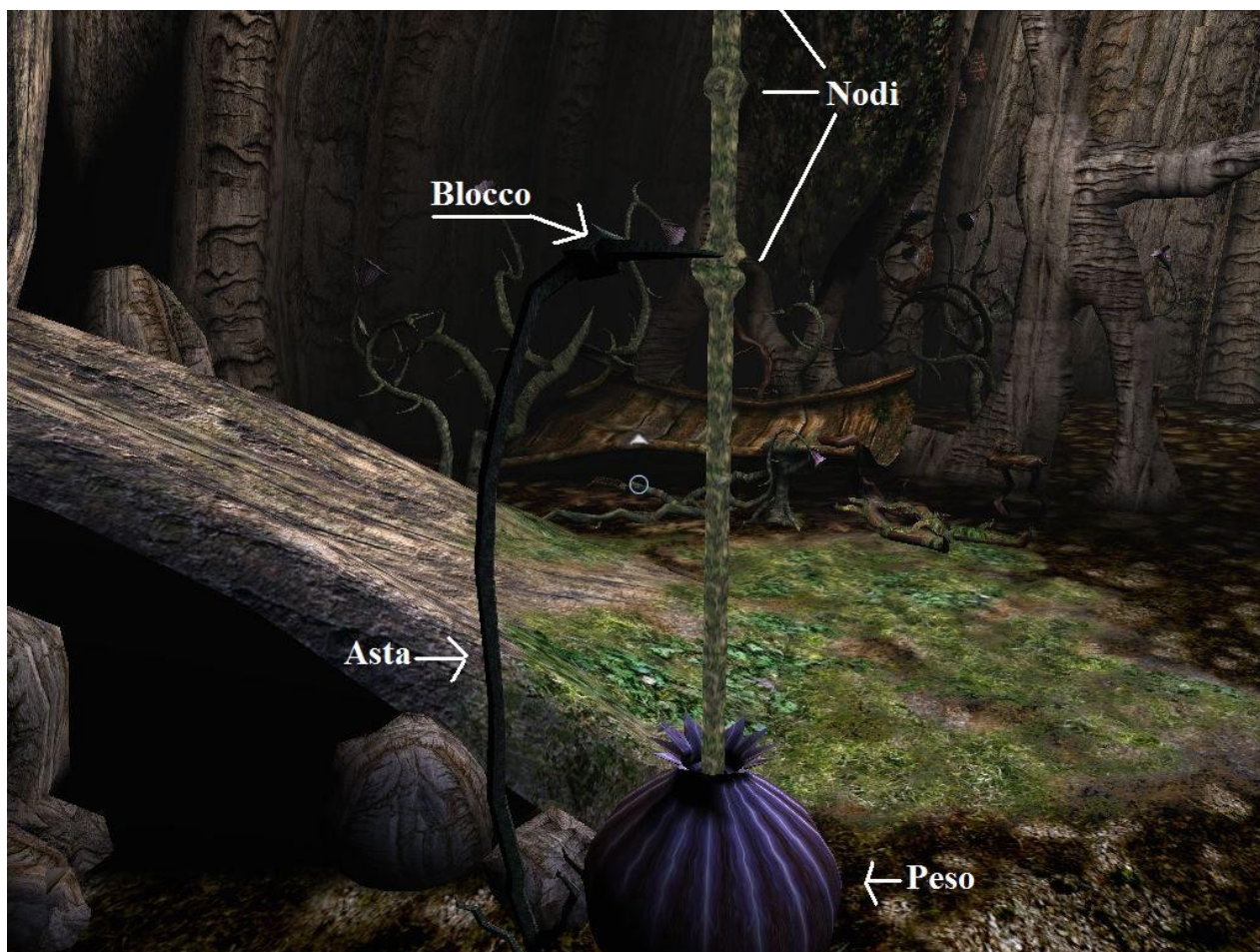
### **Nella cella**

Una volta che riprendi i sensi, scoprirai che gli Ansala non possono vederti. La tecnologia Chamelion si è evoluta, rendendoti invisibile. Da dietro la porta che si trova di fronte a te, Loreann ti parlerà, portandoti a conoscenza di 2 filastrocche, che ti aiuteranno a scappare.

### **Enigma delle 3 corde per aprire la porta**

Ora la prima cosa da fare è uscire dalla cella, per cui esamina la stanza. Di fronte a te c'è la porta, alla cui sx potrai vedere una corda, alla cui base c'è un peso di colore viola. Osservando da vicino la corda potrai notare dei nodi a distanza regolare ed un'asta, che parte dal peso viola a salire, alla cui estremità vi è un blocco a forma di V, sicuramente utilizzato per agganciare uno dei nodi quando si tira la corda. Nella stanza vi sono in totale 3 corde. Devi ricordare che quando ne tiri 1 influenzi i movimenti delle altre.





