

ADAM'S VENTURE 3 REVELATIONS

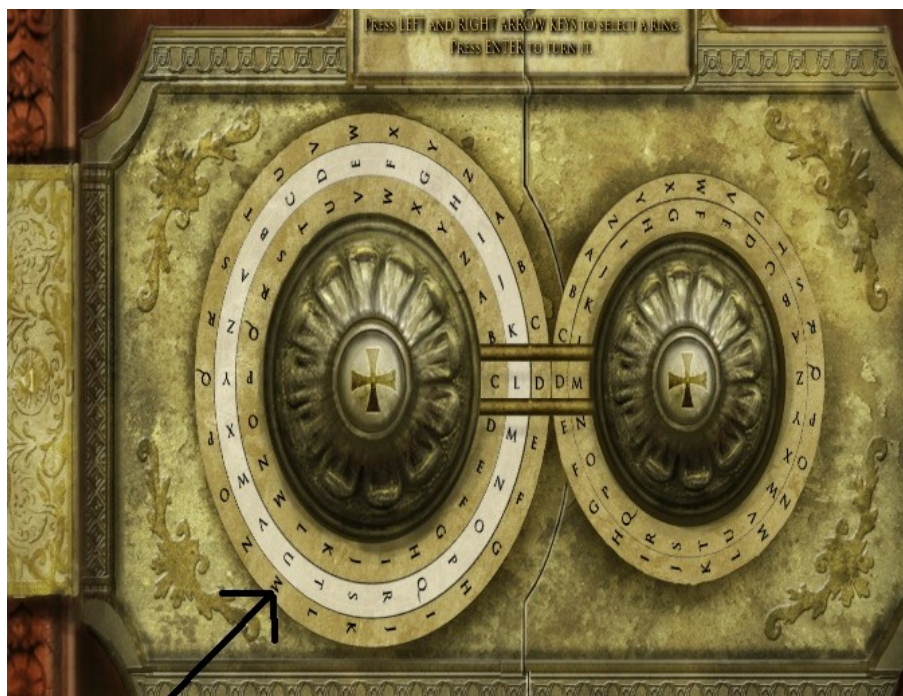
Oxford

Dopo la intro sei in una stanza, osserva tutto e poi esci dalla stanza. Avanza nel corridoio e entra nell'arco a dx, scendi gli scalini e prosegui nel corridoio a dx con le finestre ad arco. Prosegui salendo le scale, entra nella porta aperta e poi vai in fondo alla Gallery, non entrare perchè è chiusa e scendi le scale a dx. Avanza e conoscerai Evelyn. Ti chiederà di aiutarla a rimettere in ordine i quadri. Vai su ognuno e disponi come vedi sotto, apparirà una scritta: **LUMEN**.



Segui Evelyn (se te la perdi, sali le scale, avanza verso il basso e vai nelle scale subito a sx tra le due candele). Avanza verso la porta e hai un meccanismo: hai 3 dischi a sx e 2 a dx

Inizia dalla serie di sx con il disco più grande e ruota finchè vedi (in qualunque posizione) che le lettere **UM del secondo e terzo disco sono vicine, poi passa al disco centrale e ruota finchè vedi vicine **LUM**.**



Vai al disco più piccolo, sempre della serie a sx, e ruota finchè **LUM** non è tra le barre.

Vai alla serie dei due dischi a dx: posizionati su quello più grande e ruota finchè appare la lettera **E** (può essere che la vedi già posizionata e vedere la scritta **LUME**, se non appare subito ruota finchè appare). Vai al disco più piccolo e seleziona la **N**, formando la parola **LUMEN** e la porta si aprirà.

Biblioteca

Vai in fondo e poi negli scaffali a sx dove ci sono le scale. Posizionale come vedi sotto:

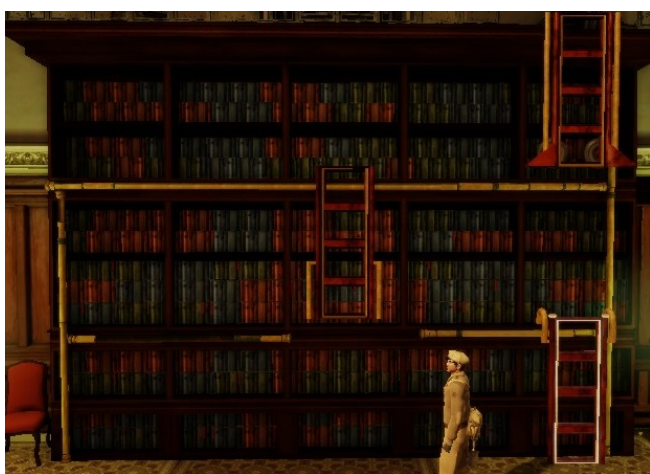
Posizione iniziale



Seconda posizione



Terza posizione



Quarta posizione



Ora sposta a dx e poi sopra il pezzo centrale e il rimanente per completare la scala.

Sali e salta in cima allo scaffale, avanza a dx e prendi il libro.

Dopo il dialogo entra nell'apertura sempre sopra lo scaffale, avanza seguendo il percorso e dopo l'ultima ragnatela vai a dx dove vedi una luce in fondo, a un certo punto crolli di sotto e sei con Evelyn. Seguila e vai nella porta a dx, avanza e entra dove entra lei: nello studio del padre di Adam.

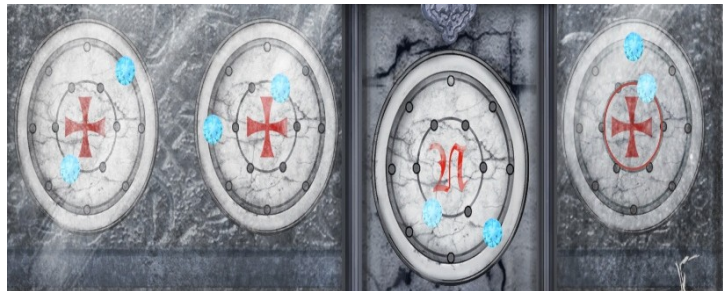
Avanza verso Evelyn e prova a "usare", ma ti sarà impedito. Vai a sx verso il camino, osservalo e metterai il libro nello scudo precipitando.

Nella fogna

Entra nel cunicolo della fogna e avanza fin dentro una stanza, vai verso il pannello con la croce sul muro e disponi i pallini blu come vedi nell'immagine.



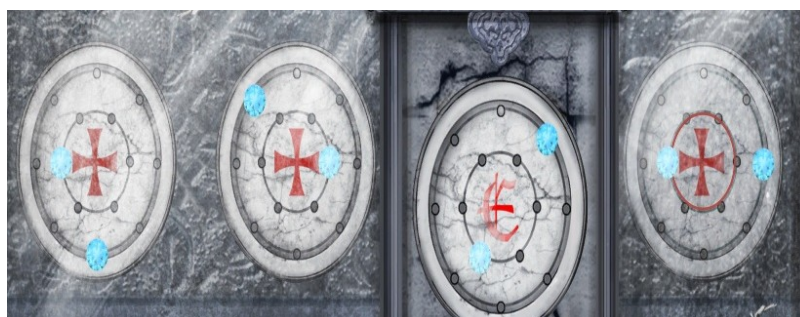
Avanza verso il basso e supera il cancello, avanza verso la prima scala davanti, percorri i pochi gradini e lasciati cadere su quella sotto, percorrila e lasciati cadere sotto quando si interrompe, avanza per alcuni scalini ed entra nel cancello aperto. Avanza in fondo per un altro enigma come il precedente.



Esci dal cancello, scendi le scale a dx e vai al centro della grande ruota in metallo, premi la leva per scendere. Vai in fondo verso il terzo enigma.



La ruota crollerà, vai sulla piattaforma crollata, vai a dx, appenditi e lasciati cadere in basso. Avanza a sx e lasciati cadere in basso dove c'è il cancello in terra. Prova ad aprire il cancello ma è chiuso. Lasciati cadere nelle scale sotto, scendile e lasciati cadere sotto dove c'è la porta marrone. Avanza sulla rete al centro della stanza e sali le scale a dx: sul muretto c'è una chiave, prendila e sali le scale correndo per saltare dall'altra parte. Sali le scale e vai vicino alle casse, posizionali dietro l'ultima cassa e aggrappati alla piattaforma, salta sopra e avanza: puoi aggrapparti alle sporgenze in alto oppure saltare per raggiungere il cancello, entra e hai l'ultimo enigma.



La porta in fondo si apre. Fai tutto il percorso e vai a quella porta. Entra e vai verso la porta marrone in fondo: aprila.

Stanza del Mondo

Avanza e vedi una strumentazione con 4 cerchi che selezionati diventano gialli. Non toccarli e gira tutto intorno osservando le 4 nicchie con i disegni circolari. Vai alla strumentazione e sistema in questo modo:



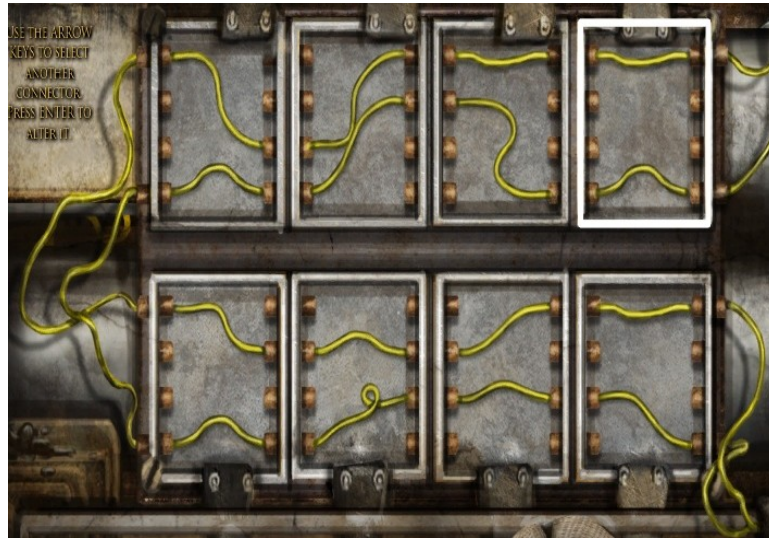
Vai ancora al meccanismo e ruota le palline blu centrali come vedi sotto.



Sarà indicata una località sulla mappa.

Route de Luz

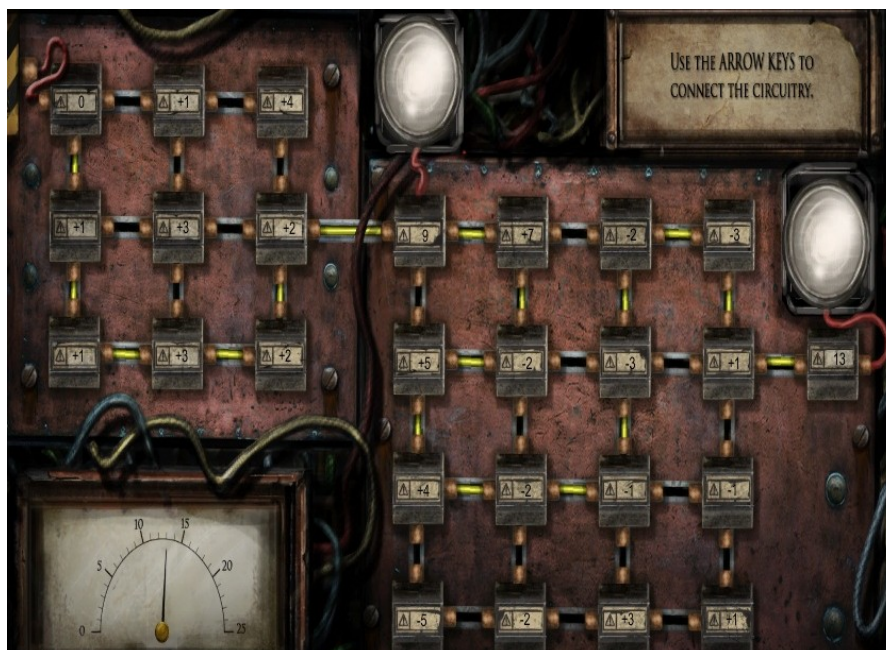
Avanza verso la casa e parla con l'uomo sulla panchina. Vai verso il camion in fondo dalla parte davanti e devi mettere a posto in contatti.



Salite sul camion per avere un passaggio.

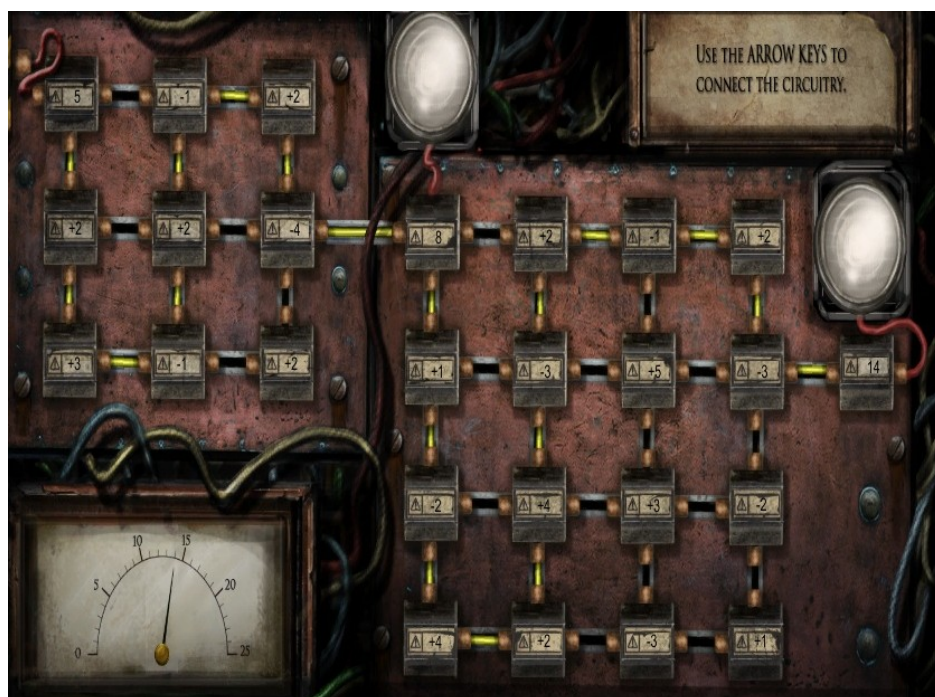
Luz – Francia

Avanza verso la porta sotto la tettoia e bussa, aprirà il Prof.Saint-Omar che ti tratterà male. Ritorna al camion e spingi la grande cassa verso l'ascensore, mettila dentro e sulla dx aziona il meccanismo per farla salire. Sali le scale a sx fino in cima e aziona l'ascensore con la leva a dx. Scendi e sposta fuori la cassa tramite la leva, risali e aziona di nuovo l'ascensore per abbassarlo, torna sotto e sposta la cassa sull'ascensore tramite la leva, torna sopra e fai salire l'ascensore: ora la cassa è in cima. Vai dall'altra parte dove c'è il Prof.Saint-Omar passando sul cemento a dx, parlaci. Parla con Evelyn e poi aggrappati sul palo e poi sulla corda tesa per andare dall'altra parte. Appena sei sopra il tetto lasciati cadere e avanza sul bordo a dx del tetto davanti e poi anche del prossimo per arrivare alle pale: devi mettere in ordine i contatti come vedi sotto nelle parti gialle.

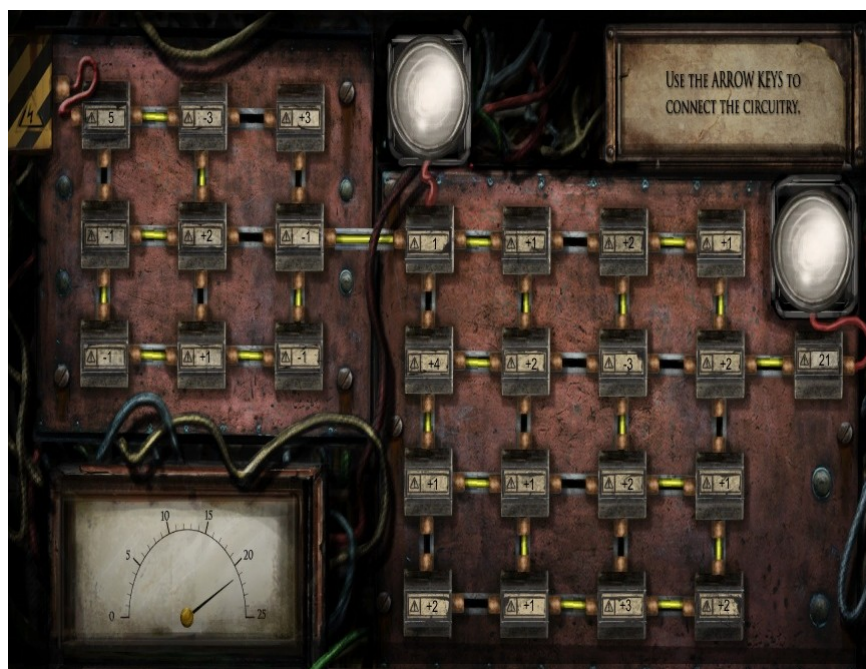


Una passerella si abbasserà.

Gira intorno a quel tetto verso sx e vedrai una scaletta in ferro, sali e supera la passerella, segui la casa a sx e vedi un'altra scaletta, sali e poi avanza verso l'asse, superalo e salta sotto, avvicinarti alle pale e metti in ordine i contatti.



Da quel unto osserva la freccia a sx, vai e salta. Salta sopra la balaustra alla quale sei appeso, avanza e vai sul tetto a dx dove c'è la fune, arrampicati e vai dall'altra parte. Lasciati cadere sulla fune sotto e poi cadi sul tetto. Vai alla casa in fondo col cornicione rosso, appenditi e vai a dx, lasciati cadere. Avanza sull'asse in terra in obliquo, avanza verso il fondo dove c'è Evelyn e sali la scaletta. Vai verso le pale e metti in ordine i contatti.



Il caffè è pronto.

Parla ancora con il prof. Per sapere cosa fare e poi vai al proiettore, al centro vedi 9 contatti tondi bianchi e ai lati 6 colorati in vario modo. Disponi come sotto i 9 centrali.



Templar Church – Luz

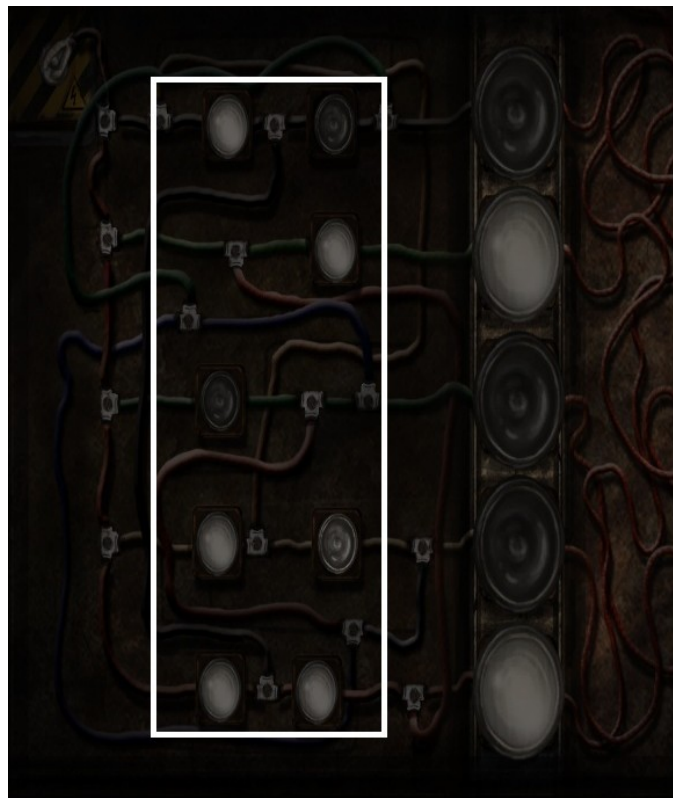
Il Prof ripeterà una sequenza di combinazioni che si devono interpretare.

Vaia a sx e vedi 3 statue, usa quella più a dx per 3 volte. Vai a dx verso l'arco buio sotto la torre e guarda i rampicanti alla sua sx e vedi dei pentagoni. Vai davanti alla cripta e ispezionala vedendo 4 campane: vanno suonate in un certo ordine.



Premile secondo l'ordine 24314

Entra nel passaggio che si apre, vai verso l'apertura nel muro salendo sul muretto e poi avanza. Ad un certo punto il soffitto crolla, avanza e guarda la scena in fondo. Torna indietro di qualche passo e sulla sx vedi una lastra con colore diverso dalle altre: arrampicati e segui il percorso, sali la scala e vai a dx fino ad una piattaforma in legno con delle catene e una leva. Usa la leva per far salire la pedana e montaci sopra per scendere. Avanza nel percorso a sx fino alle casse di esplosivo e usa il meccanismo per disattivare la bomba. Alcune luci devono rimanere accese e altre spente.



Agisci sulle luci nel riquadro.

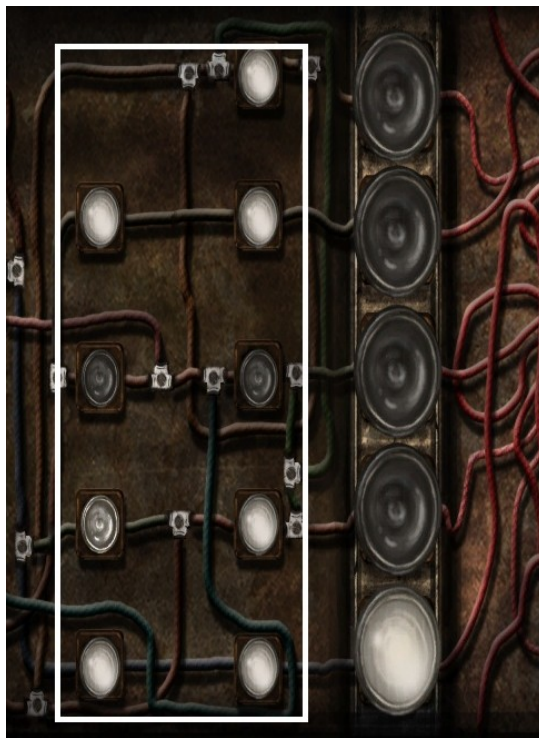
Corri indietro e salta nel carrello e poi spingilo.

Avanza a dx verso il puzzle dei tasselli e dei cancelli: bisogna attivare dei tasselli e aprire dei cancelli che permettano di andare nel ponte in alto a dx.



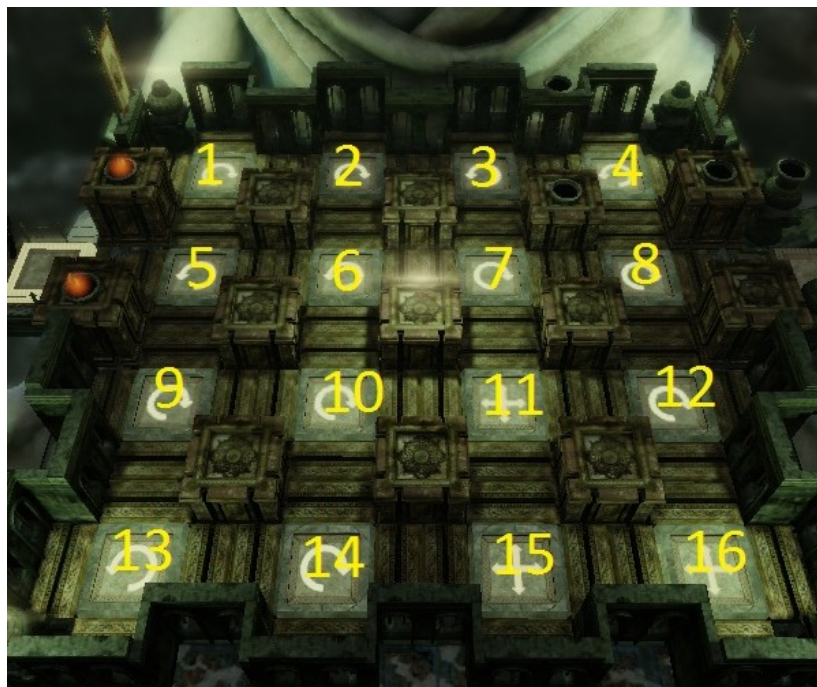
5-1-5-6-7-3-2-6-10-9-13-14-15-11-15-16-12-8 e poi a dx.

Anche qui hai una bomba da disinnescare.



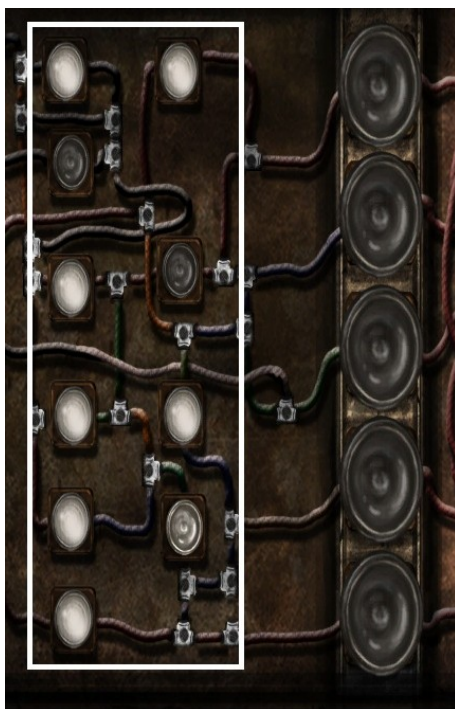
Sali sul carrello a dx e spingilo.

Hai di nuovo un puzzle dei cancelli.



5-9-10-6-10-14-15-14-10-6-2-3-7-8-4-8 e poi a dx

Altra bomba da disinnescare.



Avanza e prima di salire sul carrello ci sarà un filmato. Appena termina spingi il carrello e hai ancora un enigma dei cancelli.



5-6-2-3-7-3-2-6-7-6-10-9-10-11-7-8 e poi a dx.

Avanza e ci sarà un filmato.

