

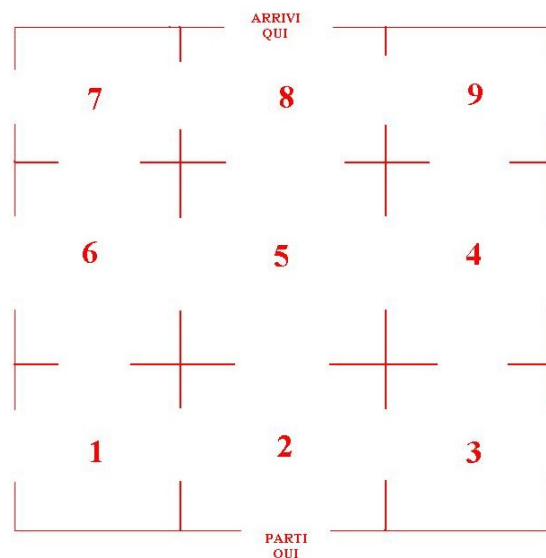
SOLUZIONE OBSIDIAN

Foresta

Gira a dx, vai nel sentiero e dopo il filmato prosegui in basso. Vai avanti e vedrai una tenda a sx che esaminerai dopo. Prosegui fino alla roccia Obsidian. Torna alla tenda, entra, solleva la coperta di dx, prendi il PDA, accendilo con ON/OFF e controlla tutto: posta, diario e progetti. Una volta fatto esci, girati a sx e sentirai un tuono poi un grido (se non li senti è perché non hai controllato tutto ciò che è presente nel PDA). Torna alla roccia di Obsidian e cliccaci sopra.

Reparto servizi amministrativi regionali

Abbassa la visuale e premi il pulsante. Vai avanti e clicca il pulsante sul bancone. Dopo la conversazione vai a sx poi avanti e visualizza i monitor. Torna davanti al bancone e visualizza gli altri monitor a dx. Quando li avrai visti tutti potrai passare per la porta rossa a dx, ma per adesso non farlo (clicca più volte su i monitor perché uno di loro di darà un modulo). Quando arrivi nella parte posteriore alza la visuale per vedere tutta la torre, poi girati alza di nuovo la visuale per vedere l'ombra del ponte. Ora mettiti di fronte il bancone con il campanello, girati a sx, vai una volta avanti, gira a sx poi avanti per entrare nella biblioteca. Da dove ti trovi girati verso sx, vai avanti, poi una volta avanti verso sx, vai in alto, avanti due volte poi girati a dx e clicca sul pulsante rosso. Sarai nell'archivio. Da dove ti trovi girati a sx, avanti, sx e avanti due volte. Prosegui una volta e vedrai una leva da tirare verso dx una volta. Girati a sx due volte poi vai avanti una volta e sarai nell'area di sicurezza. Prendi le schede che ti dà il robot e partirà il primo enigma. All'interno del cubo ci sono otto box che, con un particolare procedimento, ti faranno diventare le schede nere. Tu devi utilizzare le schede che ti ha dato il robot sui box in modo da averne poi tre nere. Quindi in base al disegno sotto tu ti trovi all'inizio del punto 8. Vai all'altra estremità per trovarti all'inizio del punto 2 e da qui segui la seguente strada: 2 – 1 – 6 – 7 – 6 – 1 – 2 – 5 – 4 – 3.