Per aprire la porta devi tirare le corde fino a che il nodo su cui si trovano 2 cerchi di colore differente fa scattare il fermo

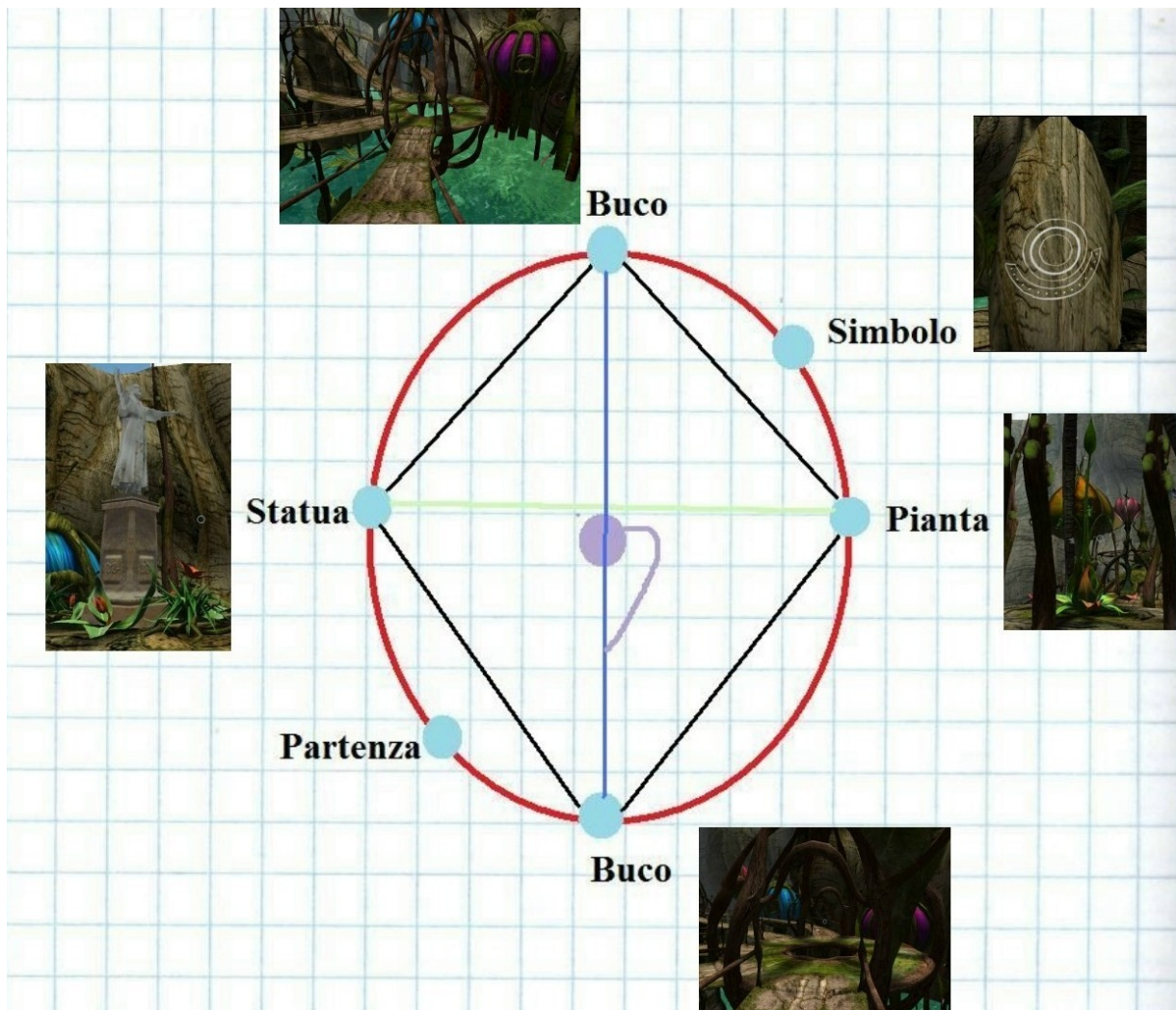


in quest'ordine: **corda n° 3 – corda n° 2 – corda n° 1 – corda n° 3**. Fatto questo la porta si aprirà e tu ti ritroverai nella parte più bassa di Brada Coe. Guarda alla tua sx, vedrai una teleferica, devi entrare nella cabina, trovandoti così nella galleria degli eroi

