

# SHIVERS: CHI VA CON LA SOLUZIONE IMPARA A SOLUZIONARE!

*Così, com'era già successo per Myst, LIVIO D'ESTE da Mestre è riuscito a stilare l'ennesima soluzione e a spedirla in tempo utile (a dir la verità è da un paio di mesi che ce l'ho qui ma un po' a causa dello spazio a disposizione e un po' a causa di... ehm... sì, uno stormo di cavallette che mi ha mangiato la macchina, non ho potuto consegnarla a Stefano per il Silver Disk dei mesi scorsi).*

*Questo Shivers a mio avviso non è granché, c'è troppo da gironzolare e la chiave per portare a termine i vari enigmi è rappresentata solo dalle vostre gambe, nel senso che basterà girare per le locazioni fino a quando non si incapperà in qualche consiglio utile per la soluzione. Ad ogni modo ognuno di voi è libero di scegliere la propria "dimensione ludica", e mentre io continuo a rallegrarmi con la 3Dfx nuova di zecca e con patch per Quake e soci, voi siete liberi di tener impegnati i vostri neuroni con questo titolo, buon divertimento e ancora grazie a Livio!*

*P.S.: Salvate spesso e siate curiosi!*

**Fabio "FBS" Simonetti**

## UNA NOTTATA DAVVERO PROMETTENTE!

OK, lo scopo del gioco sarà essenzialmente quello di visitare ogni locazione della mega villona in cui avete deciso di passare la notte (le scommesse sono un arma a doppio taglio) in modo da ritrovare alcune anfore/talismani con cui potrete poi catturare i vari demonietti sparsi qua e là. Come senz'altro avrete notato, i nascondigli dove trovare gli Ixupi, le anfore e i suddetti talismani atti a catturarli non si trovano sempre allo stesso posto, ma cambieranno di partita in partita, per questo è impossibile dare un percorso definito per trovarli.

Nell'inventario non potrete portare con voi più di un pezzo alla volta, quello che consiglio perciò è di segnarvi sempre la locazione dei vari oggetti e soprattutto quella degli Ixupi (sentirete un rumore particolare, anche se qualche volta si potrebbero spostare), quando avrete l'anfora e il talismano utili per catturarne uno basterà tornare da lui e acchiapparlo...

Vorrei far notare che il percorso che ho seguito per stilare questa soluzione è solo uno di quelli possibili, niente vi impedirà di cambiarlo, sappiate solo che per terminare il gioco dovrete necessariamente visitare tutti i luoghi del museo e catturare i 10 Ixupi, per cui vi conviene munirvi subito della piantina che vi aiuterà a orizzontarvi meglio.

Prima di iniziare la narrazione ecco la lista dei luoghi in cui sono nascosti gli Ixupi (come potete vedere ognuno è legato a un elemento o a un simbolo naturale):

ACQUA: Lago sotterraneo; fontana nell'atrio

CENERE: Caminetto in studio; altare della cremazione nella stanza dei Riti

CERA: Candeliere in biblioteca; serpente nella Stanza dei Miti; scultura nella Stanza dello Sciamano

CRISTALLO: Minerali nella Stanza delle Profondità; lampadario delle scale dell'Atrio

LAMPO: Lampada nel Planetario; sedia elettrica; generatore elettrico

LEGNO: Statuetta nel laboratorio; tavole nella Stanza dei Miti; tavole vicino alla Stanza della Fortuna; idolo nella stanza degli Dei

METALLO: Cavallo nella Stanza degli Animali; scatole dei film nella Cabina di Proiezione; armatura in camera

PETROLIO: Angolo nella Stanza degli Animali; pozza nel Sotterraneo; bidoni nella Stanza del Generatore

SABBIA: Tempietto di Poseidone; cumulo di sabbia nella Serra

STOFFA: Stoffa rossa nella Stanza dei Riti; stoffa rossa nel bagno; vestiti nell'armadio in camera

## **ESTERNO DEL MUSEO**

Girate a destra del cancello e cliccate sulla catena del drago, troverete una lettera nella bocca, leggetela e tenete a mente il numero 29.