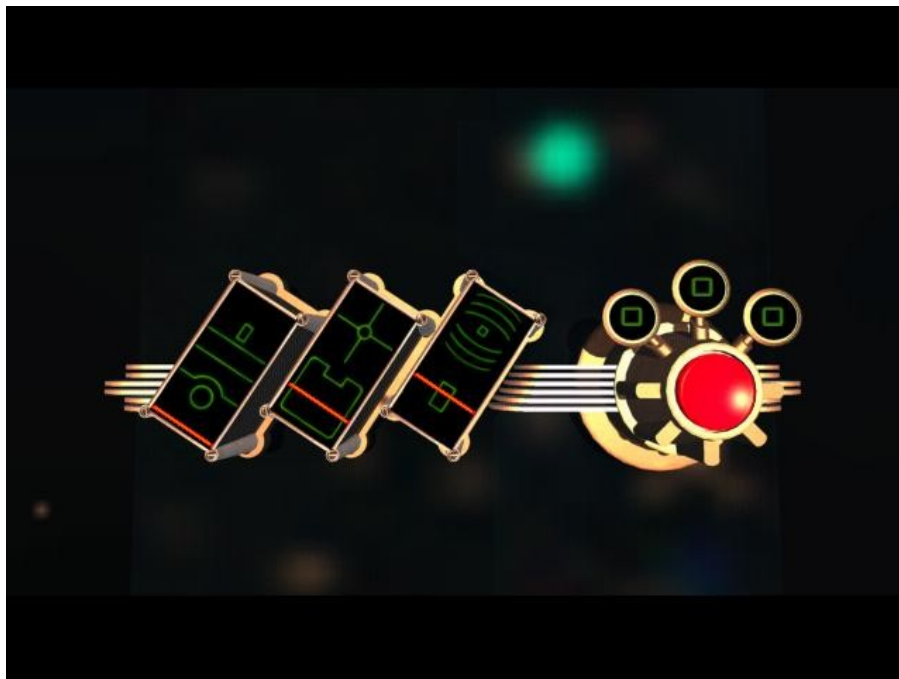


Sali per il tappeto rosso, tira la leva due volte a dx, scendi per il tappeto e vai avanti fino all'orologio. Clicca sul monitor, girati a dx poi vai avanti verso sx e ti troverai dietro l'orologio. Puoi vedere a dx le tre manopole sole, luna e terra e a sx c'è la leva che le aziona. Devi regolare questi tre astri in modo che non si scontrino. Quindi gira la manovella del sole con 2 scatti, quella

della luna con 10 scatti, quella della terra con 11 scatti come da foto sotto poi tira la leva e torna al monitor.



Vai due volte a sx, avanti due volte poi tira due volte a dx la leva. Dopo la comunicazione da dove ti trovi tira la leva tre volte a sx poi scendi e sarai di fronte al telefono. Quello che devi fare è mettere le linee rosse come nella foto sotto poi premere il pulsante per far aprire la porta.



Di fronte puoi vedere una montagna con una pietra che oscilla sopra. Prendi la montagna e trascinala in basso poi voltati e passa il portale. Da come sei vai avanti, sx, avanti, sx, avanti, dx, avanti, dx, su, avanti tre volte, dx, avanti quattro volte.

Il regno del ragno

Vai due volte avanti, dx, avanti, dx, avanti, sx, avanti, spingi il pulsante rosso poi vai a sx, avanti, sx e premi il pulsante verde. Vai a sx, avanti e vedrai 4 leve che comandano fuoco, aria, metallo e

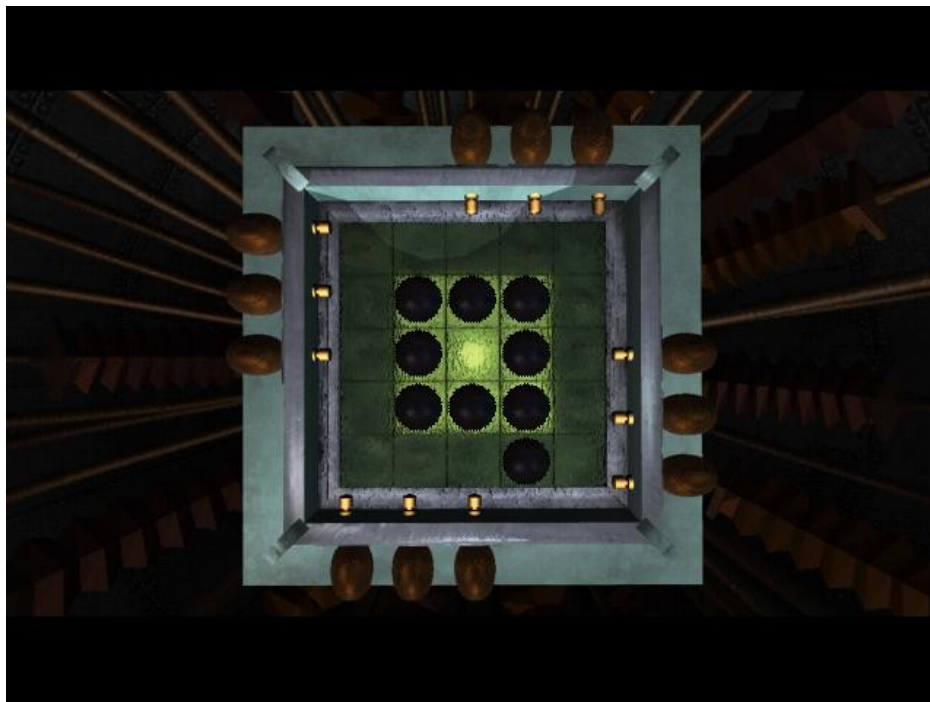
petrolio. Girati, vai avanti, dx e premi il verde. Da dove sei vai avanti, dx, avanti, dx, avanti, sx, avanti per due volte, su e avanti due volte.

Zona “Aria”

Qui devi intrappolare il tornado. Vai giù poi avanti due volte ed ecco un altro enigma. Nel quadrato puoi vedere le palle che corrispondono ai cilindri; grazie ai pulsanti a lato devi riuscire a disporre le palle nel quadrato più illuminato al centro. Quella sotto è la situazione iniziale.



