

ZORK NEMESIS

Soluzione di Aspide Gioconda

<http://www.puntaelicca.it>

E' vietata la riproduzione e la pubblicazione totale o parziale dei testi e delle immagini del presente documento, salvo autorizzazione scritta della proprietà "puntaelicca.it."

Avvertenza:

molte soluzioni degli enigmi di questo gioco si trovano nei libri, nei documenti, negli indizi che troverai sparsi in giro. Osserva e leggi tutto, anche quello che non è esplicitamente indicato nella soluzione.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaelicca.it> che ne detiene il copyright.

TEMPIO DI AGRIPPA

Avanza fino al simbolo solare, vai a destra e girati a sinistra per entrare nella costruzione.

Vai a destra, clicca sulla cassa e sul biglietto per leggerlo.

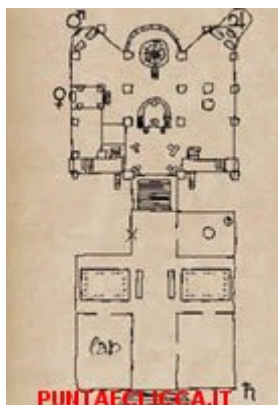
Vai alla candela e cliccaci sopra.

Esci dalla costruzione e avanza fino alla grande porta. Alza lo sguardo e leggi l'iscrizione.

Posizionati davanti alla porta e trascina il battente di sinistra (Lune e sole si congiungono).

Avanza una volta e senti la voce di Nemesis, poi girati a destra ed entra nella biblioteca.

Su un lungo leggìo a sinistra sono collocati una serie di libri che devi leggere. In uno di essi troverai la mappa del tempio.



Esci dalla biblioteca, girati a sinistra, avanza due volte ed entra nel laboratorio.

Appena entrato girati completamente e leggi il libro.

Vai in fondo al laboratorio e vedrai un macchinario con 6 bocche: clicca sopra ciascuna bocca e ascolta.

Girati a destra e leggi la pergamena facendola scorrere.

Tornando indietro sali sulla scala a pioli, girati a destra e leggi il libro.

Esci dal laboratorio, vai a sinistra fino in fondo, ancora a sinistra fino in fondo ed esci sulla terrazza.

Avanza fino alla meridiana e prendila.

Esci dalla porta a sinistra e clicca sul quadro. Se durante l'installazione avrai optato per l'aiuto, cliccando su questo quadro avrai dei suggerimenti.

Girati a sinistra, sali la scalinata ed entra nel tempio.

Nel tempio

Qui trovi i quattro sarcofagi degli alchimisti disposti secondo i vertici di un quadrato.

Vai a fare conoscenza con ciascuno di loro cliccando sui loro corpi poi clicca sul mascherone sopra il sarcofago per conoscere il simbolo che li rappresenta.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaelicca.it> che ne detiene il copyright.



Al Generale Thaddeus Kaine è legato il simbolo della TERRA
 a Sophie Hamilton il simbolo dell'ACQUA
 al vescovo Malveaux il simbolo del FUOCO
 al dottor Sartorius il simbolo dell'ARIA

La tua missione consiste nel trovare tutti i simboli e puoi cominciare da uno qualunque.

Enigma n. 1

SIMBOLO DELL'ACQUA - Sophia Hamilton - Acqua - Rame

Avanza alla sinistra del tempio, sali la scala e ti trovi davanti a due porte.
 Girati a sinistra e clicca sul suonatore di flauto e sentirai una melodia.
 Voltati completamente e vedrai sette fontanelle "sonore" per mezzo delle quali dovrai ricostruire la melodia appena sentita.



Clicca da sinistra le N. 1 - 4 - 5

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaelicca.it> che ne detiene il copyright.

Girati a sinistra e passa dalla porta sinistra, sali le scale ed arrivi ad una grande sala.
 Osserva i riquadri alle pareti e vedrai che sono collocati per epoche progressive.
 Clicca sulla clessidra al centro che si trasforma in una sedia e siediti.
 Girando in senso orario avvanzerai nel tempo, in senso antiorario, regredirai nel tempo.
 Fai un giro e mezzo in senso antiorario (i giri sono semplificati perché c'è una breve pausa ad ore 6 e ad ore 12) e ti troverai all'epoca in cui il tempio è stato costruito.
 Avanza e prendi la sega.
 Torna alla sedia e ruota tre volte completamente in senso antiorario ritrovandoti all'era glaciale.
 Vai al riquadro e usa la sega sul ghiacciolo.
 Torna alla sedia e ruota due volte completamente in senso orario. Sei nell'era vulcanica.
 Avvicinati e vedrai il ghiacciolo che si scioglie nel piatto.
 Clicca sull'acqua e verrai trasportato all'altare centrale del tempio.
 Clicca sotto il simbolo appena aggiunto poi vai verso il sepolcro di Sophia.

Enigma n. 2

SIMBOLO DEL FUOCO - Malvaux - Fuoco - Piombo

Vai in biblioteca e avanza fino in fondo, dove sono i pannelli con le mappe.
 Clicca sulla parte sinistra del primo pannello
 clicca sulla parte destra del secondo pannello.

clicca sulla parte destra del terzo pannello
clicca sulla parte sinistra del quarto pannello
Segui la galleria fino alla porta

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaelicca.it> che ne detiene il copyright.

Ruota la figura in modo che la testa segni il triangolo in basso a sinistra.



Avanza e vedi una meridiana: infila nel buco quella che hai nell'inventario. Ora devi far ruotare la meridiana finché la sua ombra copre il simbolo di Malveaux (foto) e si aprirà una porta.
Avanza una volta oltre la porta e girati a destra per prendere uno specchio.
Entra e ti troverai in una stanza piena di candele accese.
Osserva la stanza a partire da sinistra e vedrai dei ganci; appendi lo specchio al primo gancio.
Osserva nello specchio e vedrai una delle candele con la fiamma azzurra.
Ora devi cliccare sulla candela corrispondente tenendo presente che hai visto l'immagine speculare, quindi al contrario rispetto alla visione reale.
Se non riesci ad individuarla, è la dodicesima candela a partire da destra, nella fila mediana.
Clicca sulla candela giusta verrai trasportato all'altare del tempio.
Clicca sotto il simbolo del fuoco e vai verso il sepolcro di Malveaux.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaelicca.it> che ne detiene il copyright.

Enigma n. 3

SIMBOLO DELLA TERRA - Thaddeus Kaine - Terra - Ferro

Vai verso la parte alta del tempio a sinistra.

Per aprire la porta devi alzare alcune dita della mani scheletriche, esattamente, partendo da sinistra, la prima e la sesta.

Entra, avanza, tira la leva a destra. Scendi nella scala a chiocciola e quando arrivi gira la manovella del macchinario per far sollevare i gradini della nuova scala.

Sali due rampe, girati a sinistra ed entra nella sala dei cannocchiali.

Guarda in ciascun cannocchiale e vedrai le dimore dei quattro alchimisti.

Riscendi fino al sotterraneo, vai al cannocchiale che vedi in lontananza e guardaci dentro.

Girati a destra e sali la scalinata, vai al pannello di controllo.

Premi il secondo pannello in alto a destra e apparirà il simbolo di Kaine, un triangolo pieno con la punta in giù.

Sali sul tender e vai. Sali le scale e clicca sull'oggetto che hai visto prima dal cannocchiale.

Sei nell'altare centrale del tempio. Clicca sotto il simbolo della terra poi avanza verso il sepolcro di Kaine.

Enigma n. 4

SIMBOLO DELL'ARIA - Dottor Sartorius - Aria - Stagno

Vai all'estremità destra del tempio, entra nella stanza e vedrai cinque corni colorati.

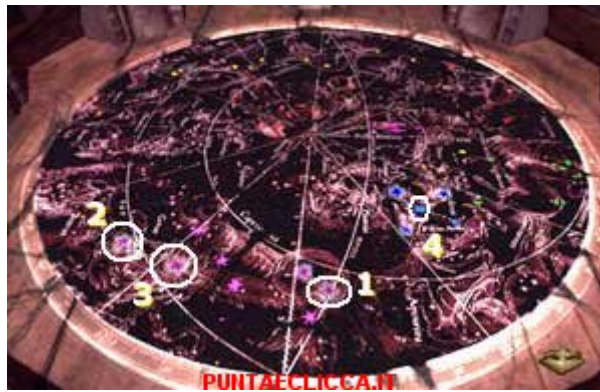
cliccando su di essi sentirai dei suoni. Il colore associato all'aria è l'azzurro.

Retrocedi e guarda in basso: vedrai una mappa stellare con varie costellazioni, ma per il gioco interessano solo quelle color fucsia a sinistra e quelle azzurre a destra.

Il puzzle consiste nel riuscire a spegnerle tutte.

Devi cliccare: ultima stella fucsia da destra, la prima da sinistra, la seconda da sinistra, poi sulla stella azzurra al centro.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaelicca.it> che ne detiene il copyright.



Sali sulla scala a chiocciola magicamente apparsa e avrai a che fare con un macchinario.
 Spostati alla sua destra e osserva la sfera a spicchi colorati in cui lo spicchio rosso è l'esatta metà degli altri tre colori.
 Evidenzia il globo di vetro e vedrai al di sotto una fascia di riquadri con delle figure di insetti.
 Dividendo idealmente in due parti i riquadri al centro, clicca sul primo della parte destra (insetto più scuro) e metterai in azione il macchinario.
 Torna di fronte alla macchina e aziona le leve: la rossa sul primo livello, quella gialla e quella blu sul secondo livello.
 Clicca sul globo e quando sei all'altare del tempio clicca sul simbolo dell'aria .

