

SOLUZIONE AGON – THE LOST WORD OF TOLEDO

Prima di iniziare a giocare è bene che sappiate:

- 1) I dialoghi non possono essere Shiftati**
- 2) Le locazioni non sono raggiungibili se non cliccando con la freccia e alla fine sulla mappa.**
- 3) Dovrete esaurire tutti i dialoghi affinché le nuove locazioni siano evidenziate sulla mappa stessa.**
- 4) I libri che hanno la traduzione sono quelli che interessano ai fini del gioco, gli altri no.**

Andate una volta avanti, girate a sx e parlate con il vasaio.

Giratevi a sx avrete il fondale della piazza.

Osservate tutto anche i numeri civici 1 e 3 con una maiolica sopra.

Ora tornate indietro e passate sotto l'arco, per visualizzare la mappa.

Diez Palencia

Parlate con Carmen di tutto, usate la chiave per entrare dalla porta a dx, osservate i libri sullo scaffale di dx, sulla libreria di fronte, osservate sulla dx una tromba appesa e delle foto.

Sulla scrivania a ribaltino osservate il registro dei voti, una scatola di sigari che contiene una lettera e il quadro sopra la scrivania.

Nella scrivania vicino apri il primo cassetto e prendete la chiave.

Guardate le foto vicino la porta a dx e i quadri in terra vicino al cavalletto.

Guardate il carillon sul comodino alla sx del letto, cliccateci sopra e usate nel foro la chiave poi cliccate di nuovo per ascoltare la musica.

Alla fine cliccate sulla ballerina, prendete il rotolo che si stacca e leggetelo.

Uscite, andate al portone e date a Carmen la lettera trovata nel carillon.

Giratevi e cliccate sul portone.

Carmen vi offrirà dei biscotti: prendeteli dal vassoio al bordo della vasca.

Candelas

Parlate con Isabel, osservate il quadro sul muro a dx della porta poi uscite.

Sulla mappa è ora evidenziata la stazione di polizia, andate ed esaurite i discorsi con il Sergente Reoyos!

Plaza de la Mancha

Andate e parlare con il suonatore di chitarra, dategli il biscotto e vi suonerà tre melodie.

Diez Palencia

Prendete un altro biscotto, portatelo al suonatore a Plaza de la Mancha, suonerà altre tre melodie.

Tornate a prendere un altro biscotto e dateglielo un'altra volta.

Altre tre melodie.

Prendete un altro biscotto, portatelo al suonatore e adesso vi suonerà il giusto motivo del carillon.

Tornate nella stanza del pittore e cercate nello scaffale con gli spartiti musicali, quello a destra della tromba, uno spartito in alto a destra, nel primo scaffale il primo della fila, Arion "spanish songs".

Cercate tra le canzoni "El Nenufar" (autore A. Lozano, op. 28).

Recatevi alla scrivania con il registro e cercate le due op. 28. vedrete che in alto accanto ai nomi sono evidenziati anche gli anni del corso a numeri romani in questo caso Class VI.

Ora andate al carillon, vedrete 8 finestrelle con delle lettere ed una rotella ciascuna, agendo sulle rotelle, cambiano le lettere.

Quello che dovete fare è formare la parola LOZANO-VI partendo dal numero I (romano, ovvero il primo in alto a sx, infatti, è logico partire dal numero 1!) come indicato nella foto sotto.



Cliccate sul pulsante in basso e avrai un gioiello ed una lettera che dovete consegnare a Carmen.

Candelas

Andate da Isabel e ditele che non avete ancora scoperto nulla riguardo suo figlio.

Diez Palencia

Parlate con Carmen, che vi darà la lettera, ritornate alla camera, solo ora potrete leggere il contenuto dell'epistola di Palencia, basterà cliccarci sopra, andate a guardare di nuovo il carillon: noterete che adesso ci sono numeri e nomi di mesi.

Tornate a parlare con Carmen.