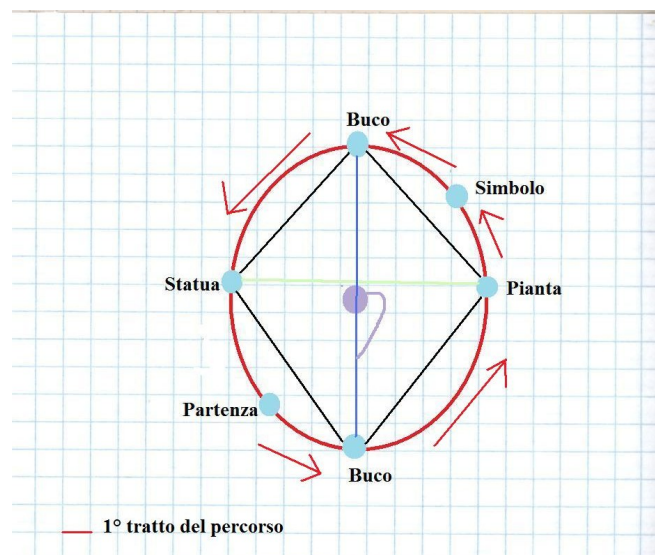
### **La galleria degli eroi**

### **Enigma per arrivare all'uscita**

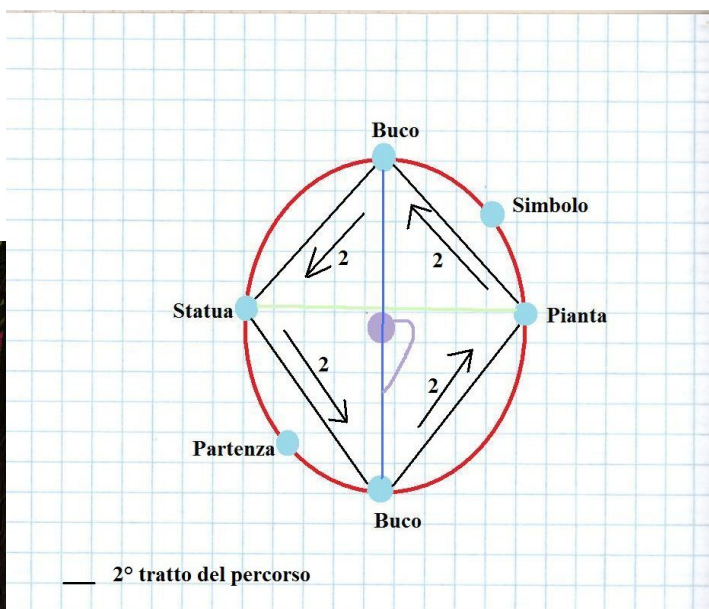
Una volta entrato nella cabina vedrai guardandoti intorno molti ponti sospesi. Per poter uscire da questo labirinto dovrai fare un percorso preciso, e ti tornerà utile ricordare la 1° filastrocca. A seguito troverai degli schemi utili per superare questo enigma. Nella prima immagine sono stati riportati i punti principali del percorso, a cui sono state aggiunte le immagini per facilitarne l'identificazione.



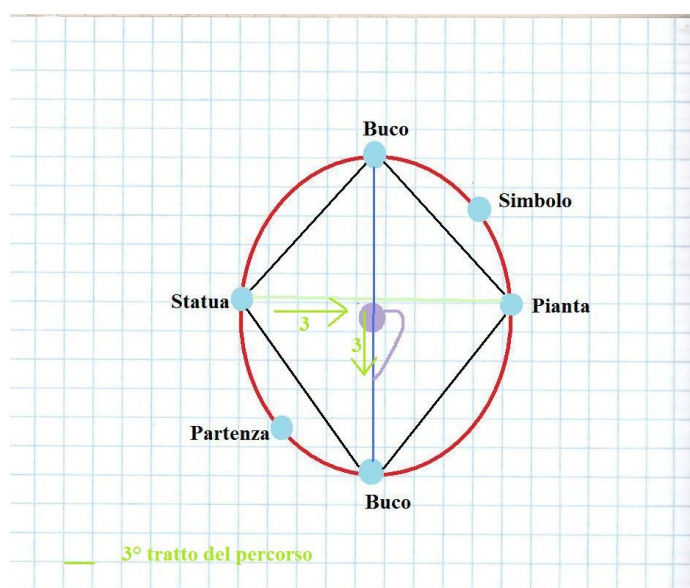
Dal punto di partenza dirigiti a dx e percorri tutta la circonferenza fino ad arrivare alla statua



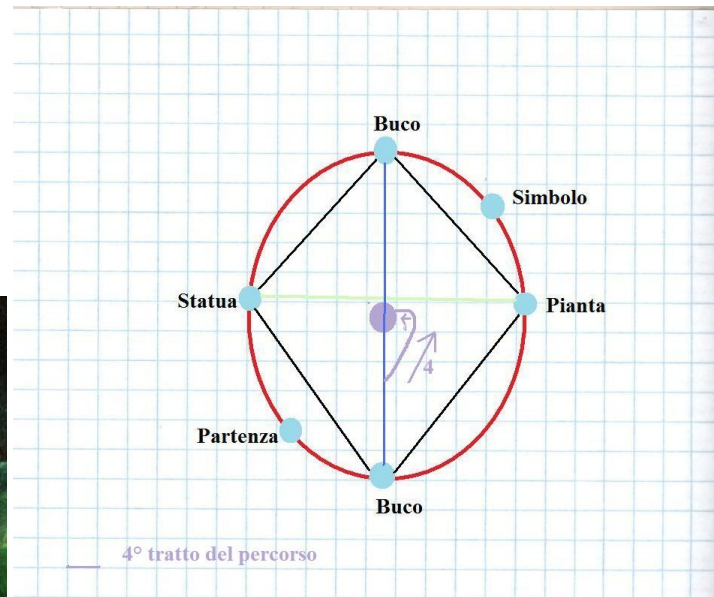
Dalla statua come puoi vedere partono differenti ponti, tu devi prendere il 2° da dx per arrivare alla piattaforma successiva e da qui percorrere tutti i 2° ponti posti sulla dx per passare da piattaforma a piattaforma fino a tornare alla statua



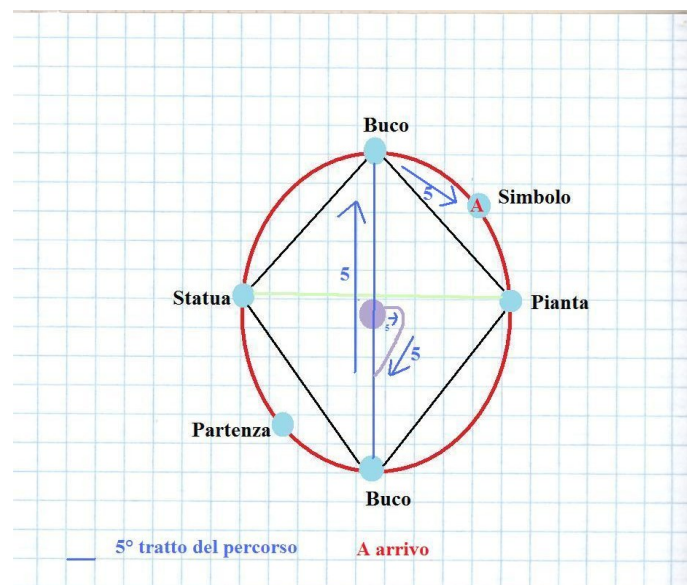
Una volta tornato alla statua prendi il sentiero centrale e prosegui fino al centro (nello schema è indicato col cerchio viola) dove ti fimerai. A questo punto voltati verso dx e guarda in basso. Poco sotto di te vedrai un ponte. Salta giù.



