SOLUZIONE COMPLETA DI REAH
Le avventure in soggettiva sembrano riscuotere molto successo in questo periodo e, dopo che il mese scorso vi ho aiutato a sbrogliare la terribile matassa del Retaggio del Tempo, mi trovo adesso a guidarvi passo passo nel misterioso mondo di Reah. Data la tremenda difficoltà di alcuni enigmi, e per cercare di essere il più chiaro possibile, in alcuni punti mi sono forse dilungato più del dovuto: perdonate la mia prolissità che spero serva a rendere un po' meno oscuri i passaggi più complicati (lo spero, altrimenti alla fine se la prenderanno con me! NdFBS). Buona esplorazione.
RED

CITTÀ: PRIMA PARTE
COME ENTRO NEL TEMPIO SENZA CHE NESSUNO SE NE ACCORGA
Attraversato il portale vi ritroverete all'esterno di una misteriosa città: per superare il muro di cinta dovrete risolvere il primo enigma del gioco. Cercate le tre meridiane dislocate lungo le pareti e notate che solamente due di queste proiettano un'ombra: segnatevi il simbolo indicato da questi rudimentali orologi e l'immagine dell'animale alla base. Andate al portone d'ingresso della città e studiate le tre barre. Attorno a ognuna vedrete degli anelli con raffigurate un paio di corna: associatele agli animali che avete visto alla base delle meridiane e muovete le sbarre fino a selezionare il simbolo che era indicato dall'ombra. Dicevo che vi sono tre sbarre mentre voi conoscete solamente due combinazioni corna-simbolo e quindi riuscirete a posizionare correttamente solamente le prime due aste: una volta sistemate queste, sarà però sufficiente muovere la terza fino a quando la porta si aprirà.
Fate il vostro trionfale ingresso in città, prendete il pesetto di porcellana dalla cassa a sinistra, poi aggiratevi per le vie e provate a parlare con gli abitanti del luogo. Sfortunatamente non riuscirete a capire cosa dicono: sembra esserci un problema di corrispondenze sonore. Raggiungete la fontana a tre teste (dall'ingresso della città a destra e poi sempre dritto) e provate a premere sulle diverse sculture per sentire degli strani versi. Notate che le tre facce sono rivolte in tre precise direzioni, prestate attenzione ai vari rumori che provengono da quelle locazioni e associate quanto udite con quello che dicono le tre statue. L'enigma vi sembra ancora oscuro quanto prima? In effetti lo è, quindi vi spiegherò più dettagliatamente quello che dovete fare. Avete visto le campane mentre raggiungevate la fontana? Bene, allora avrete anche sentito che facevano un rumore simile a "BIM BAM": premete la faccia rivolta verso le campane fino a quando non emetterà questo suono. La seconda scultura è rivolta verso un muro, avvicinatevi alla parete e udirete il vento sibilare: a questa statua fate quindi dire "SHOO SHOO". L'ultima faccia è girata verso un vialetto che riporta all'ingresso della città, a metà di questa strada si trova un carretto e, se proverete a muoverlo, produrrà il rumore "TORR TORR": questo è il terzo verso. Completata l'associazione di suoni (che faticaccia!), sarete finalmente in grado di capire cosa dicono gli abitanti del luogo.
Andate dal negoziante (dall'ingresso della città a sinistra), parlateci, entrate nella sua bottega e, senza perdere tempo a esplorare questa locazione, dirigetevi al centro della stanza. Qui troverete una bilancia, usatela per scambiare il vostro pesetto con uno più prezioso di piombo, lasciate perdere la borraccia (per il momento non potete prenderla) e uscite. E' giunto il momento di fare la conoscenza della splendida Jasmine (le notti d'orieeeentee, tra negozi e bazaaaar... ndFBS). Dal portone d'ingresso andate a destra e svoltate nel primo viottolo a destra per ritrovarvi in un cortile. La mappa sul tavolo vi tornerà utile più avanti e, per il momento, limitatevi ad avvicinarvi al portone per bussare. Una leggiadra donzella farà la sua apparsa e chiederà il vostro aiuto per recuperare una cesta: naturalmente voi siete l'eroe della situazione e non potete certo rifiutarvi di aiutare una fanciulla in difficoltà (nonostante vi troviate chissà quanto lontano da casa e senza avere la più pallida idea di come fare a ritornarci). Ripresentatevi al negozio e, senza inoltrarvi all'interno, osservate la bancarella che si trova accanto all'ingresso: recuperate una cesta. Tornate da Jasmine, donatele l'oggetto che avete ottenuto con tanta fatica ed entrate nella casa per ricevere la tanto agognata ricompensa: una lente d'ingrandimento (la trovate in una gerla accanto al letto). Se volete leggete il libro sul tavolo (riporta degli stravaganti simboli) e fate pure un salto nel cortiletto per trovare un calderone che più avanti potrebbe tornarvi utile.
Finalmente è arrivata l'ora di occuparsi dell'entrata del tempio. Provate a passare dall'ingresso principale ma assistere solamente all'apparizione di un malvagio fantasma che vi dirà che l'accesso vi è negato: occorre scovare qualche astuto stratagemma. Vi ricordate della mappa nel giardino davanti alla casa di Jasmine? Perfetto, correte a consultarla, osservatela più dettagliatamente con l'aiuto della lente d'ingrandimento e prendete nota delle figure che appaiono in corrispondenza della dislocazione di tre rubinetti nella città. Una minima cultura musicale è quanto basta per intravedere che quelle figure sembrano rappresentare dei flauti e quindi i pallini neri indicheranno le note da suonare. Purtroppo in giro per la città non troverete la minima traccia di uno strumento musicale, non dovete comunque scoraggiarvi: vi avevo detto che le note da suonare erano posizionate sulla cartina esattamente dove si trovano dei rubinetti, quindi è a questi che bisogna cercare di strappare qualche melodia. Il primo rubinetto si trova vicino alla fontana (giratevi verso le campane e lo scorgerete in basso a destra) e, secondo le istruzioni che avete trovato, le note da suonare sono LOW, MEDIUM, HIGH. Più facile a dirsi che a farsi? Anche secondo me, quindi provate a girare il pomello 4 volte verso destra e poi 2 volte verso sinistra (l'interfaccia del gioco non aiuta di certo queste azioni, abbiate pazienza): del gas comincerà a fuoriuscire. Per trovare il secondo rubinetto inoltratevi nel viottolo vicino al carretto, quindi suonate le tonalità LOW, HIGH, LOW (3 volte a sinistra, una a destra, una a sinistra). L'ultima valvola è situata lungo le pareti del tempio, tra il negozio e l'ingresso della città, e dovrete riprodurre le note HIGH, LOW, MEDIUM (3 volte a sinistra, una a destra, 2 a sinistra). Una volta che sarete riusciti ad aprire tutti e tre i rubinetti, nella città starà circolando un'abbondante quantità di gas, raggiungete quindi il carretto, spostatelo per produrre delle scintille e osservate come una porzione della parete del tempio cadrà al suolo: ora l'accesso vi è consentito (alla faccia del fantasma malvagio).

IL TEMPIO
IL DESERTO NON PUÒ ESSERE FATTO DI SOLA SABBIA
All'interno del tempio la prima cosa da fare è cercare un mendicante (la sua posizione può variare da partita a partita): dialogate con l'uomo per sapere che ha bisogno di acqua. Ora andate a destra dell'ampio atrio centrale (sentirete gocciolare), avvicinatevi alla colonna centrale e, dopo esservi sorbiti le lamentele del fantasma, recuperate la ciotola con l'acqua. Tornate dal mendicante, dissetatelo e lui vