

I MISTERI DI MAGGIA

Soluzione di Struzzo

Revisione 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."

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

Avvertenze

In questo gioco è molto facile perdere il senso dell'orientamento e alcuni movimenti possono essere fuorvianti. Consiglio di salvare spesso o almeno al raggiungimento di mete non facili da identificare e prima di concedersi giri turistici per visitare i luoghi.

I movimenti indicati nella soluzione sono:

AV = Avanti

DX = Destra

SN = Sinistra

AD = Avanti a destra (Freccia inclinata a destra)

AS = Avanti a sinistra (Freccia inclinata a sinistra)

U = Girati

R = Retrocedi

SU = Alza la visuale (Freccia lunga)

B = Abbassa la visuale (Freccia lunga)

BD = Freccia inclinata in basso a destra

BS = Freccia inclinata in basso a sinistra

SD = Freccia inclinata in alto a destra

SS = Freccia inclinata in alto a sinistra

Si accede all'inventario spostando il mouse in alto a sinistra. E' importante esaminare sempre i vari oggetti trascinandoci sopra il punto interrogativo e usare la lente che compare per ottenere una didascalia di commento.

La mappa che si ottiene nel gioco è molto dettagliata ma non sempre viene in aiuto come si spera. Si consiglia di confrontarla con le tre mappe contenute in questa soluzione, che mostrano i luoghi essenziali. Vi vengono evidenziate le due strade più percorse nel gioco.

NB – Le mappe si possono scaricare separatamente sulla pagina del gioco.

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

PROLOGO - UNA STRANA SCOPERTA

Nell'appartamento

Sei nel soggiorno della tua casa davanti alla tv accesa.

AV1 osserva il camino – U – AS – SN – SN verso la cucina.

Osserva la pianta, sposta la foglia e prendi la chiave.

AV2 – U sei davanti alla porta d'ingresso. Prendi il sacchetto appeso alla maniglia.

DX – AV1 – apri il frigo ed esamina il contenuto.

2R – DX – osserva la serratura della prima porta a dx e usa la prima chiave per aprirla.

Scendi in cantina, AV prendi i Jeans quindi il portafogli dalla tasca.

Osserva il portafogli su "?" e prendi il bancomat. Esci freccia giù e osserva il bancomat.

R – U – AV2 – SN – U – AV1 apri la porta a dx e sei in camera da letto.

Osserva il letto per scoprirvi un gatto.

Cliccando sul comodino a dx (non appare la lente) puoi fare un giochino, Wally.

U – AV2 – DX – SN – AV – Esamina il porta CD e prendi quello in alto. Se vuoi puoi ascoltarlo trascinandolo sul lettore.

R – SN – AV – SN – AV2 – U sei davanti alla porta di casa. AV2 – osserva il vaso bianco a sn, il masso a dx e la pianta a sn del masso dove vedi un puttino di ceramica.

2R – SN – AV1 prendi la cartolina sotto il tergicristalli, girala per leggere la scritta.

AD – AS – AV5 – DX sei davanti alla casa della foto.

La casa misteriosa

AV1 apri il cancello AV3 – bussa alla porta. Nessuno.

DX – DX – esamina la finestra R – AS – DX vedi un lavatoio di pietra – 2SN - AV1 – esamina l'altra finestra – R – AV1 – AD – SU – B – DX – AV2 – DX – vai verso il cancello ed esci sulla strada.

Automaticamente ti trovi di nuovo davanti alla porta della casa, ora sotto la porta si può osservare una fessura.

Esamina 2 volte la fessura, vi troverai un rotolo di pergamena ed una chiave.

2SU – Esamina la pergamena in inventario, sfogliala e vi troverai una pagina con sigillo, presa la quale appare il nome di Maggia.

In inventario esamina il foglio quindi il sigillo.

Ora nell'inventario è comparsa un diario su cui verranno segnati i progressi del gioco.

2DX - esci dal cancello e assisterai alla presentazione del gioco che introduce al Capitolo I.

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

CAPITOLO 1

Indizio 1 - la mappa di maggia

Dal cancello AD – AV6 – AD – AV7 – DX sei davanti al Municipio. AV2 prova ad aprirne la porta ma un molosso ti impedisce l'ingresso.

U – AV1 – SN – AV7 – AS – AV9 – AD – apri il cancello – av1 – apri la porta – AV1 – SN – AV1 apri il frigo e prendi il panino R2 – U esci dalla porta – AV1 – SN – AV1 – AD – AS sei sulla strada. AV11 – AD – AV7 – DX – AV2 apri la porta e dai il panino a Fido.

AV1 – SN guarda le vecchie foto del paese, leggi la "Storia della Valmaggina", un volantino sul Comune di Maggia e la sua composizione.

Supera la porta a vetri e parla con l'impiegato che ha una mappa del paese che costa ben 30 franchi e non accetta il bancomat ma vuole contanti.