Poco più avanti vedrai una diramazione, con un ponte che va in discesa, percorrilo fino in fondo. Lungo la strada passerai in una piccola caverna per 2 volte dato che il sentiero passa prima sotto e poi sopra, tu prosegui fino a che non ti sarà più permesso andare avanti



Torna indietro fino ad arrivare a incrociare un altro ponte. Va a dx e una volta giunto sulla piattaforma col buco vedrai un filmato che ti mostra l'arrivo di una seggiovia a forma di foglia. Voltati e dirigi verso la piattaforma su cui c'è la pietra con inciso il simbolo che avevi già visto in altri punti del pianeta, arrivando così alla seggiovia.



Sali e parti verso la nuova destinazione.

## La piattaforma dell'Oracolo

Una volta sceso dalla seggiovia, sali le scale ed entra nell'ingresso della caverna, ti troverai sulla piattaforma dell'oracolo, e mentre stai osservando e meditando il da farsi, ti appare un Amblate, che ti dirà che nascoste nel giardino d'acqua ci sono delle navicelle utili al tuo scopo, e poi ti darà una conchiglia, che ti troverai nell'inventario. A Brada Coe avevi visto una conchiglia posta su una parete. Scendi le scale (se le percorri fino in fondo arriverai su una piccola terrazza da cui potrai vedere il mare), esci e va a prendere nuovamente la seggiovia. Quando arrivi ai ponti sospesi, va direttamente alla piattaforma su cui si trova la cabina con cui eri arrivato. Entraci tornando così a Brada Coe. Prendi il sentiero in salita e poi percorri il sentiero a sx fino in fondo. Qui troverai il simbolo della chiocciola su una roccia.



Cliccaci sopra, accedendo ad una nuova locazione. **SALVA.**

## Enigma del Ponte del Mulino

Eccoti di fronte all'ennesimo ponte da assemblare; anche se in questo caso le sezioni di ponte ruotano su se stesse. Osserva il sentiero alla tua dx e poi percorrilo, arrivando a guardare il ponte dal basso. Come puoi notare, ogni segmento gira ad una velocità differente. Per superare l'enigma dovrai portare tutte le parti del ponte a muoversi alla stessa velocità, sincronizzandone i movimenti. Ci sono 5 tronchi, però solo su 4 di essi si può regolare la velocità di rotazione, poiché l'ultimo (quello alla fine del sentiero) ferma il movimento di tutti i segmenti.



Su ogni tronco c'è una leva, che fa rallentare o velocizzare la rotazione del segmento, ad eccezione della leva del 1° tronco, che come ho già detto serve solo a fermare tutte le rotazioni.



Per sincronizzare tutti i segmenti mettiti sotto il 2° tronco e guarda in alto, poi usa la leva per accelerare o rallentare il segmento fino a che il 1° ed il 2° segmento si muovono all'unisono. Ripeti la stessa procedura con gli altri tronchi, fino a che non ti sembra che i movimenti combacino. Se ti sembra che tutto sia aposto, va al primo tronco e tira la leva. Quando i segmenti si fermano, osserva il ponte intero da sotto, assicurandoti che si siano uniti alla perfezione. Se così non fosse fa ripartire il meccanismo di movimentio e regola il segmento che si ferma fuori sede.



Sali dal sentiero ed oltrepassa il ponte. Poco più avanti vedrai l'ingresso di una caverna. Entraci, arriverai al giardino d'acqua.

## Il Giardino d'Acqua

Una volta entrato nella grotta, vedrai subito a sx un'ascensore, mentre di fronte a te, in fondo alla passerella vi è un piccolo approdo. Prendi l'ascensore a sx, così salendo avrai una panoramica più chiara della situazione ed in fondo alla passerella vedrai due tubi da cui esce del vapore. **SALVA.**

## Enigma del vapore



Per risolvere l'enigma dovrai premere le valvole in un determinato ordine, in modo che gli sbuffi di vapore che escono dalle bocche delle 4 facce, spingano la barca, permettendole di superare il labirinto fino a farla arrivare al pontile. L'ordine esatto è il seguente: **1 - 2 - 4 - 2 - 4 - 3 - 2 - 3 - 1 - 3 - 2 - 4 - 2 - 4**. Prendi l'ascensore e sali sulla barca. Al termine del viaggio ti accorgerai di trovarti nuovamente all'aeroporto. Che strano... Sali la passerella, oltrepassa il labirinto e lascia questo luogo. Oltrepassata la porta vedrai un'imbarcazione, il ch   riporter   alla tua mente la 2   filastrocca che ti aveva detto Loreann. **SALVA**

## Enigma a tempo

Avvicinati al pannello di controllo poco pi   avanti. Per superare l'enigma dovrai muoverti con la navicella velocemente in 3 zone diverse, attivando un timer presente in ciascuna piattaforma. Se ci metti troppo tempo dovrai ricominciare da capo, per questo    importante salvare. Premi il pulsante 1 e quando arrivi attiva immediatamente il timer



Assisterai ad un filmato in cui si toglie una prima sbarra da una porta (in totale devi togliere 3 sbarre). Avvicinati velocemente al pannello di controllo, cliccando sul 2° pulsante



Una volta arrivato sulla piattaforma fa partire il 2° timer a cui seguirà il filmato di sblocco della 2° sbarra. Avvicinati al pannello di controllo e premi il 3° pulsante



Appena arrivi sulla piattaforma attiva immediatamente il 3° e ultimo timer, facendo partire così l'ultimo filmato. **A questo punto non c'è più bisogno di correre.** Torna al pannello di controllo e dirigiti all'ultima destinazione, la porta a cui sono state tolte le sbarre.