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaeclicca.it> che ne detiene il copyright.

LA RICERCA DEI METALLI

IL PLANETARIO

Trovati i simboli, ora devi trovare i relativi metalli.
 Vai in alto al centro del tempio e vedrai una scala che scende.
 Entra nella stanza dei pianeti.

Enigma n. 5

Usa la leva del pannello a sinistra spostandola tutta verso destra.
 Metti la sfera che hai nell'inventario sul piatto del braccio.
 Sposta la leva tutta verso l'alto.

Ora hai il sole al centro dei pianeti.

Sul pannello di destra hai una leva rotante. Spostandola illuminerai in pieno dei pianeti e potrai accedere alle abitazioni degli alchimisti che quei pianeti rappresentano.



Per facilitare le manovre indicherò la posizione della leva come se si trattasse del quadrante dei minuti di un orologio, tenendo conto che inizialmente la leva è posta su 45':

- 10' - Illumina il pianeta Muz - CASTELLO (Generale Taddeus Kaine)
- 15' - Illumina il pianeta Juperon - ISTITUTO (Erasmus Sartorius)
- 46' - Illumina il pianeta Saturnax - MONASTERO (François Malveaux)
- 50' - Illumina il pianeta Venusny - CONSERVATORIO (Sophia Hamilton)

Non ha importanza da quale pianeta cominci, ma se vuoi indicazioni precise vai a consultare in biblioteca "Astronomia della nuova era".

Tieni presente che quando arrivi nel posto desiderato puoi sempre tornare indietro cliccando su un pianeta che

troverai all'esterno dei diversi edifici visitati.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaelicca.it> che ne detiene il copyright.

ROCCA DI IRONDUNE (Kaine - Ferro) 10'

Appena arrivi tira la leva a sinistra e scendi.

Ti troverai sulla scalea di una vasta sala circolare con al centro un cannone che chiameremo "atrio".

Scendi la scala ed entra nella porta sotto la scalea stessa.

Appena entrato voltati a destra e raccogli la spada rotta.

Avanza al centro della stanza, voltati a sinistra, avvicinati al camino, evidenzia la lama e usa il manico della spada sulla lama per ricreare la spada intera.

Dopo il filmato prendi la spada e torna nell'atrio.

Vai alla destra della scalea, entra nella porta ed usa la spada sull'armatura a sinistra.

Entra nella porta che si è aperta e avvicinati alle vetrate colorate.

Osserva le celate degli elmi dei guerrieri notando se sono alzate o calate. Voltati e vai all'armatura che sta nella stessa stanza. Deve avere la celata abbassata.

Esci, voltati verso l'armatura su cui hai usato la spada e controlla che abbia la celata abbassata.

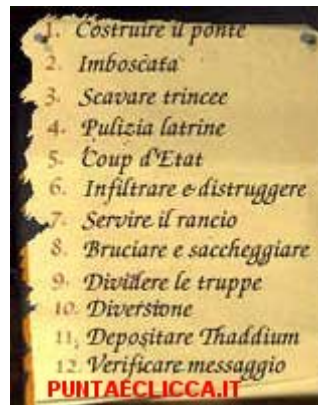
Sali le scale a destra e a metà rampa voltati a destra.

Percorri tutto il corridoio fino alla stanza di Lucine, il figlio del generale Kaine.

Prima di entrare controlla che l'armatura abbia la celata alzata.

Entra nella stanza, vai all'armadio alla destra del letto, guarda in basso, raccogli la polvere da sparo e leggi il biglietto a destra.

Vai al cavalletto, prendi il pennello e usalo sulla tela finché ti compare una lista.



Esci dalla stanza e sali le scale fino alla porta successiva, la sala di divertimento.

Dopo aver osservato in giro, vai al tavolo da biliardo e leggi il foglio di istruzioni al muro.

Enigma n. 6

Osserva da vicino il biliardo e nota a sinistra una pulsantiera, a destra delle palle.

Clicca, contando da sinistra, sul terzo e sul quinto pulsante poi evidenzia le bocce e annota il numero che riportano: 741953.



Esci e scendi dalla parte destra della scalinata in fondo alla quale troverai la stanza del generale Kaine.

Vai allo scrittoio, clicca sul cassetto di sinistra e prendi la fiala di nitro.

Vai al baule ai piedi del letto e usa la nitro sulla serratura.

Leggi le due mappe nel baule, in particolare quella col sigillo rosso.

Torna nell'atrio e vai alla porta ai piedi della rampa di sinistra.

Controlla che la celata dell'armatura sia alzata.