Giratevi e andate verso il museo; salite la scalinata finché raggiungete la porta chiusa poi annotatevi i simboli e i colori corrispondenti lungo il percorso. Il primo simbolo bianco è sopra la porta; scendete e dietro al vaso troverete un secondo simbolo arancio. Andate verso il gazebo, girate dietro alla scultura e osservate il terzo simbolo verde. Passate sotto all'arco e, per terra, troverete il quarto simbolo. Ritornate verso l'arco e troverete il quinto simbolo sulla panchina. Entrate nel gazebo e aprite la cassa di metallo componendo i numeri 0-2-9 (il numero nella bocca del drago, ricordate?) e premete il bottone rosso. Dovete scambiare le ruote bianche con quelle nere in sole 7 mosse. Facendo conto che gli otto perni su cui potrete montare gli ingranaggi saranno su due file (quattro perni ciascuna quindi), e numerandoli da sinistra a destra (se state visionando il DOC vi sarà un'immagine esplicativa), ecco come risolvere il tutto: le mosse da fare saranno 2/1 (cioè spostare l'ingranaggio 2 sul perno 1); 6/2; 4/6; 7/3; 3/7; 5/3; 1/5, ma esistono diverse soluzioni.

Andate ora verso il laghetto, attraversatelo e dirigetevi verso il colonnato modello Stonehenge. Guardate verso l'alto e troverete il sesto e ultimo simbolo.

Quello che dovrete fare adesso sarà girare i sei spicchi con i simboli sul pavimento fino a trovarne il relativo colore. Si aprirà il tutto e scenderete la scala. Passate attraverso la porta, accendete la luce con l'interruttore a destra e proseguite lungo il corridoio (sia a destra che a sinistra, è lo stesso) fino a raggiungere il lago sotterraneo.

## **IL LAGO SOTTERRANEO**

Cliccate sul corpo a terra a destra. Ricordatevi di prendere il libro (è essenziale!) e tenete presente il simbolo scritto nella sabbia. Montate sulla barca, girate verso il fondo a sinistra e abbassate la leva ; Andate al lato opposto e alzate la leva. Ruotate ora la manovella e guidate la barca verso l'altra riva... Ad un certo punto verrete aggrediti dall'Ixupi, non potrete far niente per evitarlo, perciò siate pazienti e, una volta raggiunta la riva, troverete la prima anfora chiusa. Cliccateci sopra e vi apparirà lo spirito del professore. Dirigetevi nel tunnel fino all'ascensore, per aprirlo dovrete posizionare i tasselli decorati col leone nella scatola sul muro con lo stesso motivo diagonale delle porte dell'ascensore. La prima volta vi occorrerà del tempo, ma poi ci farete il callò: dovrete risolvere un enigma del genere ogni volta che vorrete usare un ascensore del museo ! Ora entrateci e salite.

## **UFFICIO**

Siete nell'ufficio del professore, esploratelo attentamente. Sulla scrivania attivate il registratore e date un'occhiata al diario. Nel primo cassetto a destra troverete una lettera e in quello più basso il primo talismano. Sul muro accanto alla scrivania osservate attentamente la mappa e prendete nota delle coordinate cerchiare in rosso (20 N, 75 W). Nella tasca del cappotto appeso troverete anche un giornale e guardando la scrivania di fronte dal centro della stanza, una lettera a terra. E'

ora di fare una bella ricerca in biblioteca.

## **BIBLIOTECA**

Uscite dalla porta dello studio, attraversate l'atrio e dirigetevi a sinistra. La porta in fondo alla stanza è la nostra meta. Entrateci e sugli scaffali dovete cercare i libri che vi serviranno. Andate allo scaffale a destra del candelabro e qui troverete il Libro Nero (con lo stesso simbolo trovato sulla sabbia) ; un po' più a destra avrete quello arancio ; uno biancastro, e sotto, uno viola. Questi quattro libri, insieme a quello trovato sul cadavere, vi saranno indispensabili per risolvere gli enigmi che bloccano le porte del museo.

Ora andate allo scaffale a sinistra (quello con la scala), spostate la scala a destra, saliteci, cliccate sul libro più grosso e alla vostra destra si aprirà il basamento della statuetta: un indizio.

Scendete dalla scala, girate a sinistra e tra i due scaffali troverete un passaggio simile a un tunnel. Girate a sinistra più volte fino a trovare l'ascensore. Questo aggeggio è molto importante poiché è in effetti quello principale che collega tutti i piani, anche se per dirla tutta non sarà l'unica cosa importante della zona: su una parete infatti troverete una scritta che vi permetterà di risolvere l'ennesimo enigma (prendetene nota).