Dalla porta AV2 – SN – AV3 – DX – AV2 – SN - AV2 - AD – AV6 – DX – osserva sul muro il nome **ATHOS** con il numero **6673091** – AD – AV4 – 2AD – AV6 – SN – AD – AV2 sei davanti ad uno sportello bancomat.

Osserva 2 volte lo sportello con la lente poi usa la tessera sul lettore.

Inserisci il numero trovato nel sottopasso: **6673091** e avrai i soldi ma non hai più il bancomat.

Se vuoi puoi andare all'Ente Turismo ma è chiuso.

Torna indietro dall'altra parte della strada e da lì al Municipio. Ora il sorridente impiegato ti darà finalmente la mappa che pagherai con i soldi appena ritirati.

Parla ancora con lui e ti ritrovi davanti alla porta d'ingresso.

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

I grotti

AV2, SN – AV14 – SN – AV2 - 2AD – AV4 – AD – AV1 vedi un segnale di divieto di sosta con un cancello di legno a dx. AV2 – DX, sali le scale, DX prendi l'oliatore, 3SN prendi la lampada a petrolio.

In inventario usa la lampada sull'oliatore e avrai la lampada con petrolio.

Torna sull'acciottolato, AV2 vai a guardare la fontana con l'acqua.

Sali la scaletta di pietra a destra della fontana e arrivi ad una porta con catenaccio.

Usa la chiave che hai in inventario sulla porta ed entra.

SN - prendi i fiammiferi sul bordo del camino.

R - osserva la foto incorniciata sul davanzale a dx. Usa il cursore ad U sulla cornice per girarla e trovare la scritta "Sic luceat lux".

Osserva i rimasugli di cera di candela sul davanzale.

R – SN – DX – U chiudi l'anta della porta aperta.

In inventario usa i fiammiferi sulla lampada e la lampada accesa sulla schermata.

Prendi la chiave dietro la porta.

Esci, e ancora in cima alle scale invece di scendere AS scendi AD. Vai alla porta che vedi subito a dx e usa la chiave per aprirla. Entra e usa la lampada per illuminare la cantina.

SU - prendi la pala - B – SN – osserva a dx delle ciotole e prendi la candela.

B – SN – AV – DX – AD – torna nella prima cantina, vai al davanzale con la cornice, usa il fiammiferi sulla candela e la candela accesa davanti alla cornice dove hai visto tracce di cera..

Dopo qualche istante sulla foto appare la scritta "**SAN MATTEO**".

Prendi la foto ed esaminala in inventario.

Esci dalla cantina, all'inizio della strada asfaltata AV6 – AS – AV2 – SN – AV6 e ti trovi davanti una casa DX – AV6 – SN sei alla chiesa di S. Matteo.

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

Indizio 2 - San Matteo

Entra, girati, usa la lente a dx della porta. Prendi la matita e una copia dei tre opuscoli da leggere in inventario. Saprai che ti trovi nell'oratorio di S. Maria delle Grazie, detto di campagna.

A pag.19 leggerai che all'interno della decorazione absidale si trovano le raffigurazioni simboliche dei quattro evangelisti, tra cui l'angelo di Matteo, la cui foto si può vedere a pag.8. Degli altri due opuscoli uno espone i luoghi sacri principali di Maggia, l'altro i restauri della chiesa parrocchiale di S. Maurizio. Ora bisogna trovare S. Matteo.

R – U – AV2 ci sarà un filmato AV1 – lente sulla crocifissione – R – SU – La lente si attiva sui quattro angoli della schermata ma quello che ci interessa è l'angelo sopra il Leone di S Marco.

Ai suoi piedi la scritta "**Apocalisse 8:12**". Clicca sulla scritta per fare un commento.



Indizio 3 - Apocalisse 8:12

R2 – U – AV2 – U – esamina il leggio a sn. Prendi la Bibbia, esaminala e sfogliala nell'inventario cercando il versetto che ti interessa.

Usa la lente sul versetto per ottenere che il quarto indizio sia trascritto nella tua agenda.

Vedrai che le nove sillabe evidenziate corrispondono al nome di altrettante note musicali.

Sotto sono disegnati il profilo di una scala con il numero 100, una stella a 5 punte e una chiave di violino.

Esamina l'opuscolo sugli edifici sacri di Maggia e saprai che S. Maurizio sorge in cima ad una scalinata di 100 gradini.

Leggi l'opuscolo sui restauri della chiesa e saprai che vi si trova un organo.

Il senso è chiaro: le note costituiscono una melodia da suonare con l'organo della chiesa di S. Maurizio.

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

Indizio 4 - San Maurizio

Esci dalla chiesa e torna sulla strada principale AV 5 – SN – av16 – AD – AV10 – AS – AV15 – sei alla chiesa di S. Maurizio.

Prima di entrare esamina il pentacolo sul pavimento.

Entra, U – DX sfoglia l'album fotografico.

R – 2sn togli la corda e sali la scala che porta al coro. L'organista non vuole essere disturbato.