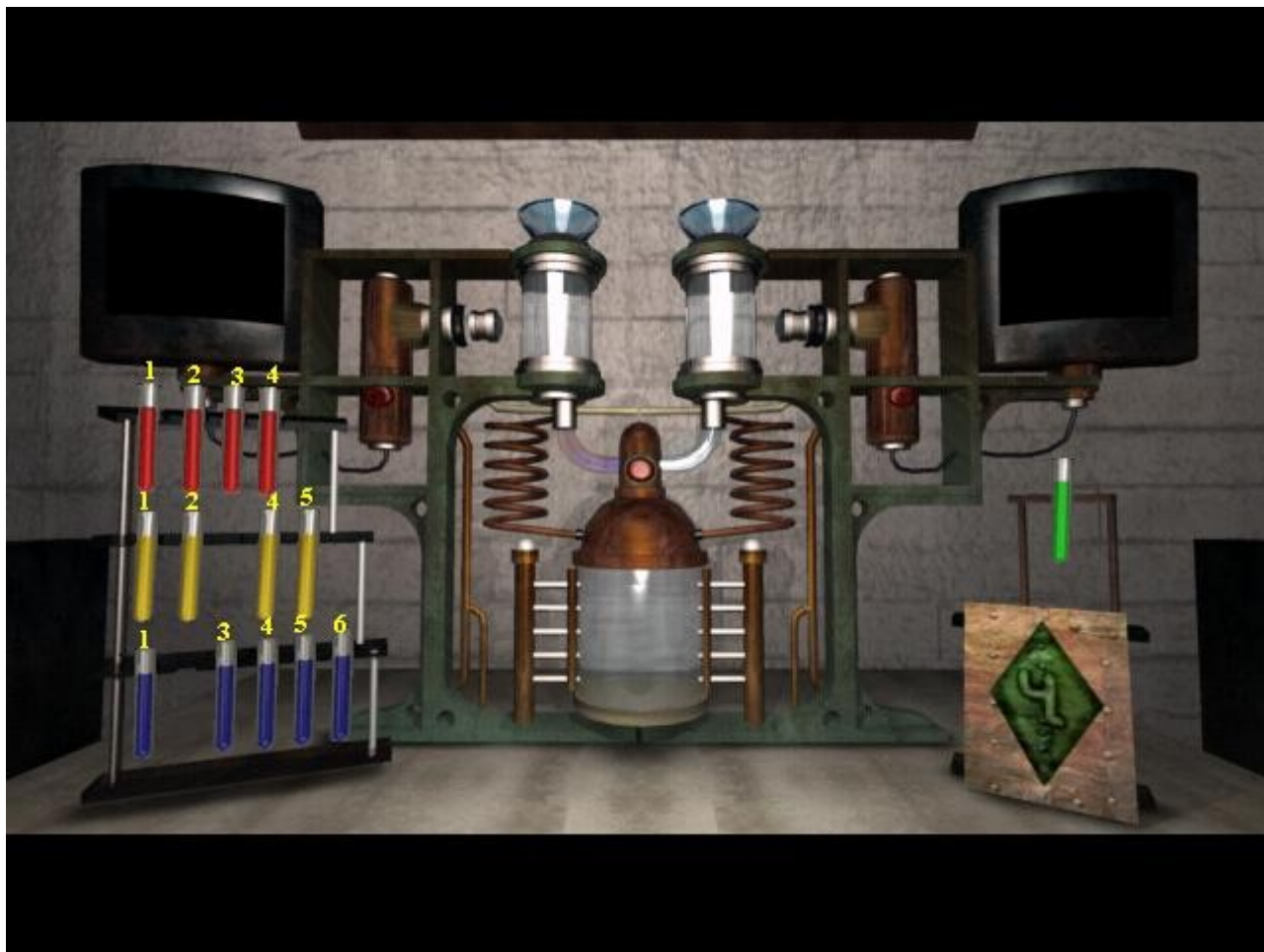
La sequenza è: 7 - 3 - 7 - 3 - 7 - 8 - 11 - 9 - 12 - 5 - 11. Ecco come alla fine deve risultare:



Torna indietro due volte poi vai su. Ora spara ed imprigiona il tornado. Voltati ed entra nel planetario. Vai giù e prendi la scheda sulla plancia ed inseriscila nella seconda fessura di in basso a sx. voltati, vai avanti quattro volte, avanti una volta a verso sx, dx, avanti, sx, avanti, sx, avanti, dx, avanti, su, avanti due volte.