Uscite dall'ascensore ; andando lungo il tunnel troverete degli oggetti a terra : un rossetto, una pagina scritta una tessera ed una scheda scolastica ; girate in fondo a sinistra e, nella borsetta sulle scale, troverete l'agenda di Beth che contiene una traccia importante. Scendendo andrete fino alla stanza del Generatore, ma ora non vi sarebbe utile, per cui risalite.

## **STANZA DELLA SERRA**

Uscite dalla biblioteca, andate avanti nell'atrio verso il centro e girate a destra verso la porta decorata. Entrate e voltate a destra verso la porta verde istoriata... Signore e Signori la Sierra, ehm, la serra!

Girate a sinistra per un paio di volte, sugli scaffali vi saranno vari oggetti, uno dei quali è altri non è che un indizio (nelle prime partite è quello che combacia con quello nel cassetto dell'ufficio, vi permetterà di catturare l'Ixupi della cenere del caminetto).

Prima di continuare il vostro viaggetto, uscite dalla serra e nella stanza degli animali troverete un altro portone istoriato. Entrateci, è raggiungerete la stanza delle Profondità ; la mappa sul pavimento riproduce quella sul muro dell'ufficio. Andate verso il globo di Poseidone e posizionate il meccanismo di latitudine e longitudine con quelle della mappa (20 N, 75 W): si alzerà una colonnina dove troverete un indizio e la cartina del museo (vi servirà senz'altro).

## **CAMERA DA LETTO**

Ritornate all'ufficio e cercate l'ascensore dietro all'arazzo sul muro. Col solito sistema apritelo e salite al quarto piano. Andate in camera e leggete il diario del professore sulla scrivania. Andate al comodino a destra del letto e cliccando sulle facce, vedrete cambiare l'orario. Prendete nota dell'ora corrispondente alla faccia con la bocca aperta.

## **LABORATORIO**

Scendete con l'ascensore e nell'ufficio (subito lì di fronte) troverete la porta del laboratorio. Entrateci e andate alla cassetiera in fondo a sinistra. Per risolvere l'enigma dei cassetti dovete lasciar chiusi quelli corrispondenti alle ossa del basilisco indicati sullo schema del tavolo. Aprite tutti gli altri e lasciate quindi chiusi il 342a, 241, 109, 490, 65b, 147. L'armadietto sottostante contiene un indizio.

## **ATRIO**

Uscite dal laboratorio e dall'ufficio e tornate nell'atrio. Dietro al totem di legno ci sono delle maschere appese. Cliccate su quella centrale e poi sul teschio interno così da trovare un indizio. Andate ora alla scrivania in fondo, ai piedi della scala. Nel cassetto troverete il dépliant con l'indicazione dei colori delle combinazioni dei teschi nelle varie stanze, prendetene nota poiché posizionando le combinazioni nel modo corretto potrete accedere al puzzle finale (se andrete alla fontana ed aprirete il rubinetto nascosto dietro una delle pietre del bordo).

Andate ora alla porta del Teatro (rispetto alla scrivania, al centro a destra) e risolvete l'enigma della Rosa dei Venti. Dovete posizionare i simboli dei quattro punti cardinali spostando i tasselli dei geroglifici. La soluzione è nel libro trovato sul cadavere, se state leggendo la versione DOC potrete comunque dare un'occhiata al disegno qui sotto.

Entrate nel teatro e, salendo a destra, andate sul Palco. Sul leggio troverete un appunto, mentre davanti al sipario a sinistra troverete vi sarà un indizio. Scendete dal palco, giratevi intorno e salite dall'altro lato a sinistra. Continuate per il corridoio fino a trovare la scaletta per la sala di proiezione (mmmh, mi ricorda Duke Nukem. NdFBS). Andate verso il proiettore, troverete la pellicola non riavvolta; cliccate 5 volte sulla bobina superiore finché la luce del pulsante diventa verde. Cliccateci sopra e, vedendo il film, prendete nota dei tasselli che il professore preme per aprire la porta segreta.

## **TORRE DELL'OROLOGIO**

Uscite dalla Sala di Proiezione e, ritornando al Teatro, troverete una porta con un diagramma. La soluzione per aprirla è quel nome che avete trovato nell'ascensore, cioè GEOFFREY (il figlio del professore). Posizionate le lettere sulla riga a destra del cerchio in modo da comporlo e poi salite lungo la torre fino in cima.