Iglesia San Pedro

Quando avrete finito di parlare con Carmen vi darà la chiave del laboratorio fotografico, e vi dirà che il prete che ha fatto il viaggio con voi vi vuole parlare, sulla mappa avrete la chiesa.

Dopo aver parlato con il prete, prima di congedarvi date un'occhiata alla porta che si trova alla sua sinistra, ha una strana serratura con due ingressi per le chiavi capovolti uno sull'altro.

Parlate con il prete ed uscite dalla chiesa e andate verso Plaza de la Mancha.

Dirigetevi verso l'edificio alla vostra destra osservate il portone del palazzo con il numero civico 3, suonate la campana del cancello a dx e parlate con il maggiordomo Hugo, di tutto.

Uscite dalla piazza, ora sulla mappa avrete Arriaga.

Arriaga

Parlate con Arriaga, dategli il francobollo e trattate per 1700 pesetas poi parlate di nuovo di tutto.

Plaza de la Mancha

Andate al cancello che troverete aperto, parlate con Hugo, che si trova seduto sotto al gazebo e dategli i soldi.

Esaurite i discorsi, vi consegnerà il libro e parlateci ancora.

In inventario guardate il permesso e al libro.

Policia local

Consegnate a Reoyos il permesso poi parlate di tutto.

Andate alle celle, parlate con Francisco, andate dal sergente e chiedetegli carta e penna.

A questo punto dovrete cercare qualcosa da dargli, e cosa meglio di un sigaro???

Diez Palencia

Entrate nella stanza del pittore e guardate la scatola rossa: se la girate vedrete in tutto 8 pulsanti.

Per aprirla premete i pulsanti 1 e 2 come da foto sotto.



Prendete il sigaro.

Policia local

Consegnate il sigaro al sergente, da dietro la scrivania prendete carta e penna, guardate la foto con i numeri civici 16 e 18 poi consegnate carta e penna a Francisco e leggete la lettera in inventario.

Candelas

Date la lettera a Isabel, salite le scale e entrate nella camera di Francisco che è in fondo al corridoio a destra della finestra.

Guardate l'album sul tavolo e osservate i numeri civici.

Guardate il libro sul comodino, guardate dalla finestra per vedere il negozio dell'antiquario, osservate lo specchio vicino al vaso alla vostra dx e la canna da pesca all'angolo del tavolo.

Uscite dalla casa.

(NB in questa fase di gioco vi sarà possibile prendere questi due oggetti, ma quando in seguito vi serviranno, noterete che saranno esattamente dove li avete trovati!)

Diez Palencia

Parlate con Carmen e chiedetele il medaglione.

Esaurite con lei tutti i discorsi.

Arriaga

Andate da Arriaga parlategli e fategli vedere il medaglione, seguitelo ed osservate la porta ai piedi delle scale.

Salite dalla scala a destra ed entrate dalla porta semi chiusa.

Andate alla finestra, guardatela, giratevi, date un'occhiata in basso ed osservate la spada.

Andate alla porta e parlate con Arriaga.

Diez Palencia

Entrate nella stanza del pittore, usate la chiave sull'altra porta (essendo la camera oscura, sarà molto buia!).

Giratevi a dx, prendete sul tavolo la scatola dei fiammiferi, giratevi a sx e accendete con il fiammifero la lampada sopra gli scaffali, vicino alla porta da cui siete entrati, sarà evidenziata in alto dal cursore con l'ingranaggio!

Andate avanti, guardate il rubinetto del serbatoio, osservate i rubinetti dei lavandini e i contenitori di varia misura, ma non prenderli adesso.

Alla dx del lavandino osservate l'attrezzo per asciugare le foto e sugli scaffali i prodotti per lo sviluppo.

Giratevi completamente e guardate il numero civico 11, tra le foto appese.

Nell'armadietto a dx prendete la carta e il vetro sensibile.

Osservate il manifesto sul muro sopra il tavolo, che spiega il funzionamento della macchina fotografica.