Torna nella stanza delle vetrate e se hai sistemato bene tutte le celate delle armature troverai una porta aperta.

Scendi nei sotterranei e clicca su tutti gli strumenti di tortura per ottenere dei codici:

6 - 9 - 12 - 10 - 1.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaelicca.it> che ne detiene il copyright.

Torna nell'atrio e vai nella porta sotto la scala. Appena entrato voltati a sinistra e osserva il cane.

La coda è una leva che per il momento non funziona ma cliccando sul sedere, la parte posteriore si apre e puoi

metterci la polvere da sparo.

Vai sulla parte anteriore del cane e clicca sull'orecchio per "caricarlo".

Tira la coda al cane e il colpo sfonderà un muro rivelando un nuovo passaggio.

Entra e cerca la vetrina "Battaglia in corso".

Enigma n. 7

Usando i cursori a sinistra inserisci i numeri: 10 - 1 - 9 - 6 - 12 poi clicca sul tasto "Invio".

Torna nell'atrio e vai alla porta che ti trovi di fronte. cliccaci sopra e avrai i complimenti di un soldato.

Torna alla stanza delle vetrinate e osserva le vetrinette fino a trovarne una rotta intitolata "Era di Kaine".

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaelicca.it> che ne detiene il copyright.

Enigma n. 8

SALVA IL GIOCO prima di toccare qualcosa perché hai un tempo limitato per compiere le azioni che seguono.

1 Clicca sul pulsante rosso del contenitore più piccolo a destra. Prendi l'oggetto che contiene.

2 Clicca sul contenitore più grande a sinistra, aprilo, inserisci l'oggetto e prendilo.

3 Voltati a sinistra e clicca verso la porta d'uscita 1 volta.

4 Da come sei girati a sinistra ed esci dalla stanza.

5 Vai al centro dell'atrio, girati a sinistra ed entra nella porta dove hai visto il soldato.

6 Prosegui avanti sempre dritto finché arrivi ad un carro armato, entra.

7 Girati a sinistra, avvicinati al contenitore viola, cliccaci sopra, inserisci il contenitore che hai nell'inventario e richiudi il coperchio.

Vai al pannello di controllo del carro armato, evidenzia il pannello numerico a sinistra ed inserisci il codice:

741953

tira il joystick a destra.

Ora sei nel laboratorio.

Girati a sinistra e vai al macchinario.

Nel quadrante a destra devi comporre il simbolo di Kaine scegliendo tra i pezzi in alto.

Una volta ricomposto tira la leva e avrai il metallo di ferro.

SALVA IL GIOCO.

Vai a destra nell'ingresso, tira la leva e da questo momento avrai un tempo limitato.

Esci dall'ascensore, avanza verso il pannello a destra. Devi regolare la temperatura del reattore.

Enigma n. 9

Numerando la tastiera da 1 a 12 clicca sui tasti: 1-2-3-4-5-8 e dovresti sentire un "ding" che ti avverte che la temperatura è giusta.

Vai al macchinario centrale, usa il lingotto di ferro sul supporto poi clicca rapidamente sui tasti in basso "ARM" e "FAN".

Aspetta che l'operazione sia terminata, evidenzia il simbolo e cliccaci sopra.

Sei di nuovo nel tempio.

Clicca sul simbolo, poi sul sangue al centro, quindi sulla tomba di Kaine.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaelicca.it> che ne detiene il copyright.

IL CONSERVATORIO (Sophie Hamilton - Acqua - Rame) 50'

Entra nel conservatorio e ti troverai in una piccola sala di prova con un palco a sinistra.

Osserva il grammofono a destra, prima del piccolo corridoio, poi avanza e passa dalla porta. Sei nella hall dell'auditorium.

Avanza fino in fondo e girati a sinistra, ti troverai nell'ufficio.

Avanza e girati a destra. C'è una porta dischi da cui devi prendere:

"Introduction to the orchestra" e "Alexandra Wolfe debuts album".

Vai al leggio, sfoglia il libro "Sulla musica e sulla perfezione".

Vai alla consolle, evidenzia la scatola, cliccaci sopra e prendi il diapason.

Torna verso la porta poi girati a destra e vai alla tastiera del piano. Usa il diapason nel foro a sinistra e cliccaci sopra, poi suona la stessa nota (LA) sulla tastiera.

Gira intorno al pianoforte (verso la coda) evidenzia le corde e vi troverai una chiavetta.

Gira intorno alla scrivania e guarda in basso. Leggi tutto ciò che trovi nei cassetti a destra e a sinistra.

Guarda il piano della scrivania e inserisci la chiavetta nella lampada poi tira la cordicella a destra per accenderla. Leggi le frasi ora visibili sul piano del tavolo.

Torna alla piccola sala prove e inserisci sul grammofono che hai visto prima il disco "Introduction to the orchestra".

