

J.U.L.I.A.

La nave spaziale è danneggiata da meteoriti e il computer di bordo si attiva rilevando delle anomalie e sveglia Rachel.

Premi "OK" su "Enter manual override" e inizia il dialogo tra il computer (Julia) e Rachel spiegando cosa devi fare.

Per prima cosa bisogna raccogliere info sul pianeta:

Ci sono 3 icone in basso su questa schermata:



Inizia dalla prima a sx:

SCAN – Il pianeta è Salvia6 e vengono elencati i materiali disponibili.

HARVEST - Devi trovare sulla mappa i materiali elencati in alto. Scorri il mouse fino a trovare la posizione delle barre colorate sempre indicate sopra. Di seguito lo schema che è random.



Una volta trovati i punti sulla mappa osserva le icone in alto a sx e clicca su MATERIALS, avrai la lista dei materiali.

Ora è il momento di riparare la nave usando quei materiali. Sempre sulle icone in alto clicca su UPGRADE REPAIR e vedrai la nave con delle parti in rosa, sono quelle da riparare.

Clicca su ognuna e inizierà un filmato della parte interna, appena la zona diventa rossa si accende un materiale sulla console, cliccalo e trascinalo sulla parte rossa per riparare quella parte, continua così per tutti i settori danneggiati fino all'estinzione anche dei materiali.



In questo caso lampeggiava l'1

SALIA 6

Nelle icone vai su PLANET VIEW e clicca l'icona a dx: LAND. Inizia l'esplorazione del pianeta. Il Mobot rileva un'esplosione avvenuta e indica una struttura. Sulla dx hai due icone: DEPARTURE e EXPLORATION, clicca su EXPLORATION per evidenziare una stazione abbandonata.

Hai 3 voci da cliccare, clicca su ENTER THE STATION e Mobot rileva alte radiazioni.

Clicca su SEARCH THE DEAD WOMAN'S ITEMS, viene trovata una tessera identificativa di Cynthia, ID280311112

Clicca su PROCEED INSIDE STATION e Mobot rileva un organismo virale mutante. Viene analizzato il Dna.

Clicca su EXAMINE CORPSES e Mobot dice che non rileva la vita.

Clicca su APPROACH THE COMPUTER ma non vi è alimentazione perché l'energia è data dai pannelli solari e che il pannello è vicino al palazzo.

EXIT THE CORRIDOR e poi EXIT STATION ENTRANCE, clicca su EXAMINE STATION SURROUNDINGS e poi clicca con questa sequenza:

EXAMINE TOMBSTONE: illeggibile.

DEAD BODY: irriconoscibile.

SMALL DEVICE: primitivo dispositivo di rilevamento radiazioni.

HOVERCRAFT: È al di là di riparazione.

JUNK PILE e SOLAR PANEL: Mobot esprime i pannelli solari. L'energia è ritornata.

Clicca su RETURN STATION ENTRANCE, ENTER STATION, PROCEED INSIDE STATION e APPROACH COMPUTER.

APPROACH COMPUTER: clicca *Log on as Cynthia Petals – 2803112* ma l'account ha la password. Rachel proverà a trovarla dalle lettere che cambiano di continuo in alto. Premi sulla tastiera una lettera di quelle che appaiono sopra e buona fortuna. L'enigma è random. La mia è: UNBEL IEVABLE.

Ora sei nel computer di Cynthia.

PUBLIC SPACE è vuoto.

PRIVATE MESSAGES , leggi i messaggi inviati a Cynthia, Rachel commenterà.

Fai LOG OUT e poi LEAVE COMPUTER.

Clicca su PRY OPEN LEFTMOST FLOOR TILE e Mobot riceve una scheda.

Clicca APPROACH COMPUTER, SWIPE COMPUTER ACCESS CARD e poi

ACCESS PERSONAL LOG, qualcosa è successo su Salia4. Leggi tutto, Exit e poi

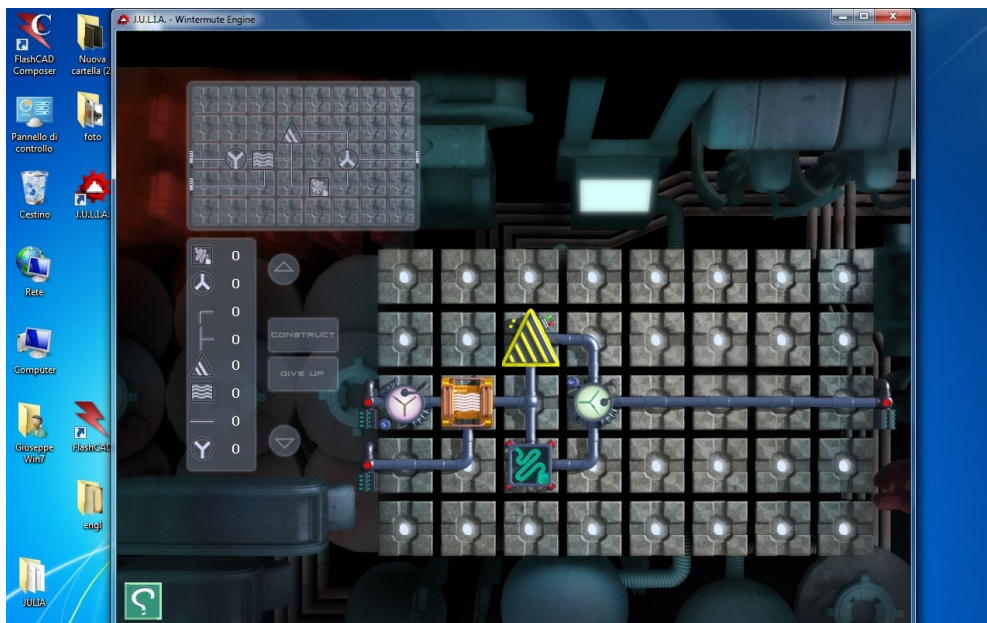
CLASSIFIED DATA, Mobot ottiene un progetto del sistema solare.

LOG OUT, LEAVE COMPUTER, EXIT CORRIDOR, EXIT STATION ENTRANCE E LEAVE STATION.

Clicca l'icona a dx: DEPARTURE

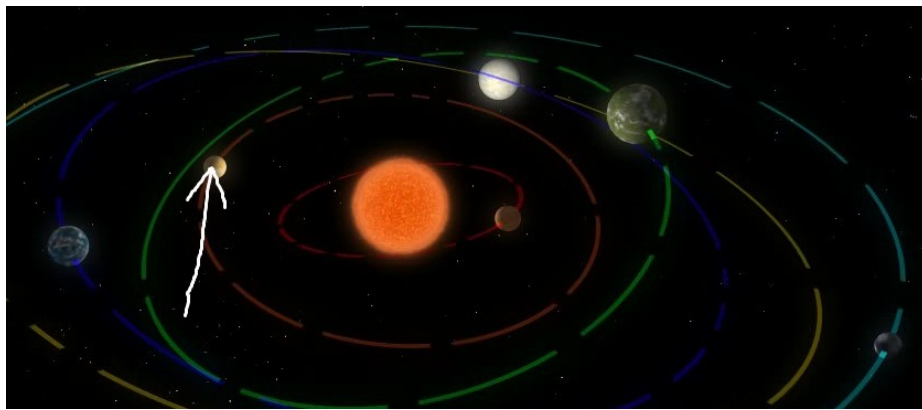
In alto clicca su UPGRADE REPAIR e poi sul pannello SOLAR SYSTEM SCANNER, conferma.

Sulla sx in alto vedi lo schema e in basso i simboli. Clicca un simbolo con il sx e col tasto dx lo ruoti. Devi ricostruire lo schema posizionando i tasselli con il tasto sx nello schermo grande. Attenzione che non bisogna ricostruirlo fedelmente perchè potrebbero mancarti dei tasselli, lo schema è indicativo e l'importante è posizionare i simboli e che siano collegate le estremità in rosso.



Appena terminato premi il pulsante CONSTRUCT.

Clicca in alto su SOLAR SYSTEM e vedrai una serie di pianeti, quello più vicino a quello centrale arancione è Salia6, Clicca il pianeta indicato dalla freccia.

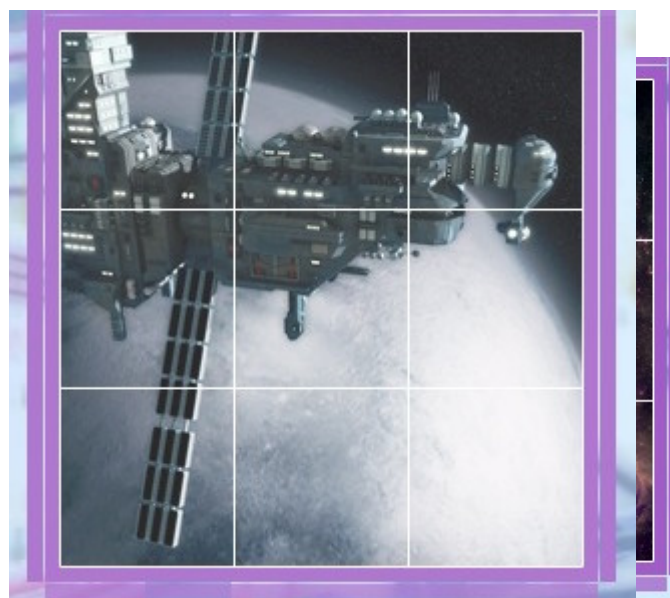
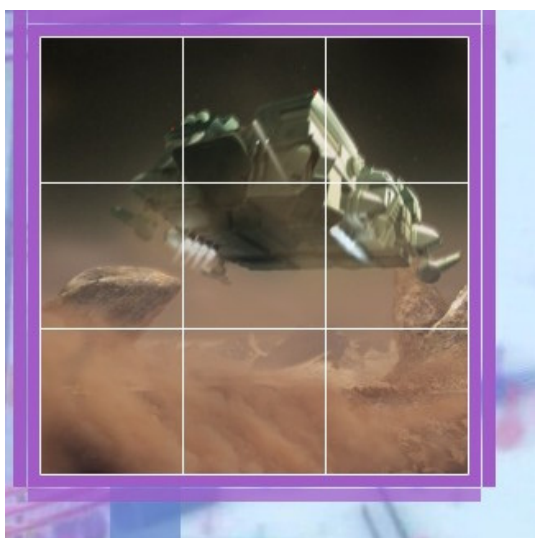
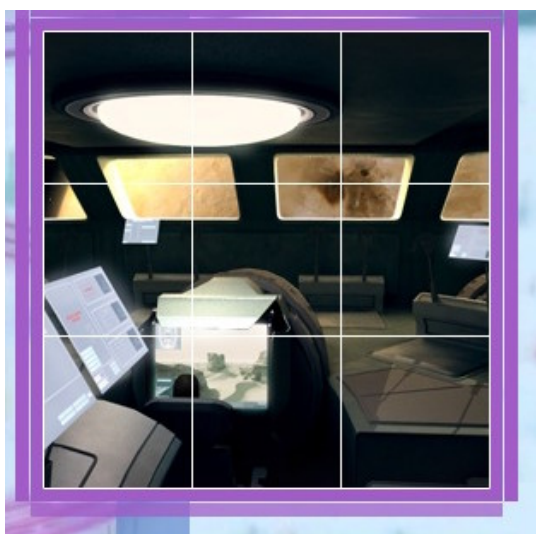


JULIA chiede a Rachel di ripristinare i suoi blocchi di memoria.

Vedi 5 blocchi e ognuno ha dei gruppi di immagini, devi riassarlarle in modo da formare un'unica immagine. Click con il sx per selezionare una porzione e cliccare per scambiare di posto con un'altra.

Le immagini sono sparse nei vari blocchi, quindi per portarla sul blocco interessato basta andare su quel blocco, spostarla prima col sx nella posizione corretta relativa al blocco su cui terminare l'immagine e poi cliccarla con dx. Una volta cliccata si va sul blocco su cui terminare l'immagine e se non è già posizionata basta cliccare col dx per evidenziarla. Una volta che un blocco ha le immagini del disegno completo si passa al posizionamento per terminarla.

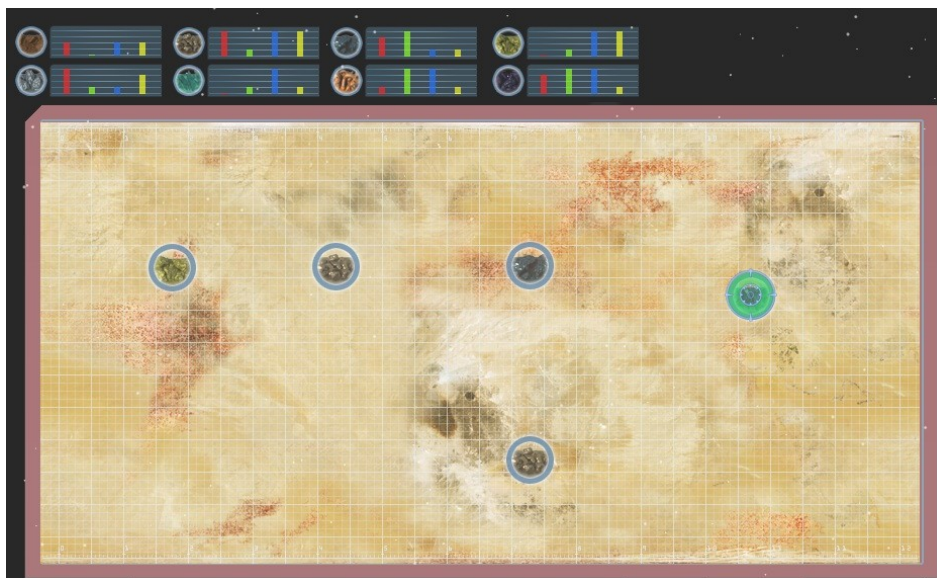
Di seguito le immagini finite.



Ora si passa allo scan del pianeta. Hai sempre le classici box in basso a dx, clicca su SCAN.

SCAN: il pianeta è Salia5 con 5 materiali disponibili.

Clicca il box HARVEST e trova i 5 punti sulla mappa che sono random.



Clicca sul box LAND: per esplorare Salia5.

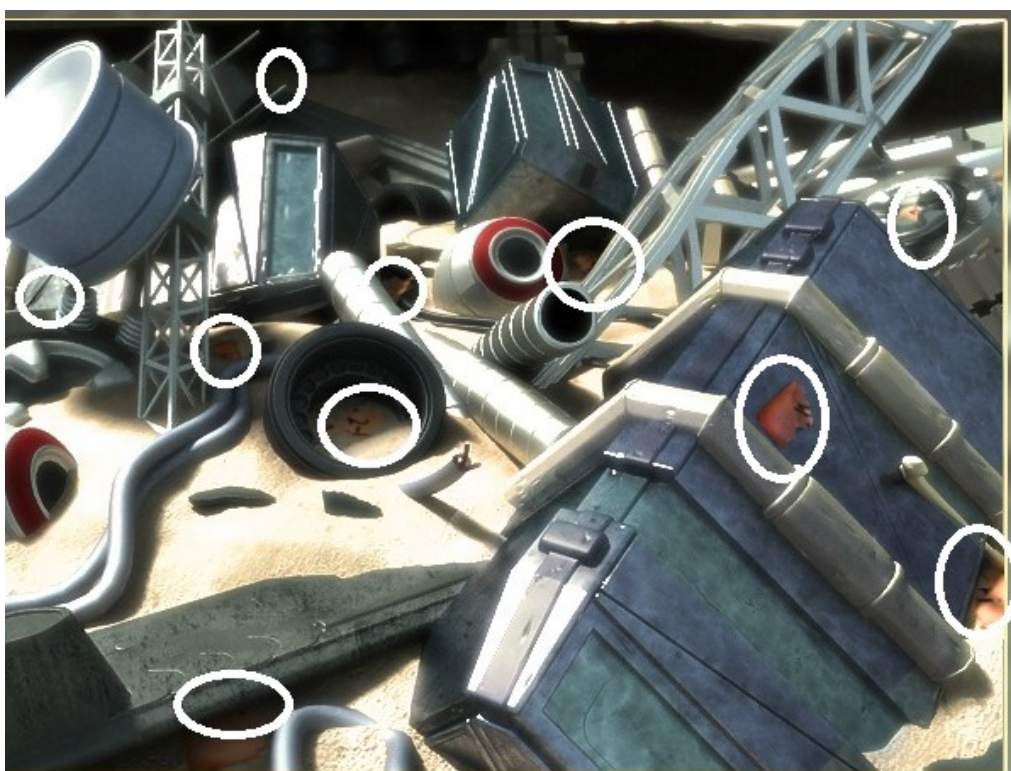
SALIA 5

Clicca il box EXPLORATION e poi su ENTER STATION, CONTINUE e poi EXAMINE STAINS.

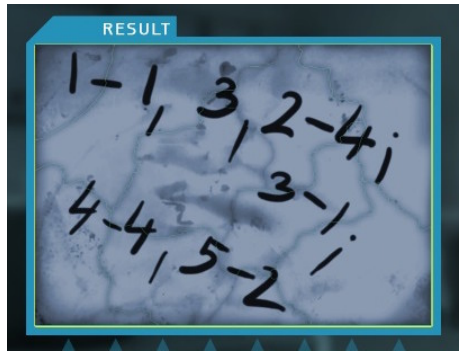
RUMMAGE: ci sono ossa umane e prende un contenitore del gas.

EXAMINE DOOR MECHANISM: un emigma ma per ora non abbiamo info. EXIT.

EXIT OUTSIDE, EXPLORE THE AREA BEHIND STATION, EXAMINE REMAINS MACHINERY: Mobot ha trovato tracce della penna Yamabushi, un indistruttibile penna che scrive su carta o pietra. La scrittura si trova in una carta Yamabushi indistruttibile. Il documento è stato ridotto a pezzi. Trovare e raccogliere i pezzi di carta.

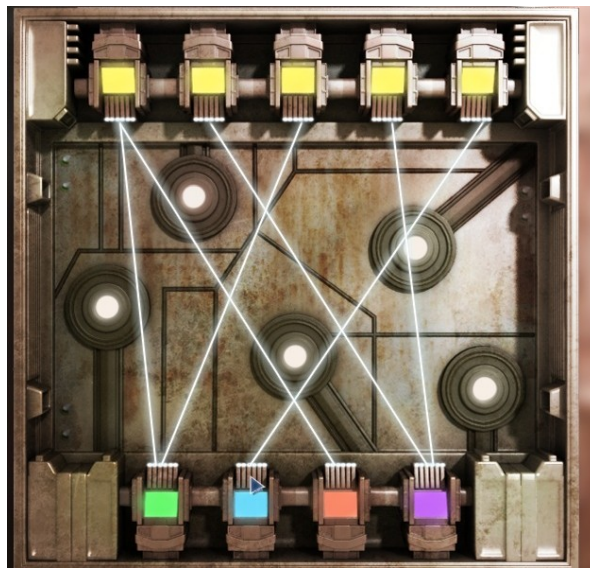


Una volta trovati bisogna assemblare. Col sx si aggancia e col dx si ruota. Si posiziona nel riquadro in alto.



RETURN THE STATION ENTRANCE, ENETR STATION, EXAMINE DOOR MECHANISM:

Sulla sx vedi la carta appena assemblata e il meccanismo ha 5 lamelle sopra e 4 sotto, dal foglio si evidenzia che ad esempio 1-1,3: la lamella 1 gialla va sull'1 e poi sul 3 sotto – la 2 sopra va sul 4 sotto e così via. Unisci come sotto iniziando sempre dalle lamelle gialle.



ENTER THE LASER DOOR.

EXAMINE CORPS e Mobot prenderà un contenitore di ossigeno.

EXAMINE DATAPAD – LOOK THE WINDOWS, Mobot prenderà un contenitore di azoto.

EXAMINE THE NOTICE BOARD – EXIT ENTRANCE – EXIT OUTSIDE.

EXPLORE AREA BEHIND STATION – EXAMINE METAL CASE e Mobot inserirà I gas.

Ora il gioco chiede se vuoi aiuto per l'enigma, scegli come desideri.

Il livello del Nitrogen è rotto a 26% e quindi bisogna mettere gli altri gas in percentuale. Metti l'ossigeno a 7.0, clicca mixture su 0.33, clicca le frecce sulla dx per portare al massimo i tasselli per poi scendere di uno per volta finché non sarà ok!

RETURN THE STATION, ENTER THE STATION, ENTER THE LASER DOOR.

SERVER ROOM: Serve una card.

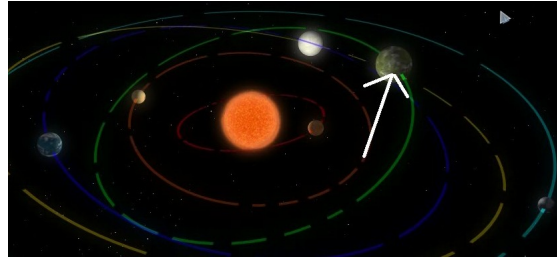
ENTER LABORATORY: serve una combinazione.

ENTER SLEEPING QUARTERS: chiusa.

EXIT TO ENTRANCE, LASER DOOR, EXIT TO ENTRANCE, EXIT OUTSIDE e LEAVE HE EXPLORATION MODE.

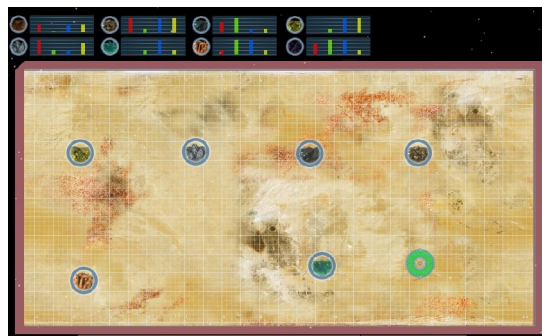
Clicca il box DEPARTURE.

Clicca in alto SOLAR SYSTEM, orbita verde e clicca il pianeta verde.



Premi il box SCAN – Salia4 con 7 materiali.

Premi HARVEST e trova le 7 zone random sulla mappa.

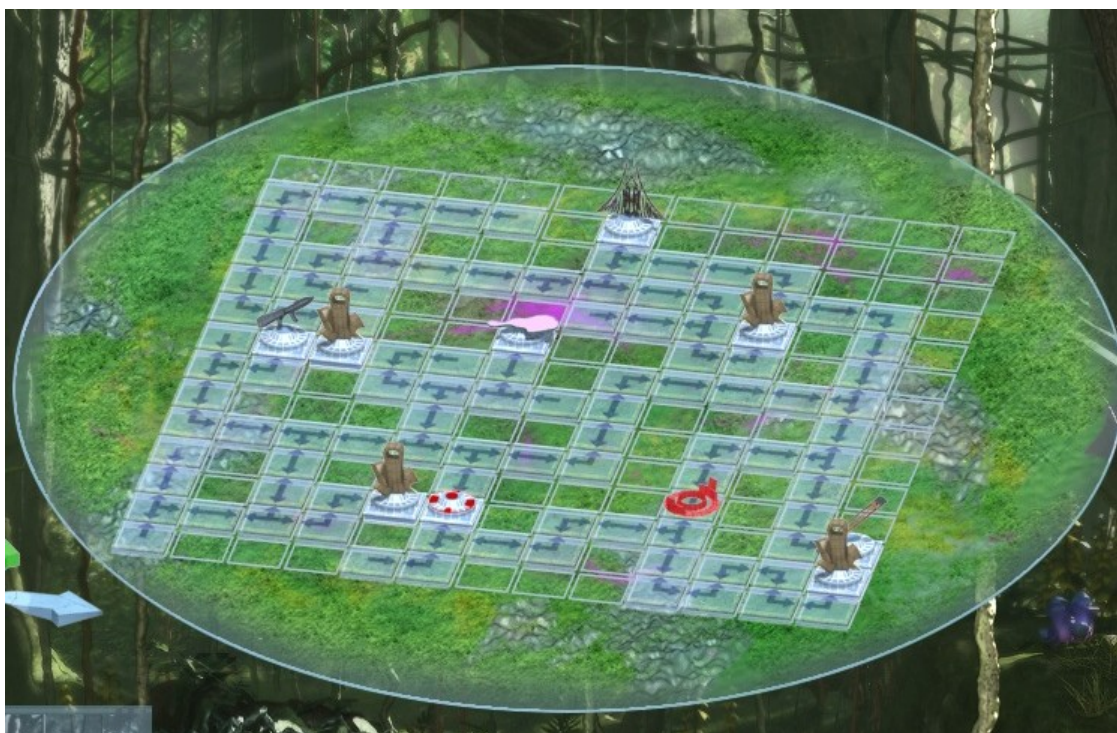


Clicca il box LAND per scendere sul pianeta.

SALIA 4

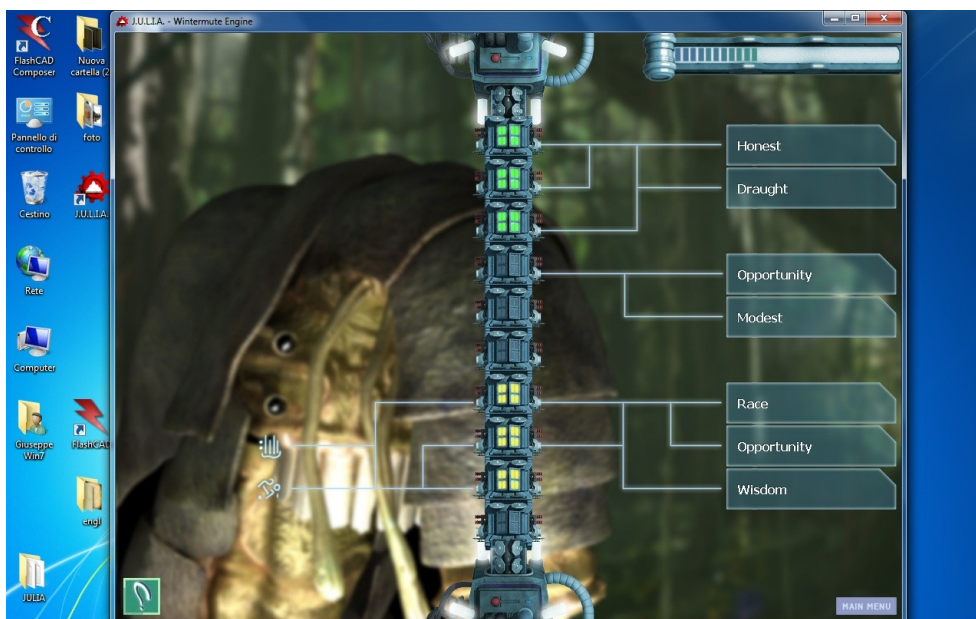
Clicca il box EXPLORATION e apparirà una pianta in prospettiva.

Mobot è il cursore rotante rosso, muovilo con le frecce sulla tastiera o a video per ispezionare tutti i punti e trovare 8 punti attivi.



Il cerchio bianco con pallini rossi è il punto di entrata. Se vai nel simbolo più in alto, non dialogare, prima devi imparare il linguaggio che troverai nel percorso.

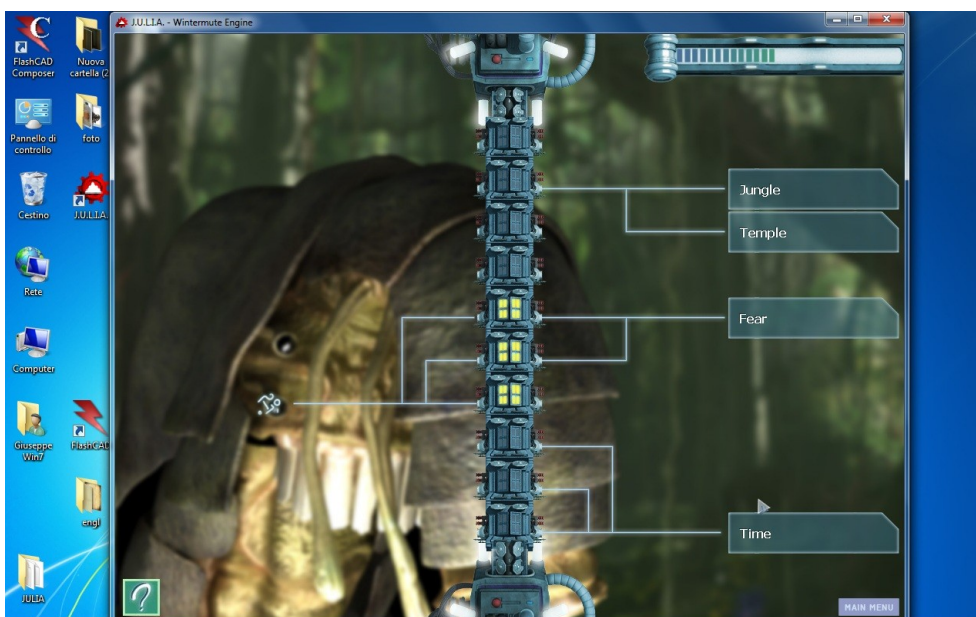
Learning the language.



Alla sx appaiono dei simboli e alla dx appaiono le parole. Il tutto sta nel cliccare le parole che corrispondono ai simboli. L'enigma è abbastanza ostico e per risolverlo vi sono due strade: la prima è capire il funzionamento, la seconda è memorizzare man mano che si trovano quelle giuste.

Ogni simbolo a sx ha delle linee che vanno verso il centro, nel nostro caso 3 e ha due simboli quindi due parole. Sulla dx c'è solo un blocco che ha 3 linee verso il centro e due parole, quindi bisogna cliccare in fretta quelle due parole in alto perchè la schermata cambia velocemente. Ogni volta che si fa giusto il centro si colora di verde e la barra in alto a dx avanza. Se si sbaglia retrocede.

Altro esempio:



3 linee a sx verso il centro e un simbolo solo, sulla dx si clicca su TIME che ha 3 linee verso il centro e parola unica. Se risulta complesso conviene scriversi quelle che si trovano giuste e avanzare fino a trovarle tutte.

Mobot ha imparato il linguaggio, quindi ritorna nel simbolo in alto per parlare con il nativo.

Segui questa sequenza:

Stone formation with machete - Lake filled with corrosive liquid - Laser gun left here by the crew.

The beings from the stars - The punishments - The essence - Ith - Pilgrimage of Enlightenment.

Prophecy - Lake - Artifact.

Torna alla mappa e seleziona una delle torri marroni, clicca USE MAP SCROLL HERE e vedrai il pezzo di una mappa, fai la stessa cosa sulle altre 3 torri marroni, alla fine avrai 4 pezzi di una mappa.



Per unirli clicca in sequenza: 1-2-3-4

Vai nei punti rimasti della mappa e Mobot prendere dei dischi Omega.

Vai nella casella di arrivo, quella bianca e rossa per uscire cliccando il box DEPARTURE.

Ora bisogna mettere insieme i frammenti dei dischi trovati.



In alto clicca su UPGRADE REPAIR e poi sul pannello dei materiali. Metti insieme simboli e linee.



Una volta posizionati clicca su CONSTRUCT.

In alto clicca su SOLAR SYSTEM e clicca Salia5 (man mano che esplori i pianeti il nome appare sulla mappa).

Clicca il box LAND e poi EXPLORATION.

ENTER THE STATION – ENTER THE LASER DOOR

ENTER SLEEPING QUARTERS: Mobot userà il laser per aprire un passaggio.

EXAMINE CORPSE – READ DATAPAD: code 8123

EXIT CENTRAL ROOM – ENTER LABORATORY: digita 8123

EXAMINE CORPS: avrai una access card.

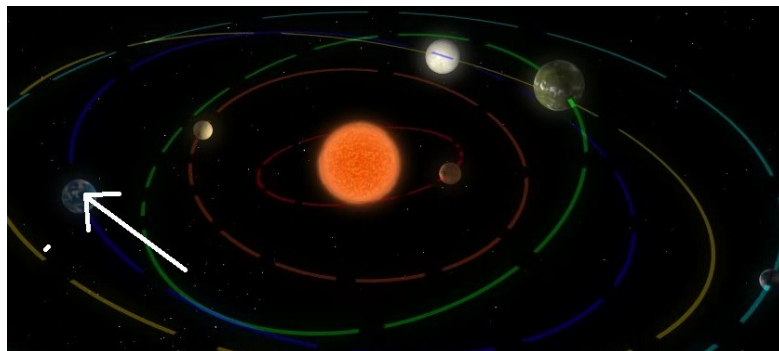
EXIT CENTRAL ROOM – ENTER SERVER ROOM: Mobot usa la card.

EXIT CENTRAL ROOM: Mobot avrà uno schema.

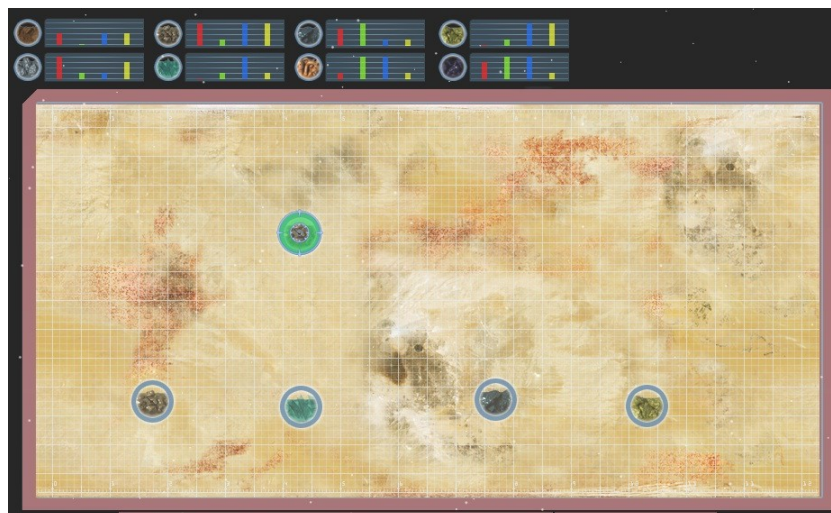
EXIT ENTRANCE – EXIT OUTSIDE – LEAVE EXPLORATION e nel box clicca DEPARTURE.

In alto clicca su UPGRADE REPAIR poi sui materiali ma non ve ne sono.

In alto clicca su SOLAR SYSTEM e poi sul pianeta con l'orbita blu.

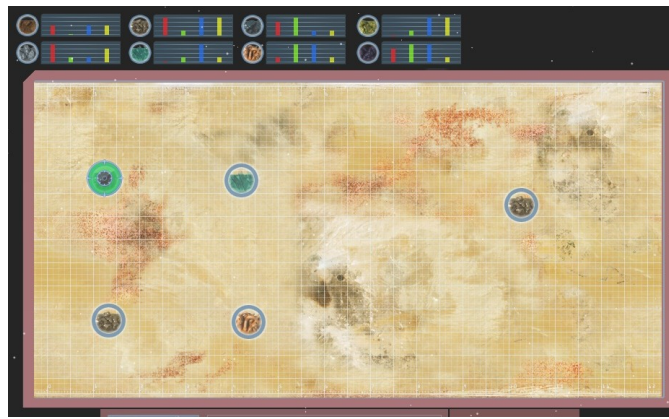


Clicca il box SCAN e il pianeta è Salia3 con 5 materiali. Clicca il box HARVEST e trova sulla mappa i materiali random.



In alto clicca su SOLAR SYSTEM, clicca il pianeta bianco e poi il box SCAN, è Salia2 con 5 materiali.

Clicca il box HARVEST e trova i 5 punti random nella mappa.



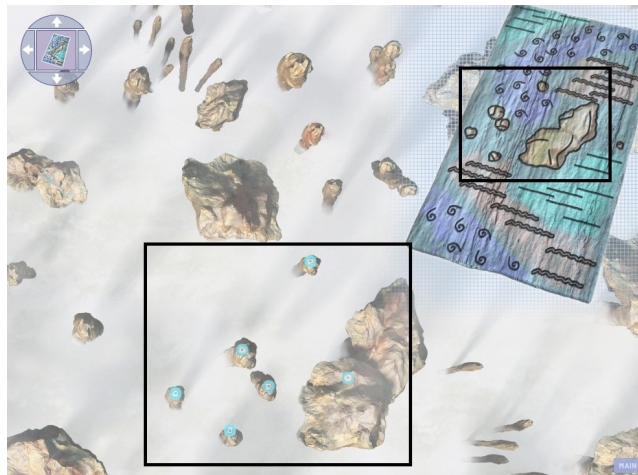
SALIA 2

Clicca il box LAND e Rachel farà un confronto manuale della mappa con la superficie del pianeta.

Julia dice di trovare la grande roccia con 5 piccole rocce sulla sinistra che si vedono sulla mappa.

Clicca il box EXPLORATION, clicca la mappa in alto a sx per averla in primo piano e scorri con le frecce fino a vedere come sotto.

Clicca la grande roccia e poi le altre 5 (hanno il pallino blu).



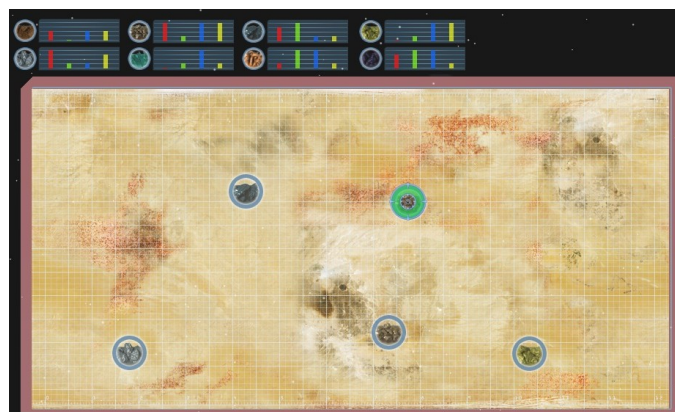
Mobot inizia l'esplorazione e inizia il dialogo con un nativo: esaurisci gli argomenti.

Clicca il box DEPARTURE e poi in alto su SOLAR SYSTEM.

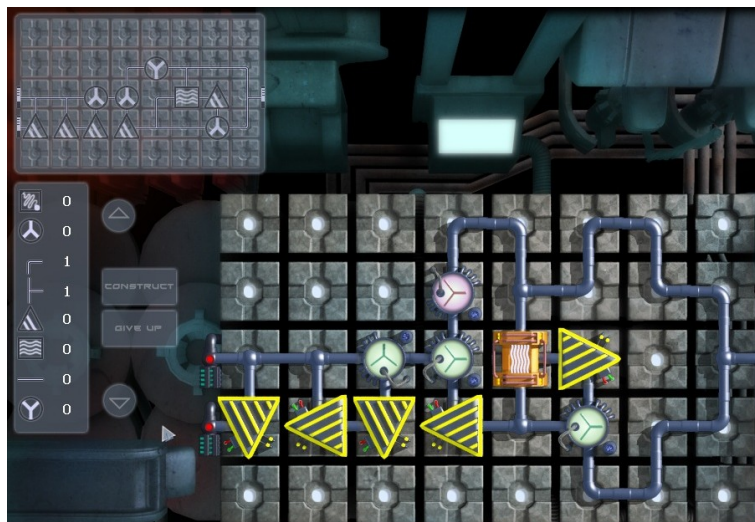
Clicca l'ultimo pianeta rimasto, quello a dx con orbita azzurra.

Premi il box SCAN ed è Salia1 con 5 materiali.

Clicca HARVEST e trova i 5 materiali random.



In alto clicca su UPGRADE REPAIR e poi sui materiali e componi lo schema.



Clicca in alto su PLANET VIEW e clicca LAND.

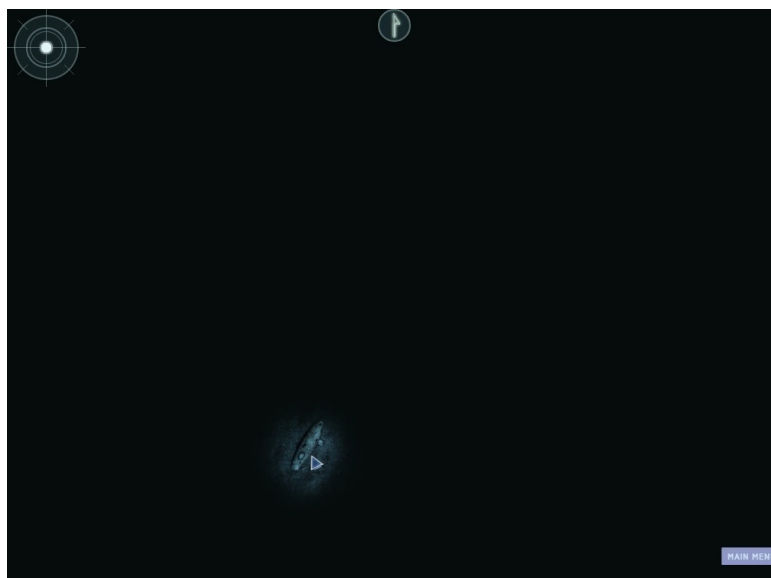
SALIA 1

Clicca il box EXPLORATION e poi TRY ENTERING STATION ma Mobot non può entrare. LEAVE THE STATION e poi il box DEPARTURE. In alto su SOLAR SYSTEM e clicca SALIA3.

SALIA 3

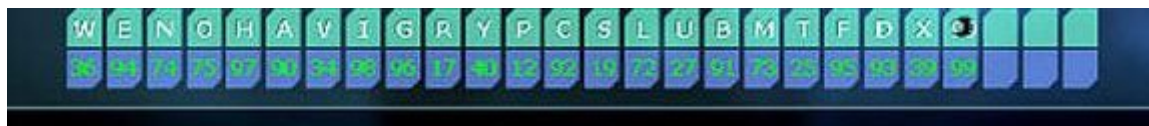
Clicca il box LAND, EXPLORATION e poi DESCEND.

Ora sei sott'acqua con il sonar e ogni settore ha una lettera greca, ora sei in ALPHA - vai a dx per il settore BETA – vai a dx per il settore THETA – a dx per il settore IOTA e in basso verso il settore KAPPA, i lampeggi in alto a sx sono più veloci. Muovi la luce a sx e in alto per vedere un sottomarino.

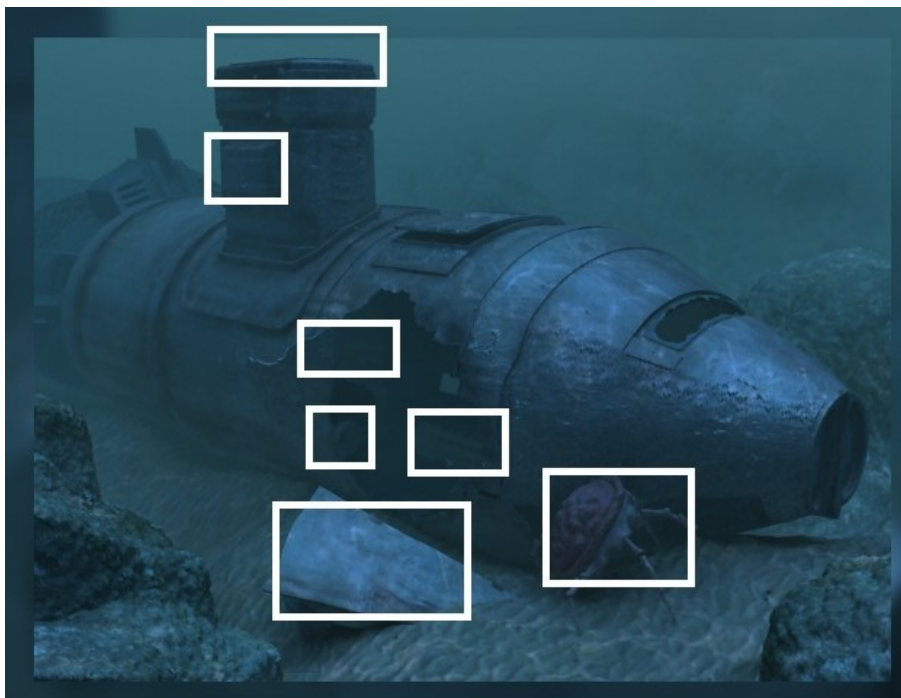


Cliccalo e poi ENTER SUBMARINE – EXAMINE ROOM – ATTEMPT TO RECOVER DATA FROM TERMINAL:

Vedi una serie di numeri e lettere, ogni lettera è costituita da due numeri. Clicca una lettera in basso e poi un numero, se esatto la lettera si posizionerà sopra il numero. Di seguito lo schema.



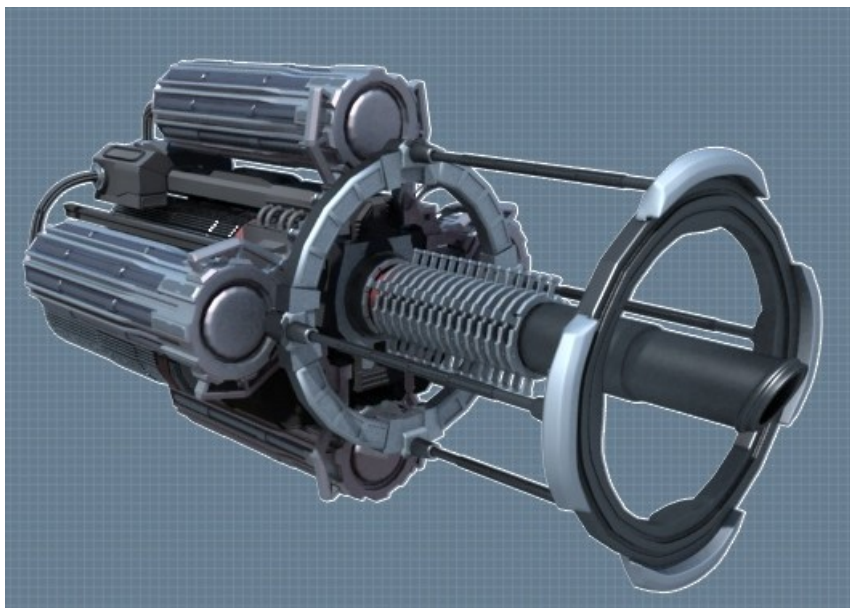
Clicca sulla frase che appare e poi EXIT SUBMARINE e EXTRACT WEAPON PARTS:



Clicca ogni parte evidenziata e poi prendi dei pezzi, quando li avrai tutti la zona non sarà più cliccabile.

ASCEND e poi DEPARTURE.

Ora devi assemblare i pezzi trovati, ecco l'immagine finale.



L'assemblaggio è molto semplice: sulla sx appare il componente con la freccia per evidenziarne un altro oppure per invertire la posizione. Premi il pulsante ATTACH, se non lo posiziona prova a invertirlo e premere ATTACH, se nemmeno così lo inserisce allora cambia componente e prosegui allo stesso modo.

Clicca SOLAR SYSTEM e vai su Salia5

SALIA 5

Clicca il box LAND.

La visuale è dall'alto e bisogna sconfiggere Xir posizionato a sx. In alto c'è il bersaglio con il cursore mobile controllato dalla frecce verdi a sx e dx (bisogna muovere i rettangoli bianchi). Ci sono due barre di energia e

sulla dx 4 riquadri di difesa, quando Xir attacca bisogna cliccare quello con la freccia che ruota per difendersi (questa fase è a filmato). Durante questa fase si può salvare. Lo scopo è tenere il più possibile il cursore al centro. Dopo alcuni tentativi andati a vuoto ti verrà chiesto se vuoi saltare la battaglia.

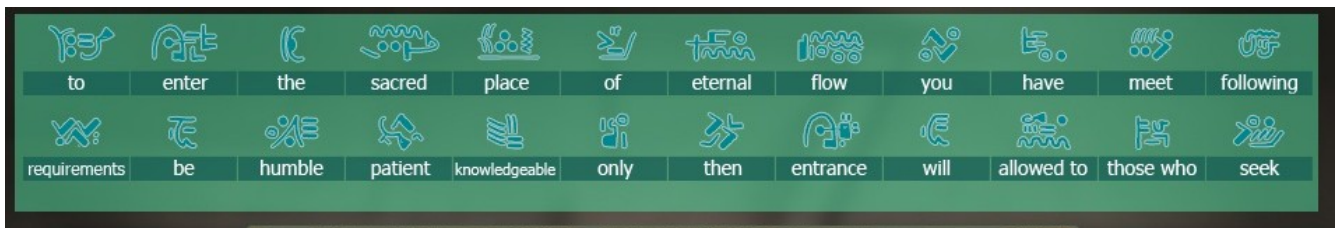
Dopo il dialogo tra Julia e Rachel Clicca su SOLAR SYSTEM e poi Salia2.

SALIA 2

Clicca su LAND e poi EXPLORATION.

Dialogo tra il nativo e Rachel.

Devi fare un test: hai dei simboli e delle parole in basso, devi formare una frase associandola ai simboli. Di seguito lo schema. Clicca in sequenza le parole.



Poi termina cliccando: **The – Eternal – Flow**

La porta si apre e hai un altro enigma. Devi mettere in ordine i pianeti in base alla loro caratteristiche che vedi sulla dx.



La porta del **Temple of Eternal Flow** si apre.

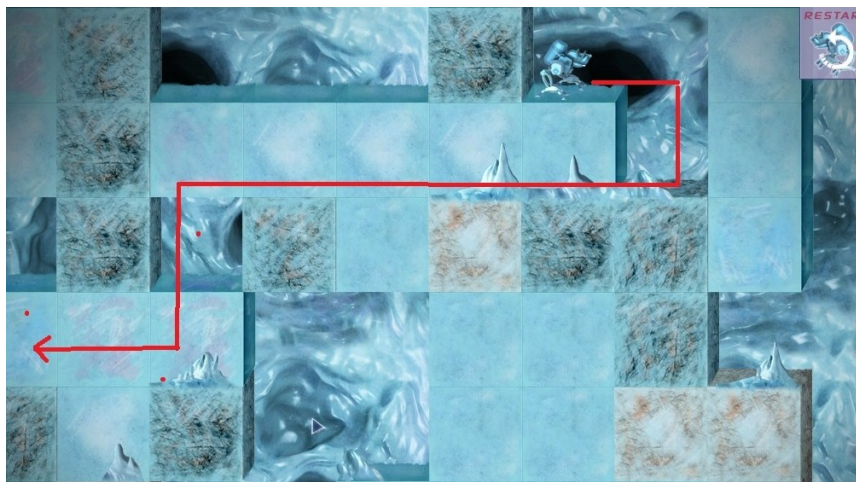
Dopo l'analisi clicca sul box DEPARTURE, SOLAR SYSTEM e poi Salia1

SALIA 1

Nel box seleziona LAND e Mobot esplora l'area.

Hai un labirinto nel ghiaccio, in alto a dx vedi Mobot fermo. Devi guidarlo.