Scendi, torna alla mensola dove hai visto l'album e prendi il biglietto da visita.

Se vuoi fai una visita alla chiesa.

Guardalo in inventario.

Esci dalla chiesa, scendi la scala, av28 lungo la strada principale, SN entra in casa.

Vai al telefono e digita il numero del biglietto: **070 555 8196**.

Presentati come il Parroco di Chioggiogna e l'organista se ne andrà.

Esci dalla casa, vai avanti sempre dritto per tornare alla chiesa di S. Maurizio, sali all'organo.

Osserva il foglio di spiegazioni a sn dell'organo, guardalo in inventario e suona queste note:

DO – LA – SOL - LA – LA – SI – RE – LA - MI.



Avrai una visuale del mattone con il pentacolo.

Esci, sposta il mattone e prendi il medaglione che esaminerai in inventario.

Rimetti a posto la pietra

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

Indizio 5 - Goffredo di Buglione

Avendo davanti la porta della chiesa, SN – gira intorno alla chiesa e vai al cimitero.

AV2 - SN – AV2 osserva la tomba e in particolare la data di nascita e di morte.

SU – osserva il bassorilievo. Sul tettuccio appaiono 10 punti chiari.

I punti importanti sono solo 2.



Punto 1 – alla fine dell’animazione vai avanti fino alla panchina, guardaci sotto, solleva la pietra e prendi il calendario del 1165 con le fasi lunari che devi esaminare in inventario.

Clicca sulla lastra e torna alla tomba.

Punto 2: R – U – AV2 – SN – AV1 – SN – osserva il vaso rosso e leggi la data sulla tomba di Bertrand de Blanquefort.

C’è una data incompleta.

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

Enigma n. 1

Clicca sui numeri in questo ordine: 2-1-6-1-1-5-3. Si apre una botola.

Scendi, usa i fiammiferi sulla parete e hai davanti un enigma

Enigma n.2

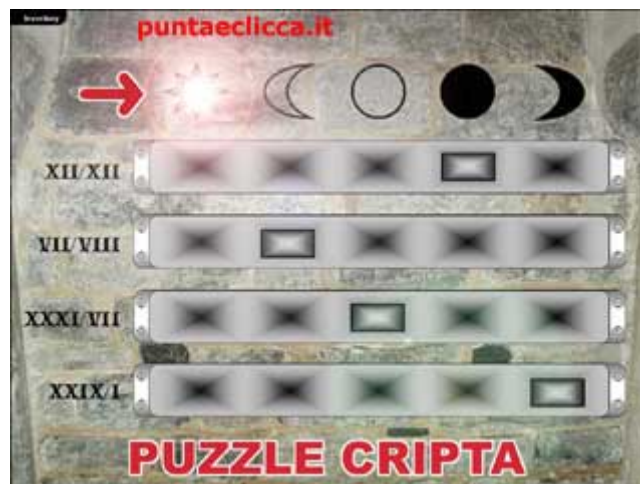
Usa il calendario e cerca le fasi lunari corrispondenti alle date indicate:

XII/XII (12 dicembre) - luna piena,

VII/VIII (7 agosto) primo quarto,

XXXI/VII (31 luglio) luna nuova, infine

XXIX/I (29 gennaio) ultimo quarto.



Clicca sul sole illuminato in alto a sinistra dello schema e usa la freccia in avanti per scendere nella cripta.

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

La cripta

Vai AV5 . SN osserva la nicchia vuota R – DX – osserva la candela e prendi le gemme viola.

R – AD - sei dietro l’altare, B - osserva la pedana di legno – SU – AS – SN – osserva la nicchia e prendi le gemme verdi.

R – U – SN – prendi le gemme blu sulle sedie.

SN – SN – AV osserva la candela e prendi le gemme turchese

2R – U prima di procedere salva il gioco e sii sicuro di avere tutte le gemme altrimenti resti bloccato nel prossimo enigma.

Osserva il capitello della seconda colonna a dx.

Usa le gemme viola sulle orbite vuote.

DX usa le gemme verdi

DX usa le gemme turchese

DX usa le gemme blu

R - Vedrai aprirsi la pedana dietro l’altare.

Vai dietro l’altare e prendi lo stiletto poi esci dalla cripta.

Esamina lo stiletto in inventario anche con la lente. Sull’elsa la scritta:

Esaminate l’agenda: “Quando le tre rintoccare si udirà, l’ombra nel sole l’indizio indicherà” che ora è sul diario.

Indizio 6 - La meridiana

Vai all'angolo anteriore della chiesa e alza la visuale e osserva la meridiana.

Scendi la scalinata, AV2 – SN – B – osserva la meridiana.

SU – 2SN – AV - DX – AV3 – Prendi la scala che scende AV2 – SN ora puoi guardare la meridiana da vicino.

Osserva la meridiana e sentirai il campanile di S. Maurizio suonare le 3.