Nella nuova locazione troverete l'anfora con lo spirito di Beth. Andate al juke-box e selezionate i motivi musicali. Mettete la selezione B-2 (Anansi Spider Song), andate alla consolle dei video e guardatelo. Prendete nota del messaggio che vedrete sul primo schermo della seconda fila a sinistra poi risolvete l'enigma dell'orologio: scendete dal ballatoio e andate verso la nicchia con le catene, tirandole posizionate le lancette dell'orologio della torre sulle 5.30 (come avete letto nel diario in camera e visto sull'orologio sul comodino). Sarà il monitor in basso a sinistra che vi permetterà di vederne la posizione mano a mano che le sposterete, tenete comunque conto che:

la prima catena sposta in avanti l'orologio di 5 ore;

la seconda catena sposta indietro l'orologio di 5 ore;

la terza catena sposta avanti l'orologio di 35 minuti;

la quarta catena sposta indietro l'orologio di 35 minuti.

Una volta posizionato l'orologio sulle 5.30 (sentirete la musica) salite e cliccate sulla faccia del meccanismo e troverete un indizio.

## **STANZA DELLE PROFONDITA'**

Scendete, ma invece che uscire attraversando il teatro usate la porta segreta nel corridoio.

Premete il tasto più chiaro fra i decori della tappezzeria e vi ritroverete nel corridoio segreto oltre la biblioteca. Entrateci, andate nella stanza degli animali e poi in quella delle profondità. A fianco alla porta troverete la combinazione dei teschi, come indicato nel dépliant, combinatelo sul blu (dovrete girare le ruota dei teschi e quando appare il colore desiderato cliccare al centro); entrate

e dirigetevi verso la parete in fondo. Sulla placca, premendo il tasto rosso, ascolterete il canto delle Sirene. Giratevi e ripetetelo all'organo. L'ordine per suonare le conchiglie, numerandole da 1 a 7 da sinistra a destra, è: 1-6-5-1-6-5-7-4-2-1.

Entrate nella porta del Colosso di Rodi e scendete.

### **POZZA SOTTERRANEA**

Per aprire la porta mobile dovrete premere i tasselli come avete visto fare dal professore sul film in sala di proiezione, cioè, nell'ordine: il quadrato a destra sulla seconda fila, il cerchio in alto a sinistra, il quadrato in basso a destra, il cerchio in alto a destra, il cerchio a sinistra sulla seconda fila, di nuovo il quadrato sulla seconda fila e ancora il cerchio sulla stessa fila.

Entrate nel sotterraneo e andate verso la porta di destra. Dovrete attraversare il labirinto. Esistono vie più brevi per arrivare alla fine, ma per non perdervi vi consiglio questa: seguite il muro alla vostra destra costantemente, indipendentemente dagli angoli che troverete (immaginate di tenervi appoggiati con la mano). Finirete in un vicolo cieco, fate un'inversione a U e proseguite seguendo sempre il muro a destra, così facendo sarete alla pozza sotterranea. Qui troverete un indizio in fondo, ma fate molta attenzione perché per attraversare la pozza di petrolio potreste trovare un Ixupi. Andate alla console dei teschi e posizionala sul giallo. Uscite dal labirinto facendo il percorso al contrario (seguito cioè il muro a sinistra).

### **STANZA DELLE TOMBE**

Uscite e andate nell'atrio, salite le scale accanto alla scrivania ed entrate nella stanza delle tombe. Date un'occhiata alla vostra destra, alla stanza circolare dov'erano conservate le anfore degli Ixupi, poi uscite e sempre a destra troverete un'altra console di teschi da posizionare sul verde. Andate verso la Sfinge, leggete la targa, cliccate al centro delle zampe e poi sulla bocca. Ascoltate il messaggio; giratevi e sistemate i disegni degli obelischi come indicato sul libro dei geroglifici: indicando cioè i simboli del Faraone e della Regina, troverete così un altro indizio nel sarcofago.

Andate ora dietro alla Sfinge e date un'occhiata alla tomba di Anubi. Ritornate al centro della Stanza, salite le scale tra le due colonne e aprite la porta girando i tasselli finché non riuscirete a collegare le tre aperture superiori con quelle inferiori. Rotoleranno tre palline e potrete entrare...