Quando arrivi alla piattaforma avanza sulla passerella, poi prosegui a dx (davanti è un vicolo cieco), percorri in avanti 3 passerelle, prosegui a dx ed entra dalla porta a cui sono state tolte le sbarre. Prendi l'ascensore, scendendo di sotto, percorri il corridoio e gira a sx. Qui troverai una guida. Cliccaci sopra, e lui ti parlerà, dandoti delle informazioni molto utili per superare le varie porte, insieme a dei filtri, che ti consentiranno di vedere il giusto colore del passaggio delle porte. Va a prendere nuovamente l'ascensore, ripercorri i ponti e va al pannello di controllo della navicella, cliccando sul 2° pulsante a sx.



Entra nella porta a dx del portale, percorri la strada in discesa di fronte a te e prosegui avanti, fino ad arrivare ad una scalinata. Sali e ti troverai di fronte ad una porta con un enigma. **SALVA**

### **Enigma del circuito per aprire la porta**

Questo enigma è simile a quello che hai già affrontato in una sezione precedente del gioco, in pratica devi creare un ponte di collegamento nel circuito per aprire la porta. Ricorda che ogni volta che cliccherai su un led, tutti quelli che seguono ruoteranno una volta.



Attraversa la porta, di fronte a te vedrai una torre molto bella, alta 6 piani. **SALVA**

## La Torre

Tu devi arrivare in cima, ma come sempre per salire dovrai fare un preciso procedimento. Quando entri nella torre, in centro troverai un'ascensore, che riporta una leva le cui sbarre ti indicano il piano a cui arrivi. Appena entrai in ascensore partirà automaticamente, facendoti salire al 3° piano.

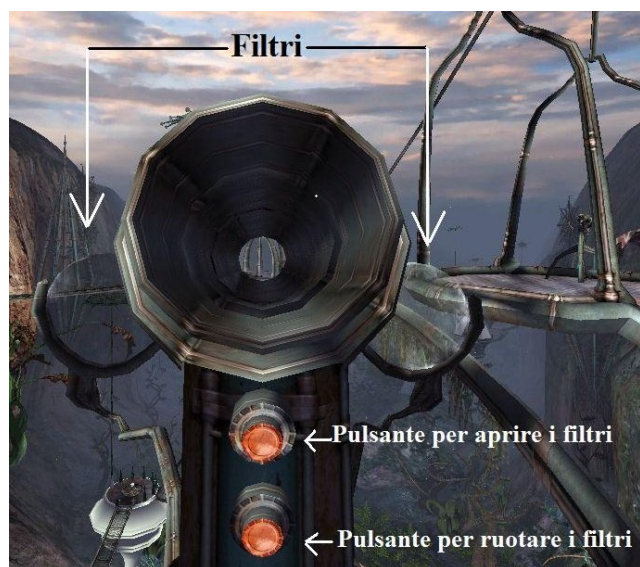


Qui per proseguire nella salita dovrai prendere delle uscite precise e poi rientrare in ascensore. Appena arrivi al **3° piano** devi prendere **la 1° uscita alla tua sx**, arrivare fino in fondo alla passerella e tornare al centro dell'ascensore, a questo punto scenderai fino al **1° piano**. **Voltati a dx ed esci dalla 1° passerella**, percorrila fino in fondo e rientra in ascensore, arrivando così al **4° piano**. **Voltati verso sx e prendi la 2° uscita**, percorri la passerella e rientra, arrivando

così al **5° piano**. Qui voltati a dx e prendi la **2° uscita**, percorri la passerella fino in fondo e trona all'ascensore, **arrivando così in cima**. Qui, tutt'intorno alla torre vi sono delle piattaforme, su cui si trovano dei telescopi. C'è 1 telescopio per piattaforma, ad esclusione di una in cui ve ne sono 2.

### Enigma dei telescopi

**SALVA.** Inizia dalla piattaforma con i 2 telescopi. Avvicinati al telescopio di sx e cliccaci sopra, vedrai che ci sono 2 pulsanti rossi. Quello più in alto serve ad aprire i filtri, mentre quello più in basso serve a ruotare l'arco all'interno. A dx e a sx del telescopio vi sono i filtri che dovranno essere inseriti nell'alloggiamento. Per farlo basterà cliccarci sopra una per volta. Fatto ciò vedrai che all'interno vi è la figura di un arco colorato per metà rosso e per metà blu che potrai ruotare. Questo telescopio dovrà avere il colore dei filtri opposto a tutti gli altri, poiché osserva l'ingresso ed è posto in direzione contraria. Per chiarezza osserva le foto a seguito.



Per osservare da vicino il portale, come vedi nella 3° immagine basterà cliccare sul centro del telescopio dopo che avrai posizionato i filtri e automaticamente s'ingrandirà l'immagine portando il portale in 1° piano. Una volta che tutto è stato fatto correttamente esci dal 1° piano del telescopio e clicca su quello immediatamente a dx. In questo caso i filtri dovranno essere posizionati in questo modo, **il colore blu a sx mentre il rosso a dx**.



Esegui questa operazione su tutti gli altri telescopi, ricordando sempre di posizionare il colore blu a sx e il colore rosso a dx, fino a che arriverai nuovamente alla piattaforma con i due telescopi. Torna al centro della torre risalendo in ascensore, arrivando automaticamente al 5° piano. Guardati intorno, prendendo l'uscita che da sul ponte sospeso che conduce ai portali. Prosegui avanti attraversandoli tutti, giungendo così di fronte ad un edificio. Entraci e parla con l'Oracolo, che al termine del dialogo ti rivelerà il 2° numero del potere che dovrai memorizzare, il n° **28**. Subito dopo in automatico entrerai nel portale che ti condurrà a Lyra.