Ora la meridiana presenta delle lettere illuminate, ma la meridiana è troppo lontana per leggerle.

Torna alle scale e vai alla porticina sopra le scale (un bagnetto) e raccogli il giornale.

Vai sulla balconata, esamina la porta a sn e prova ad aprirla un paio di volte.

Usa il giornale sotto la fessura della porta e la matita nella serratura.

Prendi la chiave, apri la porta ed entra AV2 – SN2 prendi la sedia e vai a metterla sotto la meridiana.

Avrai sul blocco le lettere luminose di cui devi trovare l'anagramma.

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

Enigma n. 3

TEOVANEOFNN

Digita:

NOVE FONTANE.

CAPITOLO 2 - IL PUZZLE DELLE NOVE FONTANE

Indizio 7 - Fotografare nove fontane

Torna sulla strada AS – AV24 lungo la strada principale DX - AV8 – AS e sei nella casa del tuo amico che può prestarti la macchina digitale.

Lui vuole che lo aiuti a risolvere alcuni quiz al computer.

Enigma n. 4

Le domande riguardano i cinque argomenti che hai letto sui fogli nella bacheca del Municipio.

Le risposte sono, nell'ordine:

- 1) **2388**
- 2) **Moghegno**
- 3) **1905**
- 4) **Quattro**
- 5) **1907.**

Ora che hai la fotocamera puoi iniziare la caccia alle fontane.

Esamina di tanto in tanto la camera digitale nell'inventario per tenere il conto delle foto effettuate.

(mappa delle fontane)

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

LE 9 FONTANE

- 1) **Fontana di S. Maria delle grazie.**



Uscito dalla casa dell'amico vai a sn verso S. Maria delle Grazie fin davanti alla porta della chiesa.

U – SN – usa due volte la lente sulla fontana poi usa la fotocamera ma non accade nulla.

2R osserva a sn della fontana e dietro la grata raccogli la lastra.

Usa la lastra sulla fontana e fai la foto.

- 2) **Fontana al bivio di "al stradòn" con "la campagna".**



Riprendi il sentiero AV16 – osserva la fontana a sn.
Osserva la vasca, la testa di leone quindi la lastra in alto.
Sposta la foglia a sn e fai la foto.

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

3) Fontana all'imbocco dei "grotti".



R – AV8 – AD sei ai "Grotti"- AV5 osserva la fontana e il rubinetto - B e vedi un'immagine nella vasca –
Osserva ancora il rubinetto. Devi usare qualcosa per chiuderlo.
Sali le scale, AV1 – DX – AD prendi la chiave inglese, torna alla fontana, lente sul rubinetto e chiudilo con la
chiave inglese - B – fai la foto all'immagine.

4) Fontana nella piazzetta del Carmelo.



Torna sulla strada asfaltata AV3 – DX – AV4 – sei davanti alla Chiesa del Carmelo.

Avvicinati, SN, osserva la fontana – R – U – prendi il giunto nel cestino a dx.

Usa il giunto sulla fontana poi la bocca per aspirare l'aria.

Usa la lente sul lato DX della fontana e scatta la foto all'immagine.

SU – R – osserva la bacheca con il foglio che descrive la costruzione di un elettromagnete.

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

5) Fontana all'incrocio di via in campi con i longhi.



R – 2DX - c'è una strada che costeggia la chiesa – AV7 – all'incrocio c'è una fontana.

Osservalta poi osserva il foro in basso a dx e prendi le batterie. Esamina le batterie in inventario per scoprire
che sono cariche.

SU – osserva il foro a dx dietro la fontana. Prendi la forchetta.

2B' – U – Osserva l'indicazione stradale e prendi il filo di rame e guardalo con la lente in inventario.

In inventario unisci la batteria, la forchetta e il filo per creare un elettromagnete.

U – evidenzia la fontana ed esamina il bordo sn della vasca per trovare un tombino.

Usa l'elettrocalamita sul gancio del tombino per scoprire un giunto idraulico.

Clicca sul rubinetto giallo per svuotare la fontana.

SU – esamina la fontana e usa la fotocamera sulla parte di immagine.

SU – B - U – AV7 – AD – AS – AV4 – AD – A2 – AS – AV3 – sei nella piazza del paese.

6) Fontana della piazza principale.



Raccogli il tappo arancione sul bordo della fontana.

AV1 – U – usa la lente sulla fontana per vedere l'immagine sul fondo.

R – osserva la testa di leone e usa il tappo sul foro.

GIU' – usa la fotocamera sul frammento di immagine.

GIU' – U – AV3 – DX – AV1 –

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

7) Fontana sotto la piazza principale.



osserva sotto la tettoia 2 volte e prendi la lastra verde.

2 GIU' – osserva l'acqua della vasca, usa la lastra verde sull'acqua, scatta la foto.

8) Fontana nel cortile di S. Maurizio.