Abbassatevi con la visuale e prendete sul tavolo la macchina fotografica e la lastra.

Guardate i prodotti chimici sullo scaffale, giratevi a sx, andate avanti, abbassate la visuale, verso l'angolo dopo la sedia, alzate il tappeto e vedrete una botola.

Giratevi a dx e prendete sulla sedia il telaio di copia per sviluppare le foto.

Spegnete la lampada rossa e inserite la lastra di vetro nel telaio ed uscite.

Candelas

Parlate con la donna e salite nella stanza del figlio.

Posate sulla finestra la macchina fotografica, prendete la canna da pesca ed usatela sulla finestra di Arriaga.

Andate a prendere sulla mensola il triciclo, tornate alla finestra, e guardate in alto, sulla cornice della finestra stessa e usate sugli anelli il triciclo.

Guardate il davanzale, prendete la corda ed usatela sul triciclo.

Osservate la parte anteriore della macchina fotografica, cliccate sui fori per allungare al massimo il soffietto.

Guardate ora la parte posteriore, giratevi a dx, prendete lo specchio e ponetelo sul davanzale. Cliccate sul retro dello specchio finché la luce batte sulla finestra, praticamente lo specchio fa tre movimenti, dovrete fermarvi al secondo.

Guardate di nuovo la macchina fotografica, dal lato opposto al soffietto, ora potrete usare l'obiettivo sulla parte anteriore della macchina, uscite dal primo piano della macchina, inserite il vetro nella macchina e nell'inventario avrete quello satinato, prendete la corda ed usatela sull'obiettivo.

Infine cliccate lateralmente a dove avete inserito la lastra, tutto è pronto per la foto.

Arriaga

Parlate con l'antiquario, seguitelo fino alla stanza della spada, riparlateci e aprite la finestra.

Tornate alla porta, parlate ed uscite.

Candelas

Andate alla stanza di Francisco, usate la lastra satinata sul retro della macchina e prendete la lastra con la foto.

Ora c'è da risolvere l'enigma del carillon.

Policia Local

Entrando, alla vostra sinistra, appeso sopra la panca c'è un calendario, dategli un'occhiata.

Aprirete il libro di viticoltura in inventario e leggetelo per scoprire un po' di date: l'equinozio di primavera è il 21 marzo, la prima luna piena è il 23 marzo, la prima domenica è il 30 marzo.

Ora tenete presente che la società segreta è stata fondata il 30 marzo 1889, ma ci manca il giorno.

Candelas

Andate a casa Candelas, salite in camera date un'occhiata al libro che si trova sul comodino vicino al letto, sfogliatelo sino in fondo al calendario perpetuo, è quello datato 1801-1900, leggete le istruzioni per come ricavare il giorno della settimana.

Ora sfogliate ed andate al calendario perpetuo anno 1900-2000.

Nella tabella degli anni guardate l'anno 89.

Sulla stessa riga nell'altra pagina osservate il mese di marzo che corrisponde al n. 5, aggiungete a 5 la data del 30 per ottenere 35.

Nella tabella in alto il 35 corrisponde a sabato: il giorno della fondazione della società è sabato 30 marzo 1889.

Ritornate a casa Palencia.

Diez Palencia

Entrate nella stanza del pittore e cliccate sul carillon.

L'enigma va svelato esattamente come i passaggi dell'enigma precedente, quindi fate come foto sotto.



Prendete la chiave ed il libro, entrate nella camera oscura, nel libro sugli scaffali leggete la descrizione degli agenti chimici.