### **STANZA DEI RITI**

Girate a sinistra ai piedi delle scale. Posizionate la console dei teschi sul blu, entrate a dare un'occhiata alla camera di sepoltura, uscite e dirigetevi al centro della stanza. Sotto al leone a sinistra troverete il diario di Merrick mentre nel cassetto sotto alla teca dell'animale (sempre a sinistra) troverete il Puzzle Cinese. Dovete saltare le sfere rosse in modo da lasciare solo l'ultima al centro. Per risolvere questo classico solitario che ha fatto perdere la pazienza a molti dovrete considerare la vostra tavola da gioco con le righe e le colonne suddivise come se steste giocando a battaglia navale (lettere e numeri per capirci, nel file DOC ho aggiunto una foto), e poi seguire queste mosse... mi sembra superficiale dire che questa è solo una delle possibili soluzioni (es.: D-4 destra, significa far saltare verso destra la biglia all'incrocio tra la riga D e la colonna 4): Questa è solo una delle possibili soluzioni; le righe sono contraddistinte dalle lettere, le colonne dai numeri e la freccia indica la direzione verso la quale dovete saltare. Se volete fare da soli, accomodatevi. Altrimenti seguite queste mosse: D-2 destra, B-3 giù, D-4 sinistra, C-1 destra, F-3 su, D-3 su, A-3 giù, E-1 su, C-4 sinistra, C-1 destra, E-5 sinistra, E-2 destra, G-5 su, G-3 destra, D-5 giù, G-5 su, E-5 sinistra, E-7 sinistra, C-6 sinistra, A-5 giù, C-4 destra, C-7 sinistra, D-7

sinistra, A-4 giù, C-4 sinistra, C-2 giù, E-2 destra, E-4 destra, C-5 giù, E-6 sinistra, F-4 su. Nel cassetto troverete un indizio.

### **STANZA DELLO SCIAMANO**

Dovete aprire il pannello segreto indicato dalle impronte di vernice a terra. Come potete leggere dalla targa, dovete suonare i tamburi in un certo ordine, ordine che avrete avuto modo di vedere nel video alla Torre dell'Orologio (ok, forse non tutti l'avranno visto, almeno a giudicare dalle lettere giuntemi... ndFBS). Prendete il martello della statua dello sciamano e suonate i tamburi come segue: RAM-TA-BO-BA-TA-RAM-BA

Rimettete a posto il martello e si aprirà il pannello segreto.

### **STANZA DEGLI DEI**

In questa stanza dovrete ritornarci più tardi, per il momento andate avanti, salite le scale a sinistra, girate a sinistra della statua del dio Thor ed entrate nell'altra camera. Posizionate la console dei teschi sul rosso e risolvete l'enigma della lira sumera in fondo alla stanza: non esistono particolari soluzioni perché il suono cambierà di volta in volta; premete semplicemente il bottone grande e ripetete il motivo suonando le stesse corde. Troverete un indizio nella pancia del toro.

Giratevi, andate verso la porta rossa e apritela risolvendo il puzzle sul pannello a fianco: dovete ricomporre l'immagine con lo stesso disegno che avete trovato nell'agenda di Beth. Qui di seguito avrete più o meno un'idea su come rimettere a posto il tutto (sempre che stiate osservando il file DOC).

### **STANZA DELLE LEGGENDE**

A terra, alla vostra sinistra, prendete il libro dalla borsa e guardate le fotografie. Date un'occhiata al carillon, girate la manovella e se avrete lasciato il juke-box della torre dell'Orologio sul brano B-2, potrete cliccare sul ragno e trovare un altro indizio.

Andate ora verso il fondo della stanza, aprite il sarcofago, cliccate sullo scheletro e beccatevi l'ennesimo indizio. Attraversate le altre stanze uscendo a sinistra; in quella dell'uomo lupo sistemate la combinazione dei teschi sul rosso. Uscite a destra verso le scale ma prima di salirle girate a sinistra cos' da entrare in una specie di bagno. Sotto a della stoffa rossa troverete un indizio. Attenzione perché generalmente è difeso da un Ixupi.

### **PLANETARIO**

Salendo le scale arriverete al planetario. In fondo a sinistra risolvete il puzzle delle pittografie sistemandole come indicato nel libro "Alla ricerca dell'Inspiegabile": Però, Unione Sov., Pakistan e Cina. Dentro all'astronave troverete un altro indizio. Uscite tramite l'altra galleria.