Zona “Metallo”

Entra nel tunnel in basso a dx, premi il pulsante rosso e vedrai che c'è qualcosa che non va. Vai avanti poi a dx e guarda i simboli nel muro. Vai a dx, avanti, sx, avanti e sarai in un laboratorio. A dx vedi una fiala con il numero 4, a sx delle fiale rosse, gialle e blu. Guarda in alto le combinazioni, girati a dx, prendi una delle cassette a dx ed inseriscila nella fessura sotto la tv poi premi il pulsante triangolare in alto. Fai la stessa cosa con l'altra cassetta. Torna al tavolo, puoi vedere 1 2 3 4 fiale rosse (mancano il 5 e il 6), 1 2 4 5 gialle (mancano 3 e 6), 1 3 4 5 6 blu (manca il 2). I colori li inserisci trascinandoli sui vasi di vetro, il pulsante rosso al centro tra i due vasi mescola i colori, i pulsanti a dx e sx sui due supporti marroni tolgono il colore dal contenitore.



Ora nel contenitore di sx trascina la fiala rossa numero 1 e in quello di dx la numero 4 gialla. Premi il pulsante al centro, prendi la fiala arancione. Girati, vai avanti, dx, avanti, dx, clicca sul centro dell'equazione per mettere la fiala. Vai a sx, avanti, due volte a dx e premi il pulsante rosso. Voltati vai avanti ed entra nel planetario. Prendi la scheda ed inseriscila nella seconda fessura a dx. Voltati, avanti 5 volte, dx, avanti, sx, avanti, sx, avanti, dx, avanti verso sx, su, avanti due volte.

Zona “Fuoco”

Prova a cliccare sul sole per vedere la sequenza e la velocità con cui batte sui picchetti. Quello che devi fare è cliccare sui picchetti in modo da far battere contro di loro i rami nello stesso tempo e sequenza del sole, poi cliccare sul sole in modo che i suoi raggi colpiscano il picchetto nel momento in cui li colpiscono i rami. Quando questo avverrà sentirai il suono di un organo. Girati e vai verso il planetario. Fai un passo indietro, prendi la scheda ed inseriscila nell'ultima fessura a dx. Voltati, vai avanti 5 volte, dx, avanti, sx, avanti, dx, avanti due volte verso sx, due volte a sx, su, avanti due volte.

Zona “Petrolio”

Osserva il numero sulla sabbia, vai avanti verso dx e vedrai un imbuto con una pulsantiera: inserisci le coordinate 038 e spingi il pulsante rosso. Retrocedi, vai avanti due volte e vedrai il mare con delle onde che devi mettere in sincrono. Non ti posso suggerire i passaggi, ma per riuscire a farle muovere insieme basta passarci sopra il mouse per fermare il movimento poi mettere le onde uguali tre per volta. Una volta fatto dal mare si solleverà un grosso cubo. Vai due volte a dx, avanti, due volte a dx e osserva il disegno sul cubo. Vai due volte a dx, avanti verso sx e sarai dentro al castello di sabbia. Vai a sx e vedrai un pannello dove dovrai ricostruire ciò che hai visto sul cubo. L'immagine iniziale è composta da 10 settori orizzontali movibili nella quattro direzioni. Ecco le direzioni:

1 – sx

10 – dx2

5 – su3

6 – giù3

3 – giù2 ; dx2

8 – su2 ; sx2

4 – sx2

7 – dx2

3 – giù3 ; dx2

8 – su4 ; sx2

5 – giù1

8 – su1

4 – su1



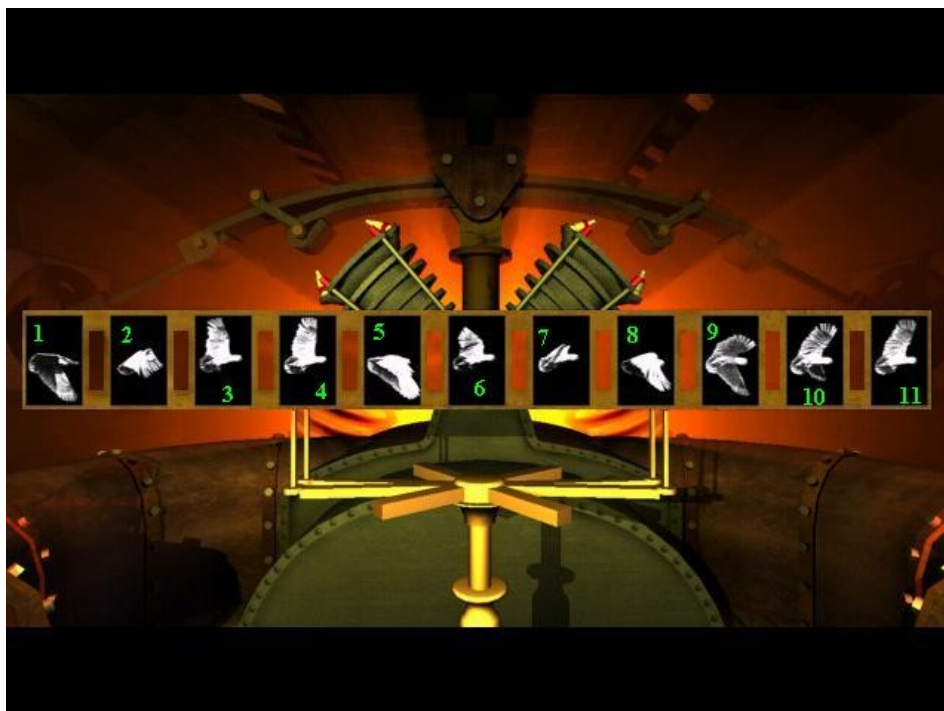
Vai verso il pannello, voltati, vai avanti, dx, avanti verso dx, sx e avanti. Devi far coordinare lo 038. Quindi con la manovella di sx imposta 037 e con la manovella di dx 1. Ti comparirà 038. Ora devi capire le coordinate del getto di petrolio. Sposta la manovella a sx verso dx con coordinata 135 poi quello di dx fino a 5. Continua a girarla rimanendo sul 5 fino a far apparire la coordinata 133. Indietreggia, vai a sx, avanti verso sx, dx, avanti verso sx, due volte a sx, avanti, avanti verso sx. inserisci le coordinate $133 - 5$ e premi il pulsante rosso. Vai due volte a sx, avanti poi inserisci la scheda nella prima fessura di sx. Ora unisci i puntini per ricostruire la costellazione del ragno come da foto sotto.



Girati e scendi con l'ascensore.

Il mondo del Conductor

Vai a sx, avanti due volte e premi il pulsante rosso. Vai due volte verso dx, avanti verso sx, avanti due volte e clicca sulla colomba. Devi rendere il volo degli uccelli in sincrono. Ecco l'immagine di partenza:



Ecco la sequenza: 6 in 1, 3 in 2, 4 in 3, 11 in 4, 10 in 5, 9 in 6, 9 in 7, 10 in 8, 10 in 9, 10 in 11.

Ecco come viene alla fine:

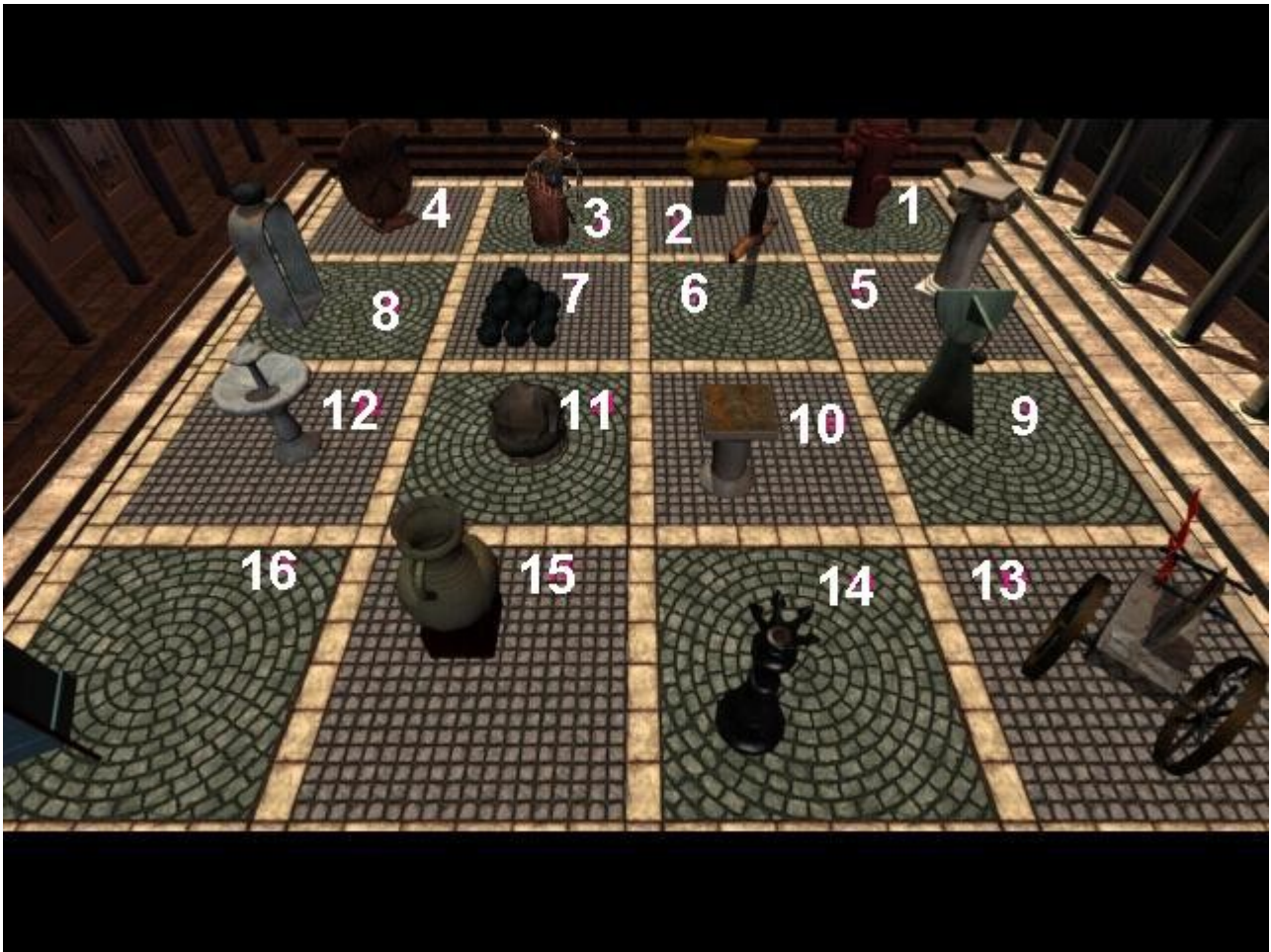


Vai verso l'immagine, poi retrocedi, due volte a sx, avanti, avanti verso sx, giù e vedrai il pannello di controllo. Gira la chiave a sx, nel pannello dopo segui la voce per sapere cosa cliccare poi scegli la destinazione **piazza**.



Piazza

Retrocedi poi scendi. SALVA. Vai due volte avanti e dopo l'animazione vai avanti quattro volte, dx, avanti, sx, avanti, sx, avanti. (se vuoi gioca con il modellino di scacchiera) Girati verso il balcone e guarda giù per vedere la scacchiera. Ti scrivo i numeri e le relative corrispondenze di oggetti per poi muoverti al meglio dopo:



1 idrante

2 scultura di legno

3 tronco

4 gong

5 colonna con capitello

6 spada

7 palle di cannone

8 bottiglia

9 piramide con mezzaluna

10 piedistallo

11 testa

12 fontana

13 carretto

14 regina scacchi