Sui lavandini prendete i tre dosatori e diamo inizio ai vari procedimenti:

- usate il dosatore da 10oz sul rubinetto di dx e riempite il lavandino di sx per 4 volte;
- riempite come prima il dosatore da 10oz e riempite il lavandino centrale per 4 volte;
- usate il dosatore da 10oz con il lavandino di dx per 5 volte;
- andate allo scaffale vicino e prendete 10oz di soluzione di sviluppo e mettetela nel lavandino di sx;
- nello stesso scaffale prendete 10oz di $\text{Na}_2\text{S}_2\text{O}_3$ e versatelo nel lavandino al centro;
- usate il contenitore da 1oz sulla soluzione Na_2CO_3 per 5 volte e mettete tutto nel lavandino a dx;
- spegnete la lampada;
- in inventario cliccate con il tasto dx sulla lastra per togliere la cornice;
- mettete la lastra sul lavandino di sx e lasciatela lì per 30 secondi (ci sarà un cronometro);
- mettetela 30 secondi nel lavandino centrale;
- un minuto in quello di dx;
- accendete la luce e mettete la lastra nell'asciugatoio a dx del lavandino;
- vuotate tutte le vasche cliccando sui rubinetti;
- usate il dosatore da 10oz sull'acqua distillata dello scaffale sopra i lavandini per 4 volte e mettete tutto nel lavandino di sx;
- aggiungete, dallo stesso scaffale, 10oz di AgNO_3 ;
- usate la carta sensibile sul lavandino per 10 secondi poi appendetela;
- usate sul telaio per le foto la lastra che ora è asciutta;
- aggiungete la carta sensibile.

Uscite in cortile, avvicinatevi al pozzo, mettete la foto dove batte il sole, giratevi e parlate con Carmen più volte.

Alla fine prendete la foto e guardatela.

Entrate nella stanza, cercate il libro che parla di El Greco, guardate i quadri in terra vicino al cavalletto.

Iglesia San Pedro

Parlate con il prete.

Diez Palencia

Andate al carillon, aprite la Bibbia sfogliandola fino al segnalibro rosso: in fondo alla pagina sx trovate un riferimento (versetto 06,09).

Nel carillon inserite REV0609, come da foto sotto.



Prendete la chiave e il foglietto da leggere.

Entrate nella camera oscura, usate la lampada che avete preso in precedenza sul contenitore di olio in alto sullo scaffale di fronte.

Evidenziate il lucchetto della botola ed usa la prima chiave che avete in inventario poi scendete.

Sotterraneo

(SALVATE perché questo sotterraneo è un labirinto)

A dx c'è un cancello chiuso quindi andate a sx e avanti per 3 volte, giratevi a dx e andate avanti due volte e a dx dovreste vedere il simbolo della spada.

Andate una volta avanti, giratevi a dx, andate avanti una volta e vedrete il cavallo bendato.

Girate a sx e andate una volta avanti.

Osservate la serratura del cancello, guardate in basso a sx la foto, salite la scala di sx e vedrete la gabbia con il pappagallo.

Scendete, trovandovi la scala alle spalle andate avanti una volta, giratevi a sx e guardate il simbolo del sole.

Tornate con la visuale in avanti e avanzate per 3 volte e sulla dx vedrete la scimmia.

Con la scimmia alle spalle andate avanti una volta e a dx trovate una corona con tre cerchi.

Con quest'ultima alle spalle andate una volta avanti, girate a dx, avanti una volta e guardate una mano aperta.

Giratevi a sx, andate avanti una volta e a dx avete un ritratto.

Con esso a dx andate avanti una volta, a sx, avanti una volta, dx, avanti una volta, dx, avanti una volta, sx, avanti una volta e vedete il simbolo di una rosetta.

Girate a dx, avanti una volta e vedete una breccia sul muro: entrate.

Sede della società segreta

Giratevi a dx e guardate la foto con il numero 14.

Andate al comodino vicino alla porta in fondo, spostate il libro, prendete la chiave, leggete il libro e il foglio sopra.

Esaminate tutti i libri dello scaffale a dx e le due foto con i numeri civici 2 e 12.

Sul muro a dx prendete nota del codice 111412310 WK.

A sx guardate le altre due foto, in basso a dx osservate la cassetta chiusa, uscite da dove siete entrati e nella mappa dirigetevi a Diez Palencia.