Gira la manovella per dare la carica poi aziona il piccolo interruttore e ascolta fino in fondo anche più di una volta per imparare il suono dei diversi strumenti.

Poi segui lo stesso procedimento con l'altro disco "Alexandra Wolfe debuts album".

Anche questo disco va ascoltato fino in fondo per almeno 2 volte.

Alla fine delle spiegazioni sentirai i suoni dei vari strumenti che devi memorizzare.

POPPERKEG - NAMBINO - POPPERKEG - WERTMIZER - VIOLINO.

Voltati di fronte al grammofono e osserva il manifesto con gli strumenti. Memorizza l'ordine in cui sono collocati.

Vai nell'ufficio e riponi i dischi nel portadischi.

Enigma n. 10

Torna alla sala prove e sali sul palchetto. Raccogli tutti gli strumenti a destra e a sinistra e mettili sulle sedie come da foto.



Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaelicca.it> che ne detiene il copyright.

Se hai fatto tutto a dovere sentirai la voce di Alexandra che parla di Armonia delle sfere C-D-E-B-G.

Torna nella hall , girati a sinistra e sali le scale poi gira a destra, avanza ed entra nella prima porta a destra. Sei nel dormitorio delle allieve.

Girati a destra e vai in fondo.

Avvicinati al letto e guarda le locandine. Prendi l'ultima.

Vai vicino al tavolo e apri la scatola, poi clicca sul violino.

Dopo il suono evidenzia ancora il violino e clicca sul velluto rosso per vedere un filmato.

Guarda in terra e clicca sulla tavola più scura che si aprirà e ti rivelerà delle lettere che devi leggere.

Esci dal dormitorio, girati a destra e prosegui fino alla stanza di Sophie.

Leggi il libro sul divano.

Avvicinati al paravento e vedrai che alla sua sinistra c'è un ingresso per il bagno.

Clicca sulla vasca per vedere il filmato.

Esci dalla camera, scendi nella hall, girati a sinistra e usa la locandina appena trovata sopra il manifesto strappato.

Vai in fondo alla hall, girati a destra e prendi il biglietto.

Vai al centro della hall , girati a destra clicca il biglietto sulla porta.

Appena entrato girati a destra, sali le scale e una volta su, girati a destra e sali le scale, una volta su, girati a destra, vai avanti, girati a sinistra e sali le scale. Una volta su vai avanti per quattro volte, girati a destra e sei nel palco C.

Usa il binocolo per guardare lo spettacolo e quando è finito esci e torna in platea.

Avanza fino al proscenio, raccogli la bacchetta.

Ora devi riuscire a far suonare gli strumenti secondo l'ordine che hai visto sul manifesto. A questo punto conviene

SALVARE IL GIOCO

per evitare di uscire e rientrare dal teatro ogni volta che sbaglierai.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaelicca.it> che ne detiene il copyright.

Enigma n. 11

Individua i vari strumenti provando a suonarli una volta, poi suonali in questo ordine tenendo conto che sono disposti come nel quadro che hai visto nella sala prove:

- 1 popperkerge
- 2 nambino
- 3 popperkerge

4 wertmizer
5 violino



Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaelicca.it> che ne detiene il copyright.

Se ci azzeccchi si accendono le luci.

Vai dietro le quinte e voltati a destra dove vedrai i controlli che comandano i fondali.

Enigma n.12

Devi scegliere quelli che hanno un ingresso e cioè il 1°, 5°, 7°, come puoi capire guardando il disegno a destra. Premi il pulsante rosso poi tutti gli altri blu meno il 1°, il 5°, il 7° (fai attenzione: al primo manca il pulsante).

Vai ai fondali ed entra nell'ingresso a destra poi voltati quasi completamente a destra e scendi le scale. Accostati al cigno e tira la leva.

Quando ti sei alzato guarda in basso e gettati sul tamburo.

SALVA IL GIOCO

Guarda in basso, clicca sull'orologio che cade in acqua e tuffati e guarda in basso per recuperarlo poi girati a destra, entra nella porta, sali le scale.

Sei nel laboratorio segreto di Sophie. Vai a destra fino ad un portellone di metallo, cliccaci sopra e sei ancora nel locale caldaie.

Girati a sinistra e ti trovi davanti a delle leve.

Usa l'orologio sulla seconda leva da sinistra per bloccarla poi torna al portellone e cliccaci sopra per tornare nel laboratorio.

A destra della porta vedi un cartello. Osservalo bene perché è la pianta del laboratorio che indica la tubatura, la fornace, la posizione dei cristalli.

Avvicinati al cristallo verde, cliccaci sopra per prendere il disco di rame.

Seguendo la tubatura vai a sinistra fino alla fornace.

Girati a sinistra e vedi una nicchia verde. Avvicinati e prendi un cristallo.