### **Lyra**

Avanza lungo il corridoio facendo attenzione al pavimento, poiché ad un certo punto vedrai una sfera verde che dovrai raccogliere. Prosegui avanti fino ad una rotonda, dove dovrai raccogliere una sfera rossa. Avanza ancora fino ad arrivare di fronte ad una porta su cui vi è un simbolo che dovrai memorizzare ed un pannello con dei pulsanti di forma rettangolare. Per ora non puoi far nulla. Torna indietro fino alla rotonda e entra nell'ascensore di dx, arriverai al 2° livello, dove troverai una sfera bicolore, rossa e verde. Girati e prendi il corridoio che da a sx, al cui fondo troverai una porta uguale a quella del piano di sotto, ma con un simbolo diverso, che dovrai memorizzare. Torna all'ascensore, scendi e va a prendere l'altra ascensore di fronte. Poco più avanti troverai un apparecchio. Cliccando su di esso introdurrà le tre sfera che hai trovato, che potrai alternare cliccandoci sopra. **SALVA**



### Enigma delle sfere colorate

Inizia dal 1° simbolo che hai trovato e prendi nota dei led rossi che rimarranno accesi.

**Porta al 1° livello**



**Porta al 2° livello**



Scendi e risali utilizzando l'altra ascensore per arrivare al 2° livello e va alla porta, poi clicca sui seguenti tasti



Una volta aperta però troverai dei rottami a sbarrarti il cammino. Scendi al 1° livello ed apri la porta con l'altro simbolo



Entra, trovandoti di fronte il vero Oracolo. Parla con lui. Purtroppo è stato limitato, bloccandogli alcuni accessi, ma ti rivelerà un terzo numero del potere, il **12**. Prima di lasciarti andare l'Oracolo programmerà una navetta che ti condurrà all'aeroporto. Qui vedrai su una panchina dei simboli, osservali



Sali sulla navicella e clicca sul quadro comandi.



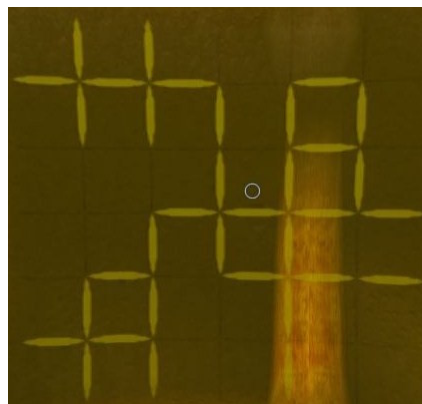
Premi **1 volta il pulsante 1** e **6 volte il pulsante 2**, partendo verso la Galleas superiore.

### **La Galleas superiore**

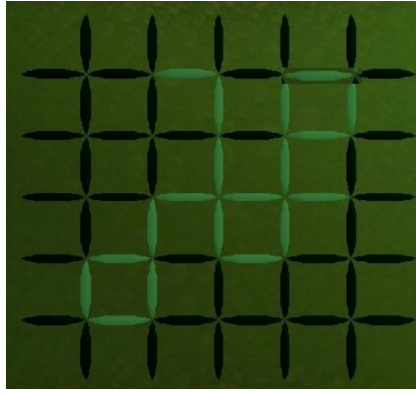
Una volta giunto a destinazione entra nella galleria. Di fronte vedrai una griglia nera, che per ora ti limiterai ad osservare. Dirigiti nel corridoio di dx, al cui fondo vedrai una griglia verde. A dx di questa vi è una stanza con 2 griglie, una blu ed una gialla. Queste griglie ti torneranno utili per aprire le porte.

### **Enigma delle griglie**

Le griglie che hai trovato, presentano delle incompletezze. Per poter risolvere l'enigma dovrai sovrapporre le varie griglie incomplete su quelle complete. Inizia andando alla griglia verde. Per poter aprire la porta che si cela in essa dovrai utilizzare le griglie blu e gialle



Clicca sulla griglia verde portandola in primo piano, poi clicca su alcuni trattini, accendendoli, come vedi nell'immagine seguente



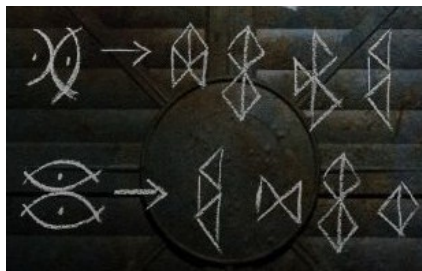
Quando la porta si aprirà entra, trovando così una griglia rossa. Va verso la griglia nera che hai visto entrando e usa la griglia rossa per aprire la porta, come nell'immagine seguente



Appena la porta si aprirà, scoprirai tutta la verità sul pianeta Sarphedon e sulla finta guerra. Una verità inaspettata, ma che farà capire molte cose. Al termine del lungo filmato l'Oracolo ti darà l'ultimo numero del potere, il **52**. Ora puoi tornare sulla stazione spaziale, dove dovrai svolgere una missione di vitale importanza per salvare il pianeta dalla distruzione e la donna prigioniera sulla stazione. Ti verrà data una nave spaziale con cui potrai raggiungere la stazione.