Diez Palencia

Salite e sviluppate il negativo:

- mettete per 6 volte 10oz di acqua nel lavandino di sx;
- per 4 volte 10oz di acqua in quello centrale e in quello di dx;
- mettete 1oz di AuCl_3 nel lavandino centrale;
- mettete 1gr di NH_4SCN nel lavandino centrale;
- mettete 10oz di Na_2CO_3 nel lavandino di dx;
- immergete la foto per 20 secondi nella vasca di sx, 80 nella centrale e 80 in quella a dx;
- svuotate i lavandini;
- riempitene uno con 10oz di acqua per 6 volte;
- immergete la foto per 60 secondi;
- appendete la foto, uscite e tornate a prenderla.

Uscite, date la foto a Carmen e parlateci ancora.

Iglesia San Pedro

Andate alla porta con la doppia serratura, in inventario guardate con il tasto dx la chiave strana che avete trovato nei sotterranei, selezionate l'altra che avete già ed unitele.

Fate poi scattare il gancio per tenerle unite.

Provate la chiave nella serratura.

Plaza de la Mancha

Parlate con il chitarrista, dategli i soldi.

Iglesia San Pedro

Parla con il prete, andate alla serratura, evidenziatela, usateci la chiave, giratela ed entrate.

La torre

Andate avanti prendete la chiave e leggete i due fogli.

Sugli scaffali leggete tutti i libri, osservate il caleidoscopio (che in realtà sembra un telescopio), guardate nell'obiettivo, cliccate sulla levetta e parte l'enigma!

Potrete usare sei tipi di posizione e all'interno di ognuna, spostando il cursore sulla dx, potrete cambiare i disegni.

Quello che dovete fare è creare sei disegni che assomiglino a quelli visti nelle maioliche sotto i numeri e gli unici numeri che avete (se vi ricordate) sono quelli trovati nella società segreta.

Ora facendo un rapido calcolo che non sto qui a scrivere, i giusti numeri sono 1 - 11 - 4 - 12 - 3 - 10.

Ora dovete adattare i disegni che vedete nell'obiettivo a quelli delle maioliche.

Sotto l'obiettivo la levetta serve per selezionare il numero al quale volete abbinare l'immagine.

La levetta può essere girata e vi consiglio di girarla sempre verso sx seguendo i numeri come indicato da foto sotto.

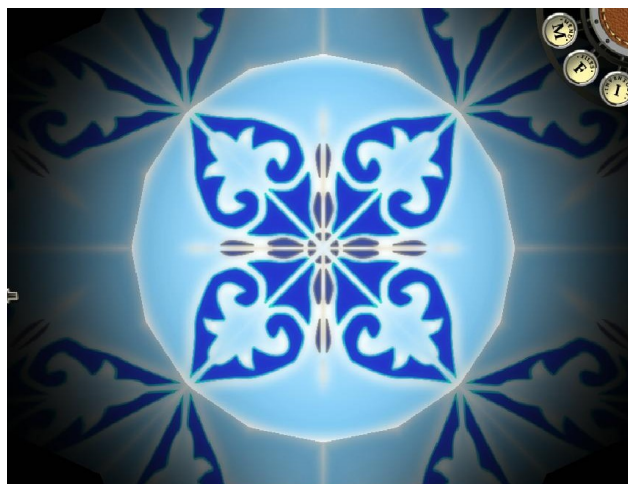


Ecco come fare:

La levetta è già posizionata in partenza sul numero uno quindi quello che dovete fare è guardare l'obiettivo e selezionare la seguente immagine.



Uscite e l'immagine sarà annotata in automatico. Ora girate la leva una volta a sx e selezionate la seguente immagine.