Vai alla fornace e gettaci il cristallo verde. Apparirà un monolite scuro.

Getta nella fornace il tondino di rame e il monolite si trasformerà in un blocco di cristallo trasparente contenente il simbolo di rame.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaelicca.it> che ne detiene il copyright.

Enigma n. 13

Per rompere il cristallo devi far suonare i cristalli azzurri in questo ordine: C - D - E - B.

Ricorda che se clicchi due volte sullo stesso cristallo azzurro, questo smette di suonare mentre debbono suonare tutti insieme.



Una volta terminato, torna alla fornace e clicca sul cristallo trasparente.

Se tutto è giusto, il cristallo si frantume e sarai proiettato di nuovo nel tempio.

Clicca sul simbolo e poi sul sangue, quindi sulla tomba di Sophie.

IL MONASTERO (Malveaux - Piombo - Fuoco) 46'

Appena arrivi girati a destra, passa sotto la porta, girati e abbassa la visuale.

Vedrai qualcosa di indistinto a terra. cliccaci sopra per togliere la sabbia e raccogli la moneta.

Torna indietro e passa per la porta seguente. Sali la scalinata fino in cima, vai alla porta e vi troverai un cartello con su scritto che è chiuso per esorcismo.

Da come ti trovi, girati a destra e passa tra le due colonne, guarda in basso e scendi.

Appena arrivi girati a destra e leggi il cartello.

Osserva lo strano salvadanaio lì accanto.

Inserisci la moneta e prendi i bigliettini che ti offre. Poi se sei tirchio, apri il salvadanaio e riprendi la moneta.

Osserva bene le varie espressioni sui bigliettini e il sentimento che indicano:

- 1 - ira
- 2 - paura
- 3 - noia
- 4 - felicità
- 5 - assoluzione
- 6 - sospetto



Percorri il corridoio fino alla fine, sali le scale e voltati a destra e a sinistra per osservare le facce dei sentimenti che hai appena annotato.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaelicca.it> che ne detiene il copyright.

Enigma n. 14

Sotto ogni faccia c'è una vaschetta con una targa. Prendile tutte (due sono in più) perché devi collocare le targhette sotto le facce corrispondenti. Cliccando sulle facce puoi capire quale sentimento esprimono.

A sinistra, l'ordine è:

Paura - Ira - Noia



A destra, l'ordine è:

Felicità - Assoluzione - Sospetto.



Quando avrai sistemato le targhette, i sei volti parleranno in un certo ordine che ti devi annotare. Se non ci riesci, clicca su un volto qualunque.

Avanza e sali la scala a destra, entra nella stanza dove vedi un grande braciere. Avvicinati per assistere al filmato.

Ora girati a destra e vai verso il braciere in lontananza, cliccaci sopra e assisti ad un altro filmato.
 Nella stessa stanza volgiti a destra e vedi per terra una grata con sotto la lava. cliccaci sopra e prendi il foglio che contiene dei simboli.
 Esci e torna da dove sei venuto, procedendo dritto sull'altra scala, sali la scala a chiocciola e ti troverai nel dormitorio dei monaci.
 Esamina tutte le celle finché trovi quella di Alexandra, entra, clicca sullo spartito e assisti al filmato.
 Esci dalla stanza e prosegui lungo il corridoio, oltre la porta fino ad arrivare al campanile. Gira dietro il macchinario per far suonare le campane ed entra nella porta per accedere allo studio di Malvaux.
 Fai un giro intorno al chiosco centrale per trovare uno specchio da prendere.
 Entra nel chiosco e clicca sul narghilè per assistere ad un filmato.
 Torna al campanile e avvicinati al macchinario.

Enigma n. 15

Devi cliccare sulle leve che indicano i sentimenti nell'ordine espresso dalle maschere:

Collera - Sospetto - Assoluzione - Noia - Paura – Felicità



Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaelicca.it> che ne detiene il copyright.

Ora è scesa una corda. Vai sotto il campanile e guarda in alto per vedere una finestra.
 Devi arrampicarti sulla corda e cliccare molto velocemente sulla finestra che compare per saltarci dentro.
 Sul terrazzo prosegui a destra finché trovi la stanza di Malvaux.
 Sul tavolino c'è un medaglione. cliccaci sopra per assistere ad un filmato.
 Vai vicino al letto e osserva il libro che vi si trova usando lo specchio (lente). Annota la posizione in cui sono orientati i teschi.
 Osserva il quadro con le fiamme colorate alla parete. Annotane la sequenza.
 Girati completamente e clicca sul libro con la copertina marrone per aprire un passaggio segreto che ti riporterà ai volti.
 Sali le scale (non importa quali) e percorri il corridoio fino alla biblioteca.
 Osserva tutti i libri sui leggii e quello al centro, per il quale vedrai un filmato.
 Vai in fondo alla biblioteca a sinistra, passa la porta percorri il corridoio centrale fino a vedere un piedistallo con i 4 simboli che già conosci.