Percorso 1



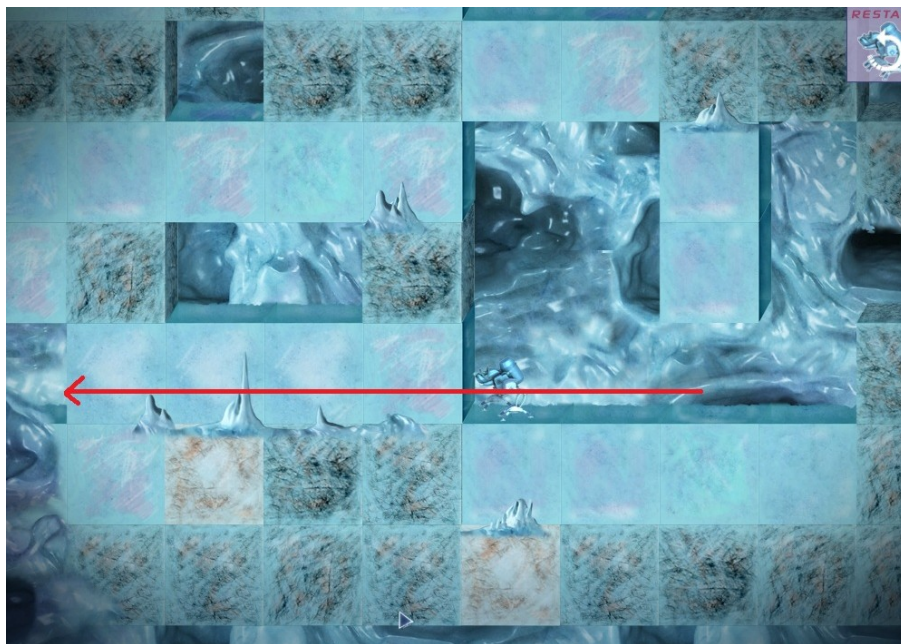
Percorso 2



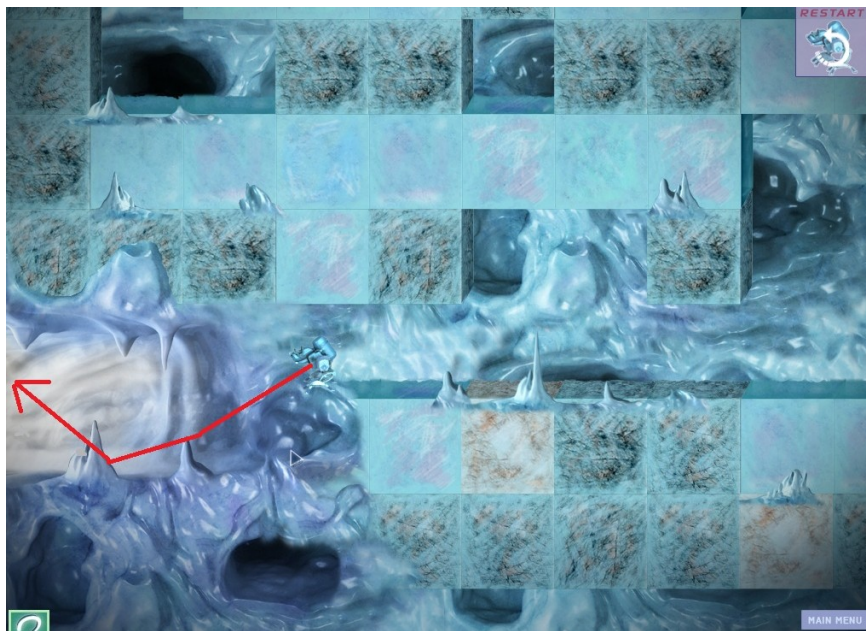
Percorso 3



Percorso 4



Percorso 5



Dopo il dialogo EXAMINE THE DEATH BODY: Mobot analizza il 2% dei dati.

EXAMINE THE DATAPAD: poche parole sono comprensibili.

EXAMINE THE LAKE e poi TRANSPORT THE WATER INTO THE PROBE.

In alto clicca su SOLAR SYSTEM e poi su Salia4

SALIA 4

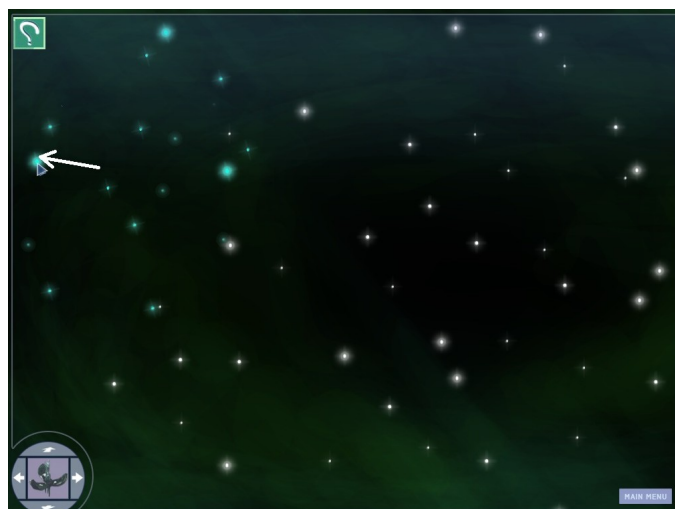
Clicca il box LAND e poi EXPLORATION. Sulla mappa vai nel punto in alto per il nativo e seleziona: DELIVER THE WATER.

RETURN LATER e poi vai nel tassello di entrata e nel box clicca EXPLORATION e poi DEPARTURE.

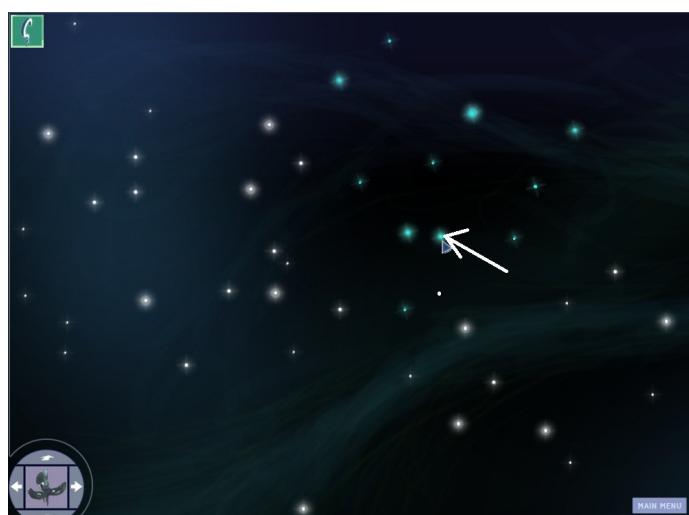
Dopo il dialogo sei nella costellazione.

ION basso a sx hai le frecce e una zona centrale, se la clicchi vedi le 4 costellazioni che devi trovare. Muovendo il mouse sulle stelle vedi che variano.

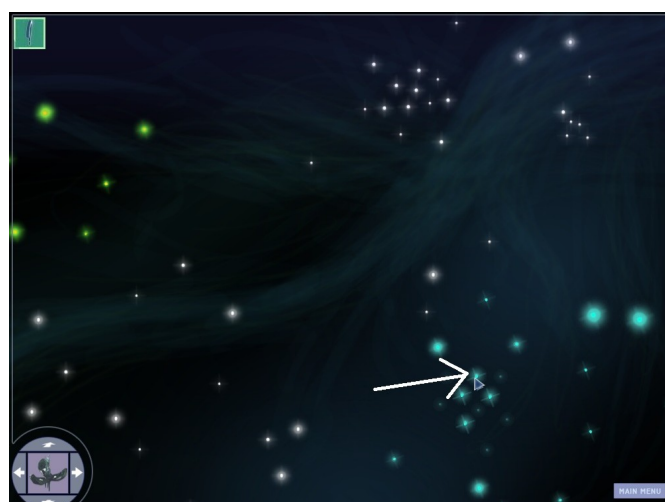
Clicca la freccia per andare tutto a sx e poi tutto in giù, la costellazione è in alto a sx, cliccala e diventerà verde con un suono.



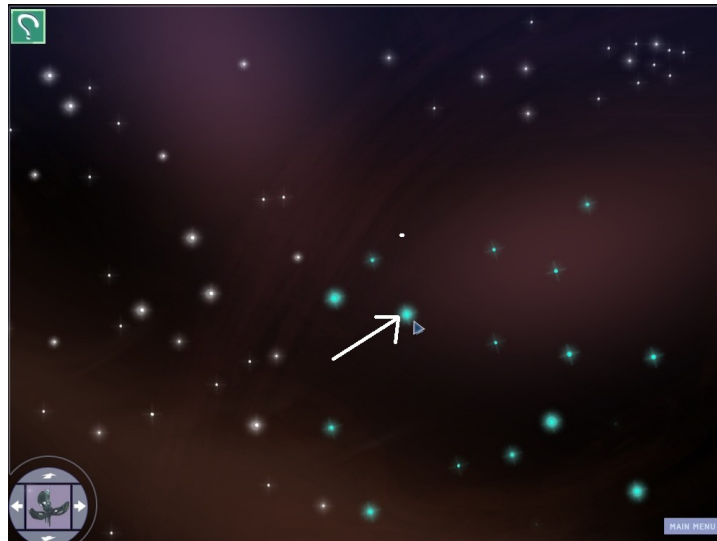
Clicca la freccia in alto per una volta e seleziona la costellazione.