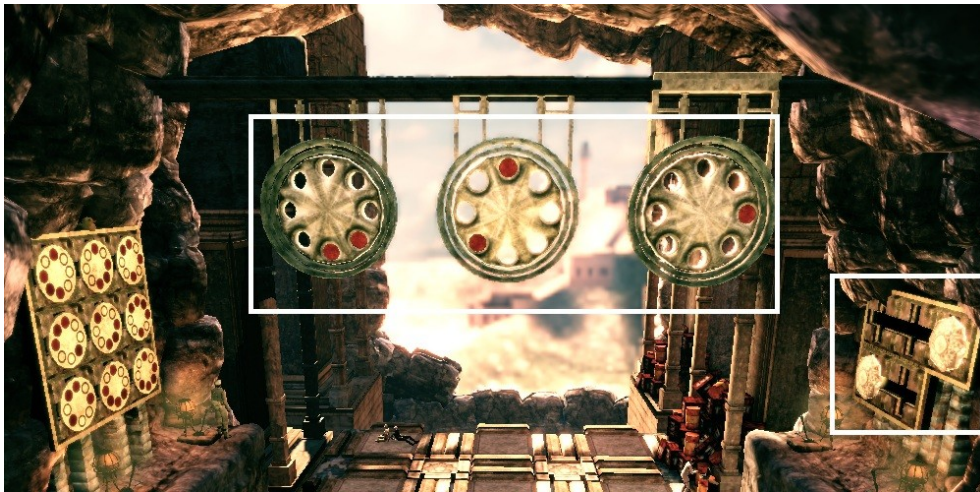
Avanza nel passaggio a sx e un altro esplosivo viene armato.

Sulla dx le leve servono per posizionare i dischi in pietra nella posizione di quelli appesi. Sulla sx la leva in fondo ruota i dischi in base alla posizione dei dischi di pietra.

Avanza sul ponte per la parte sx e vedi due leve: agisci sull'ultima in fondo. Ritorna al ponte e salta la parte centrale crollata, alla dx hai altre due leve: agisci sull'ultima in fondo. Supera il ponte per andare nella parte sx e agisci sempre l'ultima leva in fondo. Supera di nuovo il ponte per andare nella parte dx

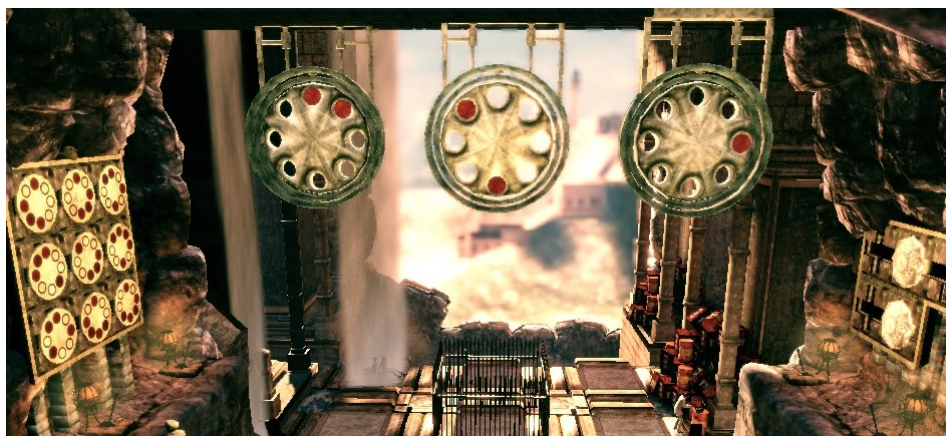
e agisci sull'ultima leva in fondo. Supera il ponte per andare nella parte sx e agisci sull'ultima leva in fondo.

Ora dovresti vedere i segni come indicato:



Supera il ponte per andare dalla parte dx (il ponte crolla), agisci sull'ultima leva in fondo e poi su quella'altra leva. Avvicinati al ponte e lasciati cadere sulla corda rimasta per andare dall'altra parte, agisci sulla leva in fondo per ruotare il primo disco a sx. vai al ponte, lasciati cadere sul cornicione e attraversalo sulla corda, agisci sempre sulla leva in fondo per far cadere la sabbia. Attraversa di nuovo il ponte per andare sulla parte sx, agisci sulla leva in fondo e il disco centrale ruoterà.

Dovresti avere queste posizioni:



Ora agisci sulla prima leva e i dischi si uniranno.

Osserva il finale.

Soluzione di Giuseppe