cliccali e sentirai uno scatto.
 Torna indietro sulla passerella e a metà percorso voltati e abbassa la visuale per vedere un cancelletto che si è aperto.
 Scendi e saprai che gli oggetti sono protetti dal furto.
 Avvicinati ad una specie di fonte battesimale coperto, cliccaci sopra e clicca su uno qualunque dei pulsanti per disattivare l'antifurto.
 Accostati alla statua del serpente verde e prendi il "Rubino dello scudo di Yoruk".
 Vai dall'altra parte, vicino al mappamondo e prendi la "Torcia del fuoco infinito".
 Torna vicino al fonte battesimale, guarda in basso e apri la botola per scendere.
 Quando sei al bivio, prendi a destra e vedrai una torcia accesa sulla parete.
 Usaci sopra la tua torcia, vai verso il sarcofago di Yoruk, usa la torcia accesa sul supporto alla parete.
 Clicca sul sarcofago per aprirlo poi entraci e richiudi il coperchio.
 Una volta dentro, usa il rubino sull'interno del coperchio per avere lo scudo di Yoruk.
 Esci dal sarcofago, torna sui tuoi passi e al bivio prosegui avanti dove vedi la lava.
 Avanza finché ne sei impedito da un muro di fiamme. Usa lo scudo sulle fiamme per passare.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaelicca.it> che ne detiene il copyright.

Enigma n. 16

Vai a destra e osserva i teschi.
 Devi orientarli come la figura vista sul libro:

S - O - S E - S O - E



Si è aperto un passaggio. Entra nel laboratorio di Malvaux.
A sinistra, in una nicchia, trovi un pezzo di piombo ed una chiave, prendili entrambi.

Prosegui avanti dove vedi un macchinario a forma di uovo.

A sinistra c'è un pannello: cliccaci sopra, inserisci la chiave e clicca sulla chiave per girarla.

Tira la leva del cupolotto lì accanto per aprire l'uovo.

Posa il piombo nel piatto, poi tira ancora la leva e quando il rumore cessa tira di nuovo la leva per aprire l'uovo e prendere la sfera di piombo.

Vai al macchinario dalla parte opposta della sala, metti la sfera nel cestello e clicca sui pesi a destra.

Avrai una sfera di piombo purificata.

Ora vai al terzo macchinario.

Enigma n. 17

Gira il volante per far passare la lava.

Regola le fiammelle con gli stessi colori che hai visto nell'immagine e cioè, dall'alto in basso:

BLU - Giallo - Rosso - Arancio – Bianco



Clicca la sfera sulla bocca del leone e guarda nel cestello in basso.

Appena compare il simbolo di Malvaux, clicca sul mantice per raffreddarlo.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaelicca.it> che ne detiene il copyright.

Sarai di nuovo nel tempio.

Clicca sul simbolo, sulla vaschetta di sangue e sulla tomba di Malvaux.

IL MANICOMIO (Dr. Sartorius - Stagno) 15'

Entra nell'edificio, gira a sinistra e vai all'archivio.

Vai fino in fondo e clicca sulla torcia elettrica per visionare un filmato.

Volgiti ai cassettei, sia a destra che a sinistra e leggi le pratiche che puoi leggere.

Esci, vai a sinistra, girati ancora a sinistra ed entra nell'ascensore.

Usa a destra il pulsante per chiudere l'ascensore e a sinistra premi il tasto B.

Nell'obitorio devi cercare un cassetto contenente un cadavere integro (con la testa).

Una volta trovato, vai metterlo nel contenitore tra le pareti insanguinate.

Vai al centro della stanza e abbassa le tre leve da sinistra a destra.

Vai ancora al contenitore e prendi la testa del cadavere.

Torna all'ascensore e vai al 1° piano. Uscendo dall'ascensore vai a destra ed entra nel, diciamo così, laboratorio anatomico.

Posa la testa nel supporto al centro poi premi i bottoni, tenendo conto che il quarto ti fornirà dei numeri: 36 - 24 - 36.

Girati completamente e vedrai un freezer. Aprilo e prendi il contenitore.

Vai all'apparecchio dei raggi X e posa il contenitore sul supporto a sinistra, poi tira la leva.

Avvicinati e vedrai in trasparenza una chiave e due numeri: 20 - 18.

Clicca sulla parte superiore del contenitore e vedrai una combinazione sulla quale devi inserire tutti i numeri appena trovati.

Non cercare di girare la manopola ma devi cliccare con la punta del mouse, cercando di essere più preciso possibile, su: 36 - 24 - 36 - 20 - 18.

Il contenitore si aprirà. Prendi quello che contiene, voltati completamente, vai al macchinario in fondo e clicca il contenitore sulla boccia di vetro.