R – 2GIU' – Dxbasso – AS – SN – avanti dritto fino alla chiesa di S. Maurizio, in cima alla scalinata - AS – AD – AV1 – AD – AV1 osserva la fontana a sn dell'ingresso del cimitero.

Togli l'annaffiatoio e la "cipolla" poi fai la foto al frammento di immagine.

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

9) Fontana del parco giochi dietro il municipio.



R – U – gira intorno alla chiesa e scendi la scalinata. Dalla base della scalinata AV4 – AD – AV4 – sn sei davanti al municipio.

Vai davanti alla porta, SN - gira intorno all'edificio – AS entra nel parco giochi e hai davanti le altalene.

SN – AV3 – AS – osserva la fontana, sposta la terra con la mano e scatta la foto al frammento di immagine.

R e ti troverai a casa davanti al computer.

La ricomposizione del puzzle

Trascina la fotocamera sullo schermo e si aprirà un programma di elaborazione di immagini con i nove frammenti in negativo da ricomporre.

Clicca su "Inizia" in alto a dx per avere i frammenti in positivo.

Dopo qualche istante i frammenti si ricomporranno in uno schema che forma lo "scassaquindici" il famoso puzzle spesso presente che tanto piace agli avventurieri...

Solo che questa volta i pezzi sono 9. Prova a ricomporre l'immagine (è molto facile) e vedrai che manca un pezzo.

Clicca sull'immagine e appare la scritta, in basso a sn, se vuoi completarla automaticamente. OK.

L'immagine appare completa. Cliccaci sopra e, alla richiesta, stampala.

Esamina l'immagine nell'inventario poi leggi il prossimo indizio sul diario: trovare l'affresco raffigurato.

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

Indizio 8 - L'affresco dell'Oratorio del Carmelo

Esci di casa. Sulla strada - AS – AV2 – AD – AV2 – AS – AV1 - AD – AV3 – Usa la lente sull'affresco della facciata. Troppo alto per vederlo bene.

Entra in chiesa, DX – clicca sulla corda 2 volte e alla terza schermata che appare afferra subito l'oggetto che sporge dal cornicione. Se non riesci puoi riprovare cliccando sulla corda.



Osserva l'oggetto in inventario e vedrai che è un crocefisso.

Esci dalla chiesa, AV2 – SN prendi la scala. Un ragazzino ti propone di trovare il suo cane in cambio dell'uso della scala e ti dà un guinzaglio.

DX – AV2 – AD – AV2 – AS – A4 - sei alla piazza - AV2 - DX – avanti fino al municipio.

Vai al parco giochi DX – avvicinati al trenino, osserva l'oblò e metti il guinzaglio al molosso.

Torna sulla strada poi - DX – AV3 – AS – AS – AV2 – AD – AV6 – AS – AV5 – AD – AV3 sei di nuovo alla chiesa del Carmelo – U – AV2 – SN – dai la bestia al bambino e prendi la scala.

Torna alla chiesa e usa la scala sulla facciata – B – osserva due volte la scritta sotto la Madonna.

E' una scrittura sconosciuta che dovrai decifrare e ne avrai una copia in inventario. – R e sarai a casa per un giusto riposo.

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

CAPITOLO TRE - UNO STRANO INCONTRO

Indizio 9 - Il codice cifrato

E' notte e squilla il telefono.

Per uscire dalla camera clicca sull'interruttore accanto alla porta, vai in soggiorno e rispondi al telefono.

Torna in camera da letto per vestirti poi, sempre avendo di fronte la porta della camera, guarda in alto e vedi una botola.

Apri l'armadio accanto alla porta, prendi il bastone con il gancio, usalo sulla botola e sali calando la scala.

Osserva lo scatolone in basso a sn poi prendi il cellulare ed esci di casa.

Osserva la maniglia dell'auto, usaci la chiave e sarai al luogo dell'appuntamento.

Quando suona il cellulare premi il tasto bianco a dx per leggere il messaggio.

Alla fine premi di nuovo il tasto bianco.

Enigma n. 5

Per rispondere alle domande clicca sulla pulsantiera poi OK.

Le risposte, nell'ordine sono:

12

Genesi
Apocalisse
Quattro

Lo sconosciuto si avvicinerà con la macchina. Prendi l'oggetto dalla sua mano poi chiedigli chi è, ma lui andrà via.

Segue una breve sequenza alla fine della quale ti troverai davanti ad un affresco.

Il cancello è chiuso. Freccia su e scavalcalo. Osserva da vicino l'affresco.

In inventario accendi la lampada che emette una luce UV blu e trascinala sull'affresco per vedere il codice della strana scrittura.

Ne esistono 3 versioni: una in alto a sn, una al centro, una in alto a dx. Osservale tutte.

Torna alla macchina .

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

CAPITOLO 4 - IL CODICE SEGRETO

Enigma n. 6

Hai davanti 3 fogli con le chiavi della decrittazione e la scritta.

Confrontandole vedrai che l'unica chiave che permette di dare un senso compiuto alla scritta è quella in basso a sn.