### **Nuovamente sulla stazione spaziale**

Ormai mancano poche ore prima che la stazione perda la sua orbita precipitando sul pianeta, per cui non c'è tempo da perdere!!!! Vai avanti fino al corridoio che prosegue a dx. Appena arrivi all'imbocco fermati e guarda la cassa alla tue spalle, come puoi vedere sopra vi sono dei simboli che devi annotare



Prosegui verso il corridoio di dx e raccogli il grande disco di metallo appoggiato sulla cassa. Poco più avanti vi è una porta con sopra un simbolo ed un pannello con dei tasti su cui sono posti altri simboli colorati. Per comodità chiameremo questa **porta A** e per ricordare meglio come riconoscerla prendi nota del simbolo posto sopra ad essa



Per il momento torna al corridoio principale e svolta a dx. Poco più avanti vedrai sulla parete un grande disco su cui vi sono dei simboli, avvicinarti e cliccaci sopra, inserendo in questo sistema il disco che hai trovato poco fa sulla cassa. Esci dal primo piano del disco e va ad osservare la porta che si trova poco più avanti, la **porta B**. Annota il simbolo su di essa.



Torna di poco indietro e prosegui nel corridoio a dx del grande disco, troverai l'ultima porta, che chiameremo **porta C**. Anche qui prendi nota del simbolo.



La prima cosa che salta all'occhio è la presenza dei simboli della porta A e della porta B sulla cassa, e questo è importante. **SALVA**.

### Enigma delle porte

Ora devi aprire tutte le porte, per cui inizia dalla **porta A**. Va davanti al grande disco, portalo in 1° piano ed osservalo con attenzione. Esso si suddivide in 5 sezioni, di cui la 1° esterna fissa su cui vi sono i simboli visti sulla cassa e le altre 4 mobili. Per trovare la combinazione esatta devi sempre partire dalla sezione mobile più esterna, fino a giungere a quella più interna. La combinazione per aprire la 1° porta è la seguente

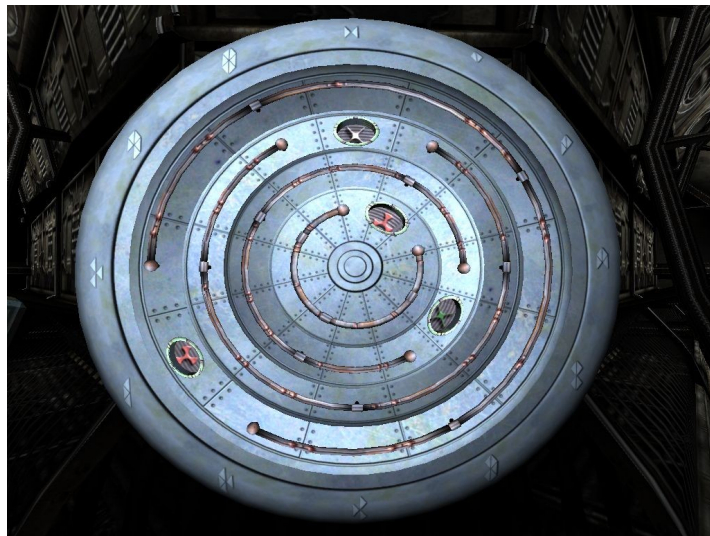


Dopo aver preso nota dei simboli dirigi alla porta A e digitali in ordine sul pannello dall'1 al 4



Esplora la stanza, ma non c'è nulla di utile qui.

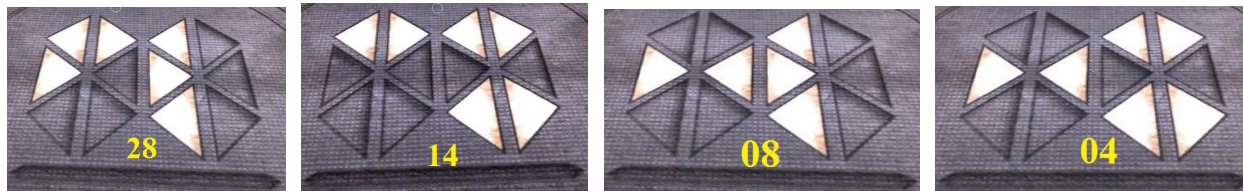
**Porta B** Torna al disco ed inserisci la 2° combinazione



Va alla porta B e sul pannello premi i tasti dall'1 al 4



Entra. Sulla dx c'è una cassa con altri simboli, annotali, dopo ti serviranno per la porta C. Avanza fino ad arrivare ad una diramazione. Prendi il corridoio di dx e avanza fino a quando incontrerai del fumo giallo, qui volta a sx e oltrepassa la porta. Vedrai delle grandi torri di energia. Percorri il ponte sospeso, prendendo nota dei simboli che vedrai in terra. Essi sono uguali ai simboli nella sezione più esterna del grande disco. Per tradurre in numeri cosa indicano questi simboli dobbiamo usare il sistema di calcolo con base 12, per cui avremo **28 – 14 – 08 - 04**