15 anfora

16 oltre

Ora vai a posizionarti sulla casella dove c'è l'idrante, da qui vai avanti una volta quindi dove c'è la colonna, girati a dx, clicca sul tronco, clicca sulla testa, avanti una volta, clicca sul gong poi sulla fontana, vai avanti una volta, girati a sx, clicca sulla regina di scacchi, avanti una volta, clicca sull'anfora, gira a dx, vai avanti e avrai così intrappolato la creatura. Esci dal posto e torna al velivolo. Vai al pannello di comando, gira la chiave premi i pulsanti dorati come indicato dalla voce e nel pannello clicca **chiesa**.



Il tempio della macchina

Retrocedi, avanti due volte, dx, clicca sul robot, vai a dx, avanti, dx, avanti verso dx. Osserva tutte le absidi con e senza tende poi entra nel ragno. Si aprirà un pannello con 10 frecce. Per muovere le frecce in basso basta usare le frecce in alto a dx. Ora imposta le frecce come da foto sotto.

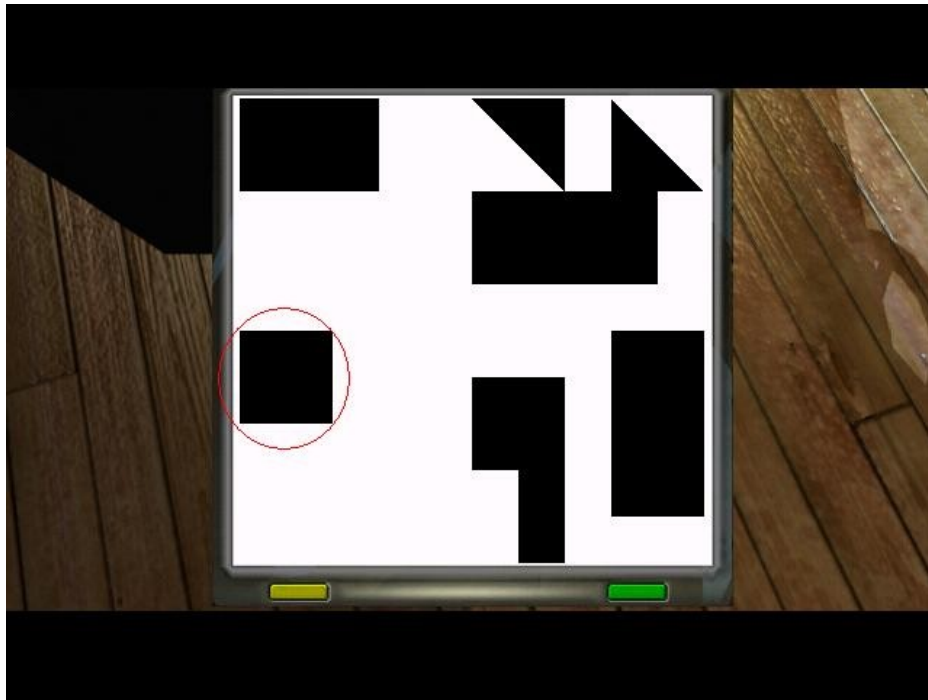


Tira la leva a dx, esci dal ragno, girati, abbassa la visuale e prendi l'oggetto con i simboli. Alza la visuale, girati, vai avanti, dx, avanti verso sx, sali, dx, avanti, dx, clicca sulla scritta "inserire". Vai a dx, avanti verso sx e vai al pannello di comando. Fai le procedure di sempre e digita **statua**.