La frase tradotta è:

"SBLOCCA LE 5 CAPPELLE SEGNATE UTILIZZANDO IL CROCE (I)FISSO E SEGUI LA FRECCIA".

Usa la penna sul taccuino e scrivila, ma ATTENZIONE, c'è un errore: invece di "crocefisso" devi scrivere "crocifisso" con la "i", altrimenti il gioco non accetterà la traduzione.

Suoneranno alla porta: è il postino. Apri la porta di casa, usa la lente sulla cassetta delle lettere, prendi la posta e inizierà il prossimo capitolo.

CAPITOLO 5 - LA CACCIA CONTINUA

Indizio 10 - Le cinque cappelle

Leggi il diario per sapere cosa devi fare adesso.

In inventario leggi il volantino ricevuto con la posta che invita alla consultazione dell'archivio riguardante le Cappelle e gli affreschi del territorio di Maggia.

Dalla strada – AS – AV11 – AS – AV2 – AD – BS - SN – attraversa il sotto passo e vai all'Ente turismo. Chiedi di consultare lo schedario.

Evidenzia lo schedario, clicca sulle schede e alla richiesta di quali vuoi consultare digita i numeri:

7 - 8 - 10 - 13 – 16. Leggi ogni scheda dove vedi un segnale per commentare: Interessante!

Le Cappelle sono:

7 - Una Cappella con portico a nord di S Maria delle grazie, sulla strada di campagna.

8 - La Cappella al bivio che costeggia il parco giochi del municipio.

10 - Una Cappella cui si accede dalla scalinata di S. Maurizio.

13 - Una Cappella ubicata tra la strada di campagna e la piazza principale.

16 - Una Cappella oltre i "grotti", oltre la chiesetta di montagna verso la Pioda.

Saluta la segretaria ed esci.

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

ALLA RICERCA DELLE CAPPELLE

1) Cappella all'angolo del Municipio (8)



Torna dall'altra parte della strada (conosci il percorso) supera il box rosso poi - AD – AV1 – AS – AV6 – AD e hai davanti l'edicola della Madonna.

Usa la lente sull'edicola ma non andare avanti. Freccia AD – BS vedi una crocefisso con un foro al centro. Osserva i simboli sui bracci della croce: a sinistra indica la lettera "D" a destra il numero "7".

Usa la lente sul foro poi usa su di esso la croce che hai in inventario e allo script digita **"DESTRA 7"** – OK. Sentirai uno scatto.

3) Cappella della scalinata di S. Maurizio (10)



Retrocedi dalla cappella e sempre avendola davanti SN – AV12, a metà della scalinata AS apri il piccolo cancello – AS – AV2 – DX – AV2 sei davanti ad un'altra cappellina.

Usa la lente in basso a sn per vedere ancora 2 simboli e ancora un foro su cui devi trascinare il crocefisso.

Allo script digita: **"SINISTRA 18"** – OK e sentirai uno scatto.

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

4) Cappella sulla campagna di S. Maria (7)



Dalla base della scalinata AV25 sulla strada principale – DX – AV7 – AD – AV2 sulla destra vedi una cappellina – AD – AV2 – DX – hai davanti l'affresco – AD – DX inserisci la croce nel foro e allo script digita: **"DESTRA 14"** – OK e sentirai uno scatto.

5) Cappella sulla campagna di S. Maria (13)



BD – AD – AV4 – AS - AV4 - a dx un muro con rampicanti che nasconde un'edicola di S. Cristoforo.

SD – B evidenzia con la lente la pietra sotto l'edera, la mano per girarla e scopri i simboli.

Crocefisso nel foro e allo script digita **"SINISTRA 4"** – OK e senti uno scatto.

Gira di nuovo la pietra – 2 SU – SN – R – e sei nuovamente sulla strada.

AS – AV3 – AS e sei sulla piazza.

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

6) Cappella della Pioda (16)



Da come ti trovi, DX – AV5 – SN – AV2 – AD – AD – AV4 – AD e sei ai Grotti. AV4 – sulle scale avanti fino in fondo al muro di pietre – AS – segui sempre avanti il sentiero fino al cartello – AD sulle scale e ad un certo punto vedi un'edicola sulla sn, ma non è quella che ci serve.

Prosegui avanti nella scalata e ad un certo punto vedrai una vipera che ti impedisce di andare oltre.

Usa la pala per rimuoverla.

Ancora avanti e arrivi ad una chiesetta. A destra della chiesetta altre scale da salire. Trovi delle case diroccate. Dietro le rovine altre scale da salire AV5 – AS – AV1 – U – SN e sei alla cappellina che cerchiamo. Usa la lente, SN metti il crocefisso nel foro e allo script digita: **“SINI STRA 6”** – OK. Retrocedi e seguirà un’animazione che farà apparire un nuovo punto sulla mappa. Clicca sulla mappa e ti ritroverai nel tuo appartamento davanti alla TV.