Avvicinati, guardaci dentro e prendi la chiave.

Vai all'ascensore, chiudi la porta, inserisci la chiave al 20 della pulsantiera a sinistra poi clicca sul pulsante.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaelicca.it> che ne detiene il copyright.

Esci dall'ascensore, vai a destra e nota la porta che pulsa.

Vai avanti ed entra nella prossima stanza. Avanza fino in fondo, vai a destra e osserva i microscopi ed i libri.

Voltati a destra e clicca sulla siringa per vedere un filmato.

Voltati ancora a destra e vai verso la porta laterale. Quando sei davanti ad una specie di cilindro, cliccaci sopra per vedere un filmato.

Alla fine girati e vai a sederti sul macchinario al centro.

Quando hai la visuale pulsante affrettati ad uscire, vai a sinistra due volte, girati a sinistra e clicca sulla porta

pulsante.

Se non fai in tempo ricomincia la procedura.

Una volta attraversata la porta sei su un ascensore. Clicca sul tasto per salire.

In questa sala osserva tutto quel che vedi nelle nicchie.

Avvicinati al letto e prendi la scure nella scatola.

Avvicinati allo strano marchingegno in una delle nicchie e clicca sua base per vedere che accade qualcosa.

Girati a e vai sempre dritto fino ad uscire dalla stanza. Davanti a te vedi una porta con un dispositivo elettronico a sinistra.

Vai a sinistra una volta, girati a destra, avvicinati e vedrai una mano mozzata. Usa l'ascia sulla vetrina e prendi la mano.

Vai al dispositivo elettronico della porta e usaci sopra la mano mozza.

Entra nella porta ma vedrai la scala troppo in alto.

Torna nella sala e vai allo strano meccanismo che hai visto prima. Clicca alla sua base, esci e raggiungi la scala prima che il temporizzatore scatti. Se non ci riesci torna a cliccare sul meccanismo. Sali la scala a pioli e ti trovi in un laboratorio.

Girati a sinistra, apri il rubinetto della vasca poi tira la leva sulla destra per svuotarla.

Vai alla sfera di vetro. Vedrai che alla sua destra c'è una freccia direzionale. Clicca da quella parte e troverai due bombole, una di ossigeno, una di idrogeno.

Apri entrambe le manopole spostandole verso destra poi ritrai la visuale ed aziona la leva in basso a destra per dare corrente.

Riporta la visuale sulle bombole e chiudi l'ossigeno spostando la leva verso sinistra.

Ritrai la visuale e dai ancora corrente.

Ora apri la bombola d'azoto a sinistra e la sfera si solleverà permettendoti di prendere l'ultimo metallo, lo stagno. cliccaci sopra e sarai nel Tempio.

Questa soluzione si può prelevare gratuitamente sul sito <http://www.puntaelicca.it> che ne detiene il copyright.

II TEMPIO DI AGRIPPA

I quattro alchimisti sono liberati e ti invitano a bere dalla coppa.

Guardatene bene. Aspetta che la coppa salti in aria.

Dopo il filmato, clicca sull'anello che ti ha dato Lucine poi vai al centro del chiostro, tra le due fontane.

Volgiti da una parte, destra o sinistra a seconda da quale direzione sei entrato, e clicca su uno dei corni destri per chiudere il getto delle fontane.

Su una delle due fontane appare una mano scheletrica. Metti al suo centro l'anello e si aprirà un passaggio. Scendi.

Avvicinati al sarcofago di Alexandra e cliccaci sopra. Alla fine del filmato clicca l'anello che hai nell'inventario sull'anello sopra il sarcofago per unirli.

Vai alla statua dell'elefante, voltati verso il sarcofago e guarda verso il soffitto. Vedrai scendere una bacchetta magica. Prendila.

Vai alla statua del drago, metti i due anelli sul piatto e clicca sul triangolo giallo. Prendi il metallo fuso dal piatto.

Vai alla statua dell'elefante, metti il metallo fuso sul piatto e premi il triangolo giallo. Prendi il metallo raffreddato dal piatto.

Vai alla statua del serpente, metti la forma sul piatto e premi il triangolo rosso. Prendi la forma di metallo dal piatto.

Vai alla statua con la testa di lupo, metti la forma sul piatto e quando la sfera si abbassa usa la bacchetta magica nella mano della statua.

Dopo l'animazione voltati a sinistra e vedrai i quattro alchimisti che fanno il rituale su Alexandra. Usa l'anello a forma di 8 su di lei.

Dopo il filmato passa dalla porta, girati completamente e clicca sul quadro.

Fine

E' vietata la riproduzione e la pubblicazione totale o parziale dei testi e delle immagini del presente documento, salvo autorizzazione scritta della proprietà "puntaelicca.it."