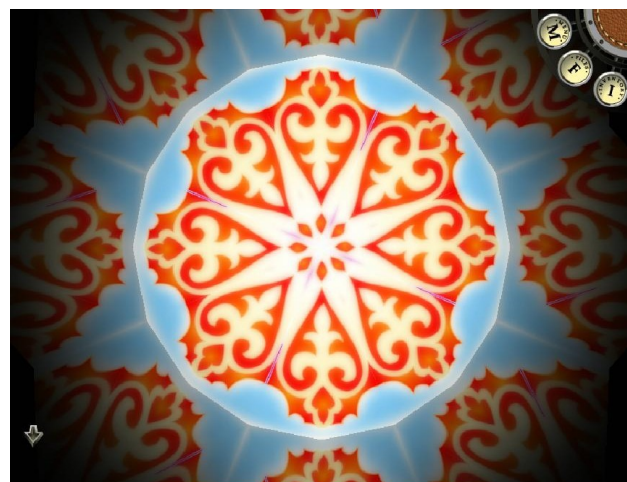
Uscite, girate una volta la leva a sx poi l'immagine.



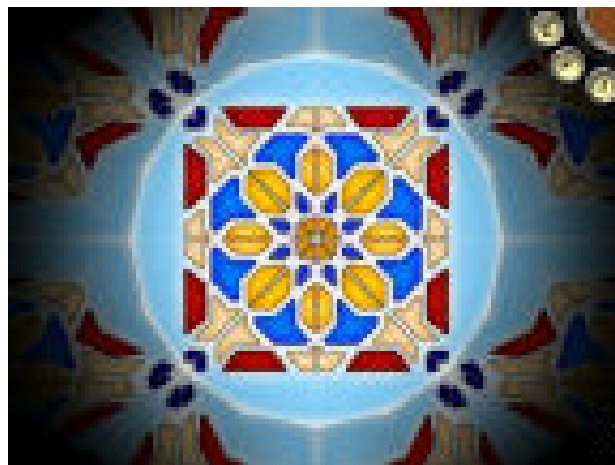
Girate una volta la leva a sx e inserite l'immagine seguente.



Uscite, girate a sx una volta la leva e inserite l'immagine.



Uscite, posizionate un ultima volta la leva verso sx e mettete la seguente immagine.



In automatico si aprirà il caleidoscopio. Prendete la pergamena e leggetela.

Diez Palencia

Andate nel sotterraneo della camera oscura e sulla mappa scegliete la stanza segreta.
Andate alla cassetta chiusa per terra e usate la chiave trovata nella torre.
Prendete la spada.

Candelas

Parlate con Isabel, uscite e selezionate nella mappa la zona blu della sua casa.

Officina Candelas

Osservate gli stampi sul tavolo e prendete il grimaldello sullo scaffale a dx.

Diez Palencia

Andate nel sotterraneo e selezionate “uscita”.

Qui oltre il cancello c'è un anello che potete prendere con il grimaldello ed ancora con quest'ultimo salite le scalette e aprite la grata.

Cortile casa Arriaga

Guardate la gabbia con il pappagallo, entrate nel negozio e andate avanti.

Guardate le tre ciotole di mangime e prendetene una manciata per ciascuna.

Guardate la scacchiera in terra, guardate quella sullo scaffale e prendete il cavallo.

Andate nel cortile, date le tre manciate di mangime al pappagallo, scendete nella botola, guardate la serratura del cancello e metteteci il cavallo, ma non basta.

Plaza de la Mancha

Andate dov'era l'uomo sulla panchina che leggeva il giornale e prendete il giornale.

Parlate con il vasaio per chiedergli della creta, dategli l'anello e prendete la creta a sx.

Officina Candelas

Andate al tavolo con gli stampi, prendete il coltello, usatelo sulla creta che metterete negli stampi. Mettete il cavallo sullo stampo a sx, chiudete cliccando sullo stampo a dx, riaprite e prendete il cavallo.

Usate il coltello sullo stampo a sx, sulle mensole a dx ci sono delle chiavi appese: prendetene una.