SEGUI LA FRECCIA

In inventario esamina la mappa e la lente per avere un commento.

Esci di casa. Sulla strada AD – AV3 – Davanti alla casa affrescata DX – AV1 – AS – AV4 sulla scaletta, - osserva il sedile scolpito.

Enigma n.7

Osserva la scritta, clicca sul taccuino e sullo script digita:

“COSA CELATA TARDI”

il cui anagramma è:

“DIETRO LA CASCATA”

R – esamina il diario. Devi trovare la cascata.

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

Indizio 11 - La cascata

U - AV3 – DX – AV1 – SN - AV7 - AD - AV2 - AD - AD - AV4 - SN - AV2 - AD vai avanti finché finisce l'asfalto e inizia un sentiero sterrato e prosegui fino al parcheggio, da qui avanti in mezzo al bosco fino alle rapide. La corrente è troppo forte.

R – U - AV5 - Osserva il ceppo e troverai una bombola per immersioni – AV6 – prendi la maschera da sub sullo specchio del parcheggio – AV6 – SN – AV4 – AS – AV1 – AS – AV1 – dissolvenza – AV fino alla chiusa che è effettivamente chiusa da un lucchetto.

La chiusa

Freccia su e scavalchi il cancello – AV1 - usa la mano sul rettangolo grigio a destra della porta – lente e vedi un pannello elettrico.

Enigma n.8

Devi regolare i contatti in modo che tutte le luci rosse diventino verdi.



Clicca sui tre interruttori più in alto.

Clicca su tutti gli interruttori in basso con l’indice della mano rivolto verso destra.

Dopo l’animazione vai avanti fino in fondo poi girati a dx per notare che il flusso della cascata è stato deviato. Tornando indietro raccogli lo zaino sul muro della casa e osservalo in inventario.

Esci dal cancello e sempre dritto fino al bivio con la fontana – AD – avanti fino al parcheggio e dritti alla cascata.

Avanti finché hai la lente sull’acqua, poi la freccia e tuffati.

Una volta in acqua, 2 B’ – AV5 – 2SU.

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

CAPITOLO 6 - GLI ENIGMI DELLE PORTE SACRE

Sei in un corridoio buio.

Usa i fiammiferi sul muro e rapidamente prendi la torcia a sn.

In inventario usa i fiammiferi sulla torcia e la torcia sul muro.

Sei all’ingresso di un labirinto.

DX – AD prendi il medaglione e la tavola, osserva il medaglione in inventario

R – AS – AD – AS osserva la fenditura in terra e usaci sopra l’asse di legno – SU – AV2 – prendi il medaglione, osserva il medaglione in inventario

R – AS – prendi il medaglione, osserva il medaglione in inventario

R – AD – AS prendi il medaglione, osserva il medaglione in inventario

R – AD – AS – AS – prendi il medaglione, osserva il medaglione in inventario

R – AD – usa la lente per vedere un’altra scritta da decifrare.

Enigma n. 9

"ANGELI IMMACOLATI LODANO IL SOLE INGINOCCHIATI E VOLANO INTORNO AL SOL FELICE IL GRIFONE E LA FENICE."

Trascina: il sole al centro dello schema, angelo 1 a sinistra in basso, angelo 2 a destra in basso, in il grifone in aloto a sn, la fenice in alto a dx . (fig18)

La parete di pietra scorrerà rivelando un passaggio.

AV – AS –

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

Enigma n. 10

"QUANTI SONO I PULSANTI BIANCHI?"

Un enigma basato sull'illusione ottica.

Risposta: **35**

Clicca sulla tastiera e digita 35 nello script.

AV – AS

Enigma n. 11

Trova 4 differenze tra le due immagini



Vai AD

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

Enigma n. 12

Trova 5 differenze tra le due immagini.



Vai AS

Enigma n. 13

Trova 5 differenze tra le due immagini



Vai AD

Enigma n. 14

Evidenzia la serratura del baule.

E' un quadrato magico; la somma dei numeri di ogni riga, di ogni colonna e delle due diagonali è uguale.

Clicca sul quadrato e quando appare lo script digita 65 poi prendi la chiave all'interno.

R – AS – evidenzia la serratura e usa la chiave appena trovata – AV1 e sei nella cripta che già conosci.

AV5 – prendi il libro sul leggio e sfoglialo in inventario vi troverai l'immagine di S. Margarita della chiesa di S. Maurizio con la mano destra evidenziata e alcuni simboli, di cui puoi trovare il significato nelle ultime pagine del libro, disegnati in alto; la sequenza è: fuoco + terra + aria + acqua = chiave.

Esamina bene il capitolo "La mano dei filosofi" e nota il simbolo della chiave sul mignolo.

DX – AV2 prendi le ampolle sull'altare e si aprirà un trabocchetto dove cadrà trovandoti al buio.

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

Indizio 12 – La Statua

Esamina l'agenda nell'inventario per leggere l'indizio 12.