### **DEPOSITO**

Girate a sinistra e in fondo alla camera voltate l'angolo di destra. Aprite la cassa grande e risolvete l'enigma della Macchina Alchemica: posizionate gli esagoni collegando i tubicini. Ricordate che potete ruotare gli esagoni cliccandoci sopra... Partite con il pezzo centrale che, in senso orario partendo dal colore in alto è: BLU-GIALLO-VERDE-ROSA-ROSA-VERDE-GIALLO-BLU. Gli altri sono:

Esagono in alto: VERDE-BLU-GIALLO-VERDE-ROSA-GIALLO-ROSA-BLU.

Seconda fila, a sinistra: ROSA-GIALLO-VERDE-BLU-VERDE-GIALLO-ROSA-BLU.  
Seconda fila, a destra: BLU-VERDE-ROSA-ROSA-BLU-GIALLO-GIALLO-VERDE.  
Riga centrale, a sinistra: VERDE-GIALLO-ROSA-BLU-GIALLO-VERDE-BLU-ROSA.  
Riga centrale, a destra: BLU-VERDE-GIALLO-ROSA-BLU-VERDE-GIALLO-ROSA.  
Quarta fila, a sinistra: BLU-VERDE-VERDE-ROSA-ROSA-GIALLO-GIALLO-BLU.  
Quarta fila, a destra: ROSA-VERDE-GIALLO-BLU-VERDE-GIALLO-BLU-ROSA.  
Pezzo in basso: GIALLO-GIALLO-ROSA-VERDE-BLU-BLU-VERDE-ROSA.  
A puzzle risolto troverete... un indizio! Chi l'avrebbe immaginato?

### **STANZA DELLE TORTURE**

Entrate dalla porta di fronte alla macchina Alchemica e attraversate il tunnel. Salite la scaletta a destra e andate sulla forca. Posizionate i tre dischi numerati su 1-2-0 e abbassate la leva a sinistra. Scendete in modo d'avere un altro indizio, lasciate la forca e andando dritti entrate nella stanza degli enigmi.

### **STANZA DEGLI ENIGMI**

Aprite la porta in fondo al corridoio risolvendo il puzzle. Si tratta di un gioco alla Master Mind, in cui vi verranno dati 10 punti per ogni simbolo giusto al posto giusto e 1 punto ogni simbolo giusto al posto sbagliato. Non esiste un particolare sistema di gioco: è una semplice partita di Master Mind, quindi vedete di fare del vostro meglio.

Entrate nel passaggio e andate verso le due immagini sul muro. Non restando troppo vicini, cliccate prima sull'immagine del teschio e poi in mezzo alle due immagini. Girate a destra e troverete il flipper; dovete mettere le palline nella sede dello stesso colore... Se non volete impazzire seguite queste mosse, considerate i fori come se fossero numerati da sinistra a destra da 1 a 9 e lanciate di volta in volta la pallina nel foro vuoto: 2-3-6-9-8-7-4-1-2-5-4-1-2-3-6-9-8-5-4-7-8-5-6-9-8-5-4-7-8-5-6-9-8-5-6-9-8-5.

Entrate nel passaggio e troverete un altro indizio ed una console con sei teschi. Se avrete sistemato le combinazioni dei teschi in giro per il museo come indicato nel dépliant, basterà fare doppio click al centro e la porta si aprirà. Per risolvere l'enigma di questa stanza e della pietra circolare con i due simboli dovete però prima risolvere i quattro indovinelli che vi troverete davanti...

### **STANZA DELLA FORTUNA**

Ritornate al deposito e questa volta uscite dalla porta al centro della piramide sul muro a sinistra. Vi troverete in una specie di labirinto di corridoi, seguirlo non vi sarà difficile: l'ascensore che troverete collega i due piani ma voi continuate scendendo senza ascensore poiché a destra troverete delle scale in legno.

Continuate finché troverete una via che conduce a una stanza cieca con una porticina (la riconoscerete per il cane guida, ahahah ndFBS). Per aprirla dovete risolvere il puzzle sul muro: scambiate i tasselli due a due, potrete ruotarli cliccando il tasto in basso a destra. L'immagine è quella di un guerriero in armatura su un cavallo rossastro, con altri due cavalli bianchi accanto.

Entrate nella stanza della fortuna, inserite la moneta e avrete il vostro primo indovinello:

“La Terra dev'essere allineata con Amore e Guerra.

Solo allora dal basso saprai di più.”