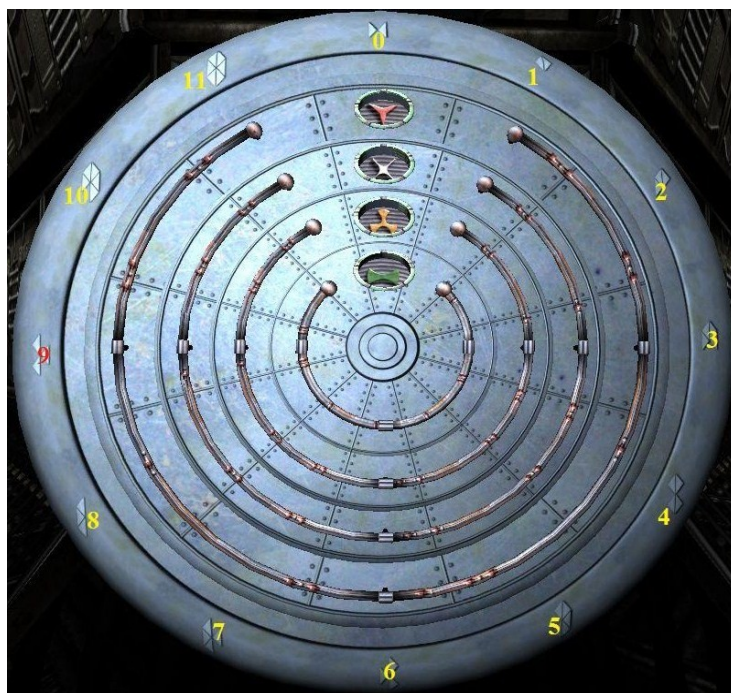


Torna indietro e guarda la parete, sulla dx, potrai notare che un'apertura è aperta, a differenza delle altre che sono tutte chiuse. Lascia questo posto e torna alla diramazione. Svolta a dx e prosegui lungo il corridoio fino ad arrivare nella stanza, la cui apertura dà nella stanza con le torri energetiche. Avvicinati alla finestra ed osserva i pulsanti che sono posti sull'arco. In tutto sono 16 piccoli, più 1 grande al centro. Per il momento torna al grande disco.

**Porta C**, per aprire questa porta bisogna fare un ragionamento un po' più complicato. I simboli che hai trovato nella 2° cassa, altro non sono che la somma dei simboli visti sulle altre 2 porte



Per semplificare il più possibile questo calcolo e trovare così i simboli corretti da digitare numeriamo gli spicchi del disco, da 0 a 11 in senso orario



confronta le locazioni in cui sono stati trovati i simboli della porta A e della porta B. Avrai:

porta A 3 – 4 – 6 – 8

porta B 8 – 0 – 4 – 1

sommando questi risultati otterrai

$$8 + 3 = 11$$

$$4 + 0 = 4$$

$$6 + 4 = 10$$

$$8 + 1 = 9$$

A questo punto è facile capire come trovare i simboli, ossia corrisponderanno sul disco alla posizione n° 11 – 4 – 10 – 9



Va alla porta C e digita i tasti dall'1 al 4



Quando la porta si aprirà, ritroverai Chamay



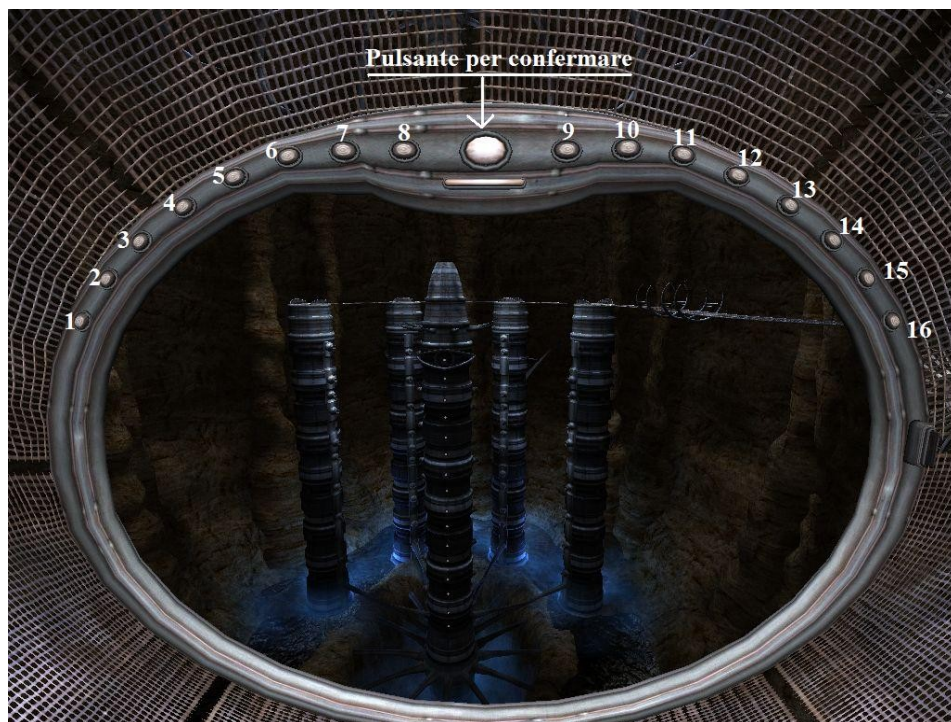
Terminato il dialogo con la ragazza dovrai sbrigarti, il tempo stringe e la fine è ormai prossima. Avanza nel corridoio e alla diramazione prendi la strada a sx, va avanti fino in fondo, arrivando nella stanza con la finestra aperta. **SALVA.**

### Enigma dei laser

Avvicinati ad essa ed inserisci il generatore che si trova nel tuo inventario, nella fessura a dx



Ora devi attivare i laser. Per farlo devi premere i pulsanti intorno alla finestra in una sequenza specifica, premendo dopo ciascun dato il pulsante centrale di conferma. Ad ogni comando partirà dalla torre un raggio laser, visibile dalla finestra



Tasto 15 - pulsante di conferma

Tasto 8 - pulsante di conferma

Tasto 3 - pulsante di conferma

Tasto 7 - pulsante di conferma

A questo punto la stazione emetterà un suono e si scuoterà, e tu potrai goderti il tanto sospirato finale!!!!!! COMPLIMENTI!!!!

## Soluzione di Rita