Scorri verso dx e seleziona la costellazione.



Clicca la freccia in alto e seleziona la costellazione.



UNKNOWN LOCATION

Seleziona le seguenti locazioni.

Clicca GO EAST – EXAMINE OBELISC – EXAMINE SURROUNDINGS - EXPLORE AREA TO THE NORTH

EXAMINE THE PILLAR – OPERATE THE SWITCH – PROCEED TO THE HUNGE BUILDING – EXAMINE DOOR

EXPLORE THE BROKEN BIOMECHANICAL DEVICES – EXAMINE THE DEVICES – EXAMINE THE ACTIVE DEVICE

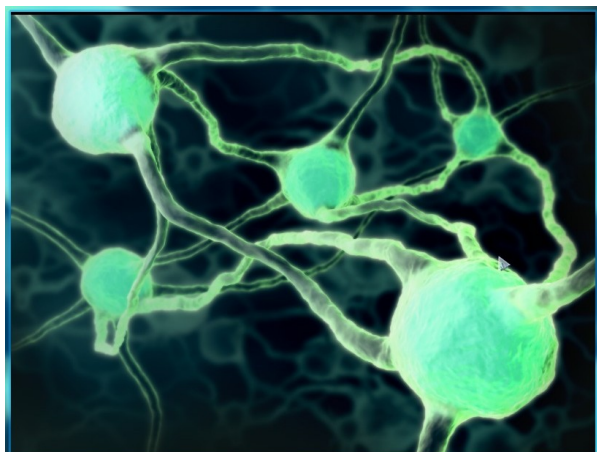
RETURN MAIN BUILDING – GO BACK THE TOWER – RETURN CENTAL PLAZA – EXPLORE THE AREA TO THE EAST

EXAMINE THE PLATFORM – EXAMINE THE PILLAR – ROTATE THE SWITCH – GO BACK DOWN – RETURN
CENTRAL PLAZA - EXPLORE AREA TO THE NORTH - ROTATE THE SWITCH - RETURN CENTRAL PLAZA –

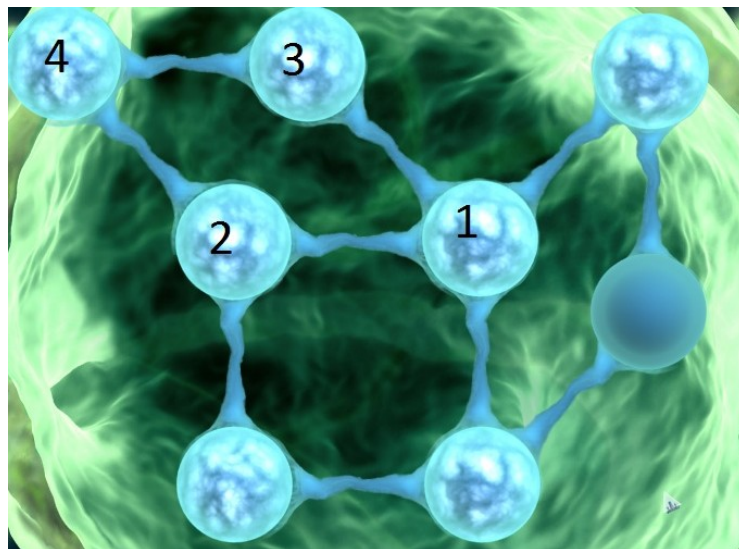
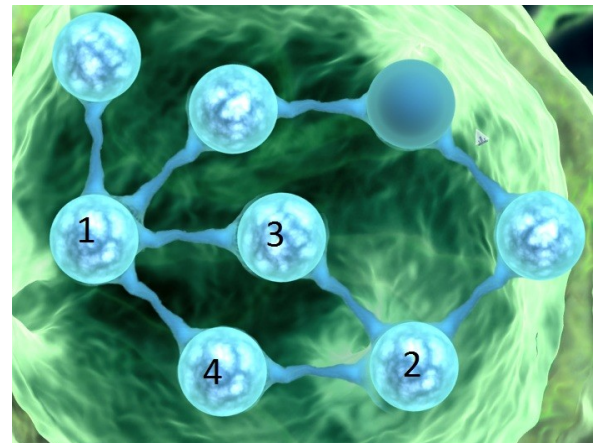
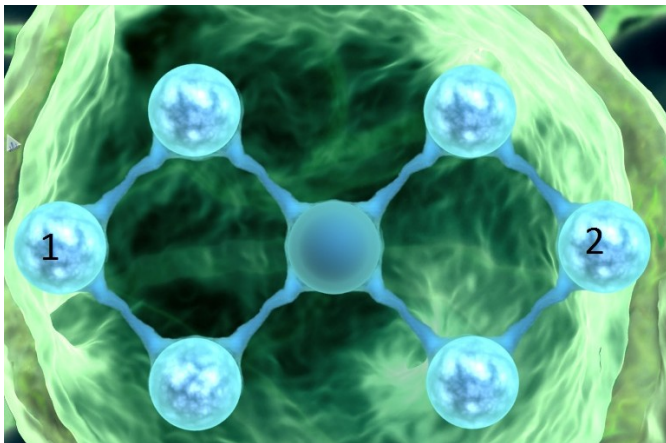
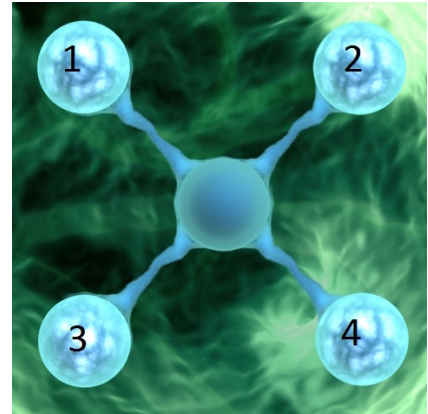
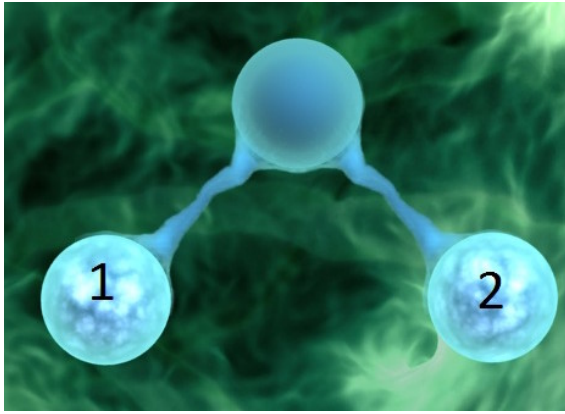
CLOSELY EXAMINE THE LIGHTED OBELISK.

Hai un enigma.

Vedi 5 palline, ognuna ne contiene altre.



Cliccane una per volta e clicca la palline interne come vedi sotto.



Clicca i seguenti passaggi:

EXPLORE AREA TO THE NORTH - PROCEED TO THE HUNGE BUILDING – ENTER THE BUILDING

EXAMINE SEALED DOOR – EXAMINE XIR – EXAMINE LABORATORY

Hai un enigma: bisogna cliccare i vari colori in modo che i due contenitori a sx e dx siano a metà:

Bianco aggiunge 9 alla barra di sinistra. Magenta aggiunge 1 alla barra di destra. Giallo aggiunge 1 alla barra di sinistra. Red aggiunge 0,5 alla barra di destra. Rosa aggiunge 0,5 alla barra a sinistra. Arancione (in alto a sinistra) 4 aggiunge alla barra sinistra.

Clicca: in alto una volta in **arancione** - **giallo** (il terzo da dx) una volta - **rosa** (ultimo a sx) una volta.

Clicca CLOSER AT THE HOLOVISION – RETURN TO PROBE.

CONFERMA L'AUTOSAVE.

JULIA apprende che la formula chimica dal laboratorio della pianta artificiale è un processo di inversione per l'inquinamento delle acque in Salia 4.

Julia ha trovato una scorta di arginium sul pianeta artificiale. È sufficiente produrre sia la sostanza chimica che neutralizzare il lago o tornare a casa.

Per i due finali Rachel deve decidere: Salvare intero pianeta o tornare a casa.

Hai due pianeti, provane uno poi riprendi dall'autosave e guarda l'altro finale.

Soluzione di Giuseppe