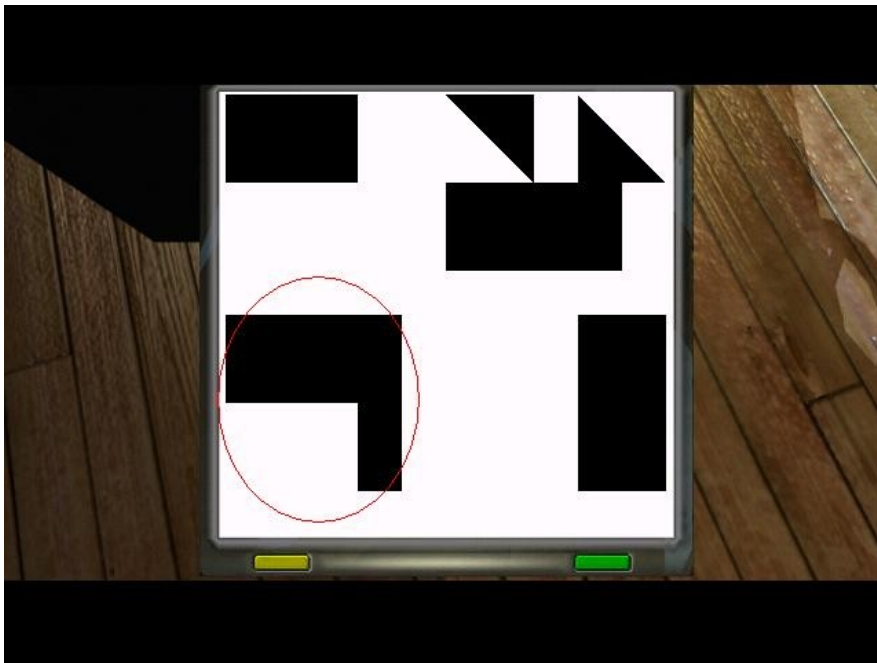


Statua

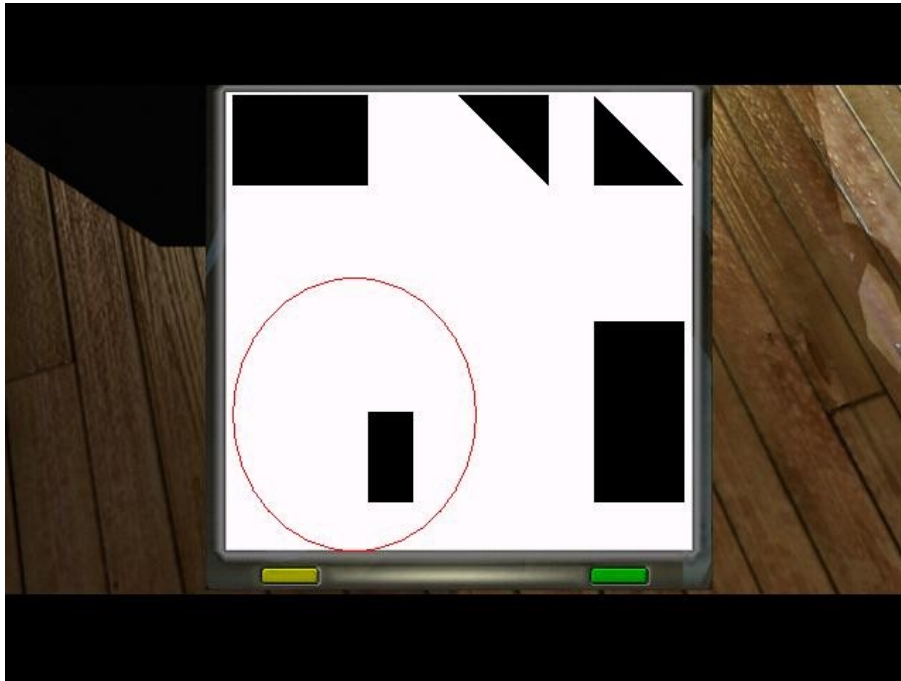
Retrocedi, avanti, sx, avanti due volte, dx, avanti 4 volte, sx, avanti due volte, vai alla pressa e cliccaci sopra. Ti apparirà un pannello dove in basso avrai un pulsante giallo per resettare e uno verde per stampare. Ora scoponi tutti i pezzi ed unisci i due triangoli per creare un quadrato come da foto sotto.