Prendete i guanti sulla mensola in basso, usate la chiave sullo stampo di sx e chiudete tutto.

Prendete della legna a dx e mettetela nel camino con il giornale accendete il tutto con i fiammiferi.

Usate tre volte il mantice a sx per ravvivare il fuoco, poi prendete lo stampo e mettetelo sul fuoco.

Fatevi un giro per la stanza poi riprendete lo stampo con i guanti.

Mettete il pentolino a dx sul fuoco, usate tre volte il mantice, fatevi un altro giro e prendete sempre con i guanti il pentolino.

Usate ora il metallo fuso con lo stampo, prendetelo, e mettetelo sull'incudine, apritelo con il coltello e prendete il cavallo di bronzo.

Diez Palencia

Scendete nei sotterranei e andate all'uscita.

Usate la chiave da voi creata con la serratura. SALVATE.

Per andare avanti dovete ricordarvi cosa vi ha detto il pappagallo e siccome che il primo “avanti” lo avete già fatto eliminatelo dai passaggi.

Considerate che i “dx” e “sx” non vogliono solo dire di girarvi, ma che dovete anche andare una volta avanti.

Quindi da dove vi trovate: sx, avanti, dx, dx, sx, avanti, avanti, dx, dx, avanti, sx, sx, dx, sx.

Salite le scale e aprite la porta.

Prigione

Guardate in alto (spostandovi nell'angolo in fondo a dx) e vedrete una botola.

Andate all'armadio a sx e prendete la scacchiera.

Guardate sopra l'armadio e vedrete una cassa e una catena, ma sono troppo in alto per riuscire a prenderle.

Sollevate i due barili dall'altra parte della stanza uno per volta e posizionatevi vicino all'armadio, poi metteteci sopra la cassa e sulla cassa la sedia vicino.



Salite sull'armadio e prendete la corda nel cesto poi il cesto.

Scendete, posatelo sul pavimento, risalite, prendete la vanga e il manico rotto.

Provate anche a prendere la catena.

Andate all'ascensore, guardate il peso massimo, osservate il meccanismo dell'ascensore ed inserite il manico rotto dove manca la leva.

Tirate la levetta del blocco poi cliccate sul manico per scendere.

Prendete il barile con un buco sul coperchio e mettetelo nell'ascensore poi risalite.

Posizionate il barile nell'angolo dove stavano prima gli altri due.

Scendete di nuovo, prendete il bastone appoggiato al muro, salite, salite sull'armadio e prendete la catena con il bastone.

Ora vi dovete creare un'altra scala per l'altro armadio: mettete i due barili che avete usato per la prima scala l'uno davanti l'altro, prendete l'asse appoggiato a dx e mettetelo sopra i due barili, usate il barile con la crepa sul barile di sx, accanto mettete la cassa chiusa e la sedia vicino all'asse a dx.



Salite e usate la catena sulla grata.

Scendete, usate l'ascensore, usate il bastone sulla vanga, mettete nel barile senza coperchio 4 pale di terra, mettete il barile nell'ascensore, salite e posizionate il barile alla sx dell'ascensore.

Prendete la cassetta aperta e scendete.

Riempitela con 2 pale di terra, risalite e versate tutto nel barile.

Fate questa operazione un'altra volta.

Andate a riempire poi ancora una volta la cassa e quando risalite appoggiatela in terra.

Prendete il barile pieno e mettetelo nell'ascensore insieme alla cassa, prendete la catena che pende e legatela alla dx dell'ascensore.

Con la pala sbloccate l'ascensore, raccogliete l'uncino, legatelo alla corda in inventario, salite sull'armadio usate la corda sull'apertura poi cliccateci sopra.

Parlate con Isabel, datele la scacchiera ed uscite.

Candelas

Consegnate a Francisco la spada originale e vi inviterà a giocare a scacchi (potrete giocare normalmente, o scegliere la versione facile o saltare).

Filmato finale!

Soluzione di Star