Giratevi e cliccate sull'anfora a terra per ascoltare il fantasma di Merrick. Se guardate il vostro libro “Mitologia delle stelle” scoprirete che Venere è indicata come Amore e Marte come Guerra,

andate allora al planetario e avendo di fronte il modello del sistema solare (posizionatevi guardando la targa) allineate Terra, Venere e Marte muovendo le leve che sostengono i pianeti. Sulla cupola apparirà il secondo indovinello:

“Nel mezzo della tempesta, il Dio Nordico svolge il suo tuonante compito.

Vicino a lui un messaggio che dovrete ascoltare con attenzione.”

Nella Stanza degli Dei avete trovato un Dio norvegese: Thor, il Dio del tuono. Andate al suo carro e ruotate il pilastro di pietra sulla destra. Dietro troverete il terzo indovinello:

“Negli antichi geroglifici egiziani è conservato un segreto.

Consultate la pagina 17, la soluzione vi sarà rivelata.”

Sfortunatamente al vostro libro dei geroglifici proprio della pagina 17. Dovrete trovarla... Gli indizi sparsi nel museo lasciati da Beth e Merrick dovrebbero condurvi alla stanza del generatore: andate in biblioteca ed entrate nel passaggio tra le librerie. Girate a destra, poi a sinistra e scendete le scale dove avevate trovato l'agenda di Beth. Continuate a scendere finché non troverete la porta della suddetta stanza.

### **STANZA DEL GENERATORE**

Per continuare dovrete ora metterevi a caccia degli Ixupi. Il gioco è strutturato in modo che possiate accedere alla seguente parte finale solo quando ve ne mancherà uno, solo allora dovrete cercare sul muro il pannello dell'alto-voltaggio. Il pannello a sinistra dovrebbe essere aperto, spostate l'interruttore centrale due volte e, cliccando sul cadavere nella nicchia, avrete la pagina 17 che vi mancava per completare il vostro ultimo indovinello:

“Una nobile punizione ancora spaventa.

Questa è la scelta, abbandonate la testa.”

E' ovvio che si parla della ghigliottina. Andate alla stanza delle torture e abbassando la leva a destra della lama potrete vedere due simboli: gli stessi che potrete notare sulla pietra nella stanza degli enigmi. Ritornate alla stanza con gli stessi simboli sul muro, la pietra stavolta sarà in fuori. Toccatela e alla fine della vostra corsa troverete il vostro ultimo indizio...

tenete a mente queste scorciatoie:

-- dopo aver preso l'indizio nella pozza sotterranea, un passaggio segreto vi porterà diritti all'atrio senza che voi ritorniate indietro nel labirinto;

-- per entrare ed uscire dal labirinto di corridoi dove c'è la stanza della fortuna, potrete usare il passaggio nella stanza delle tombe, sul muro di fronte a quello della combinazione dei teschi... si apre ruotando le foglioline. Per uscirne basterà cliccare sul pannello all'altro lato.

Una volta catturato l'ultimo Ixupi (che generalmente è quello del Lampo e Tuono) gustatevi il filmato finale del ritorno a casa con i vostri amici. La partita con questo percorso vi dovrebbe dare un punteggio superiore a 480.000 punti, ma potrete sempre ricominciare per tentare di superarlo visto che le anfore, i talismani e gli Ixupi cambieranno posto ad ogni nuova partita. Ricordate inoltre che potrete anche aumentare il vostro punteggio sia risolvendo più volte gli enigmi che raccogliendo/osservando gli oggetti che apparentemente non servono, leggendo le targhe e premendo i bottoni agli ingressi delle stanze.

Aloha e tenetevi pronti per SHIVERS 2!

Nel caso voleste trovare ancora enigmi (anche se inutili ai fini del gioco), provate a rispondere a queste domande:

-- La foto col teschio nella Stanza degli Enigmi: c'è un quadro in un'altra stanza che la raffigura.

DOVE?

-- La bacheca in Atrio ha il vetro rotto. E' sparito il teschio di giada verde ma è stato lasciato in qualche parte nel museo. DOVE?

-- Cliccando sugli oggetti vicini, uno scheletro vi parlerà. DOVE?

-- Se vi posizionate nel punto giusto, una pianta si muoverà da sola. DOVE?

-- Nel libro dei geroglifici, sotto alla pagina 17 mancante, trovate l'immagine di un paesaggio egiziano. Esiste un affresco nel museo che lo raffigura. DOVE?