Uniscici il pezzo a forma di q.

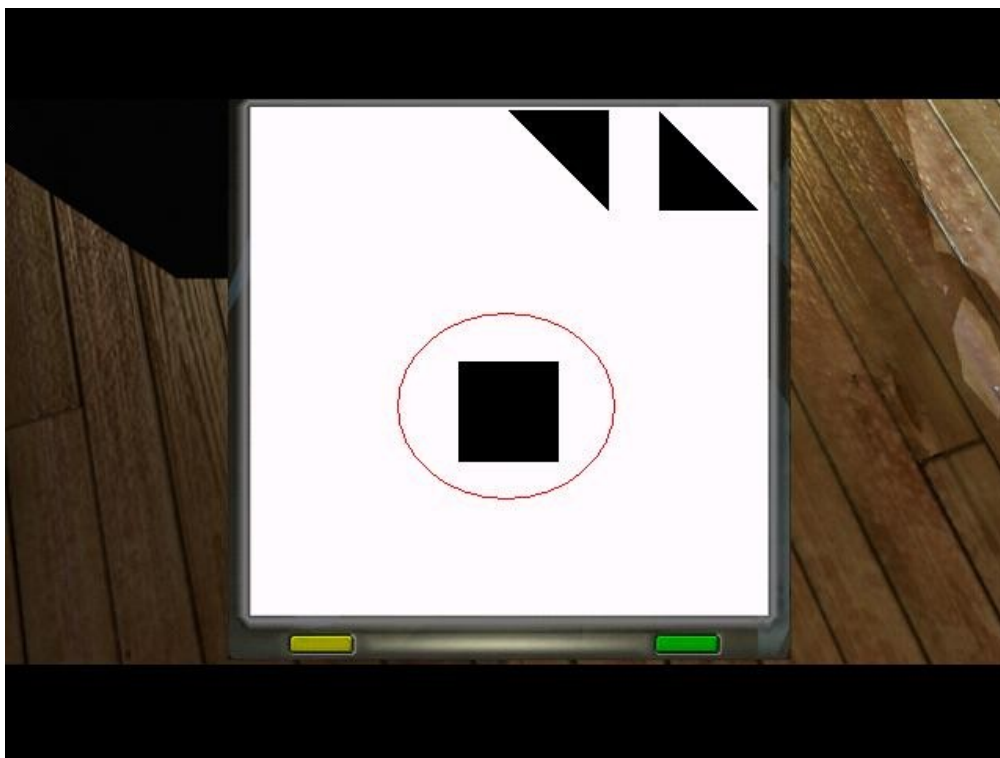


Sovrapponi il rettangolo in modo da lasciare il bianco.



Unisci il rettangolo piccolo alla parte rimasta per formare un quadrato poi unisci sopra il rettangolo in verticale per lasciare un altro quadrato.





Sovrapponi in fine i due triangoli sul quadrato per avere tutto bianco poi spingi il pulsante verde. Tira la leva a sx del quadro poi spostati per premere il pulsante verde. Vai due volte a dx, avanti 4 volte, sx, dx, avanti, due volte a dx, avanti verso sx.

La cornice nel cielo

Farai guidare il copilota, alza la visuale, tira la leva di sx e adesso non seguire più ciò che la voce ti dice, ma fai le seguenti mosse: D1, D2, quadrato B4 (vedrai per un momento una luce rossa), quadrato B3, quadrato A2, pulsante C2, quadrato A3, pulsante C3, quadrato C4, pulsante B3, quadrato B4, pulsante A3 e la luce rossa sarà messa all'angolo. Dopo la sequenza girati a dx e vai avanti due volte. Per mezzo dei pulsanti in basso a sx devi unire le parti del ponte. Quindi:

freccia su 3 volte;

freccia sx 7 volte;

freccia su una volta;

freccia dx 7 volte;

freccia giù 2 volte.

Vai avanti, dopo aver parlato con Max abbassa la visuale e trascina la provetta arancione nel vuoto. Torna su vai due volte a dx, due volte avanti, sx, avanti poi due volte a dx, avanti, sx, avanti. Hai davanti una pulsantiera dove devi trovare otto pulsanti che diventino verdi. Il problema è che non c'è una vera e propria soluzione a questo perché se sbagli tutto si scombina. Il trucco è osservare tra le tessere quelle che non si scambiano, cercare di ricordarsele e cliccare quelle. Una volta fatto tira la leva. Dopo l'animazione puoi scegliere tu il finale: seguire Max girandoti subito e tirando la leva, oppure facendo passare il tempo e vedere un filmato diverso!

Soluzione di Star