Vai avanti nel buio finché vedi la luce e ti accorgi di essere nel canale di scolo, AS – SU e sei nella strada di campagna.

Avendo alle spalle la chiesa di S. Maria delle Grazie vai avanti fino al "Stradòn" (la strada principale) poi avanti dritto fino alla Chiesa di S. Maurizio.

Entra – 2 SN – usa la tazza con triangolo pieno sull'acquasantiera.

Usa la terra sull'altra tazza.

DX – AV3 – SN – AV1 – SN evidenzia la statua di S. Margarita

Evidenzia la mano della statua

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



Trascina sul mignolo i quattro elementi in quest'ordine:

- fuoco (fiammiferi),
- terra (la tazza con il terriccio)
- aria (usando la bocca che compare per soffiare)
- la tazza con l'acqua.

Prendi la chiave sul mignolo della statua ed esaminala in inventario.

Retrocedi 3 volte finché hai davanti l'altare, SN – vai alla porta laterale, esci, U – DX

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

Enigma n. 15

Usa la chiave sulla serratura a dx. La porta è bloccata.

Evidenzia il disco con i segni zodiacali.

La soluzione dell'enigma puoi trovarla sul libro zodiacale al capitolo del glossario; gira quattro pagine e osserva lo sfondo dell'illustrazione nella pagina di dx; accanto a quattro segni zodiacali vedrai i seguenti numeri in codice.

Clicca nell'ordine sui seguenti segni zodiacali:

- 1 – Bilancia
- 2 – Gemelli
- 3 – Leone
- 4 – Pesci



Raccogli il ritaglio di pergamena in basso e guardalo nell'inventario. Apparentemente bianco.

SN – AV2 – SN – AV1 – DX Evidenzia il lucernario sopra l'altare.

Usa la pergamena sul lucernario e comparirà uno schema. Riprendi la pergamena e osservalo in inventario.

Annota i punti rossi che formano una croce.

R – DX – AV1 – U evidenzia il moccoliere davanti a te.

Accendi le candele corrispondenti ai punti rossi della croce.



Ora puoi aprire la porticina. Sali fino all'apertura nel muro, usa i fiammiferi sulla parete, AV2, usa le lente sull'iscrizione a dx della porta.

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

Enigma n. 16

"SCRITTO NELLE STELLE, MARIA, MAURIZIO E MAGGIA HANNO QUALCOSA IN COMUNE".

A sn della stessa porta c'è un'altra minuscola iscrizione, evidenziala

Enigma n. 17

Unisci i simboli come nell'immagine per formare una M.



Prendi il sole.

Esci dal primo piano, R3 – U – Sali la scala di legno, apri la botola e sei sul campanile. Segue filmato. 2DX e hai davanti la campana – usa il sole sul marchio della campana e osserva il filmato che indica un punto illuminato sulla montagna. Osservalo con la lente.

Scendi dal campanile e qualcuno ti addormenterà con un pugno.

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

CAPITOLO 7 - LA VERITA'

Sei in un ripostiglio legato e una bomba ad orologeria esploderà tra 60 secondi.

Appena hai l'azione raccogli con il piede il sasso a sn.

2SN usa il sasso sulla bottiglia in primo piano

Mano sulla bottiglia per tagliare la corda (avrà 2 pezzi di corda in inventario).

SN apri l'armadio, prendi forbici e chiave.

DX evidenzia la bomba in alto a dx, usa le forbici sul filo verde.

Girati, usa la chiave per uscire. Ti trovi nel giardino che costeggia la scalinata di S. Maurizio.

Arriva al bivio della casa gialla, SN – AV2 – AD – AV6 – AS – AV5 – DX – AV3 sei davanti alla chiesa del Carmelo

– DX – AS – AV7 – AD – AV4 – scala a SN – AV1 fino al cartello – scale av fino alla chiesetta. Filmato.

Ancora AV1 e ci sarà un colpo di scena

Terminato il dialogo raccogli rapidamente il sasso in basso a dx e scaglialo contro l'assassino. Dopo averlo steso clicca sulla sua pistola per scaricarla, frugagli in tasca e troverai una lastrina di metallo bucata e un medaglione che guarderai nell'inventario.

Usa la corda sul bell'addormentato per legarlo e AV2. Anche questo cancello è chiuso ma a sn del lucchetto manca una sbarra, entra da lì.

AD – lente 2 volte sulla testa del Bambinello, usa il disco sul suo occhio.

Esci e osserva il punto luminoso 2 volte per scoprire una scritta. Trascina sulla scritta la lastra perforata. Segue filmato e tutti i crediti del gioco.

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

EPILOGO

Rispondi al telefono. Devi riportare la fotocamera all'amico che te l'ha prestata.

Esci di casa, dalla strada: SN – AV2 - SN - AV8 - SN. Bussa alla porta ed entra. Scarica le ultime foto sul computer e... goditi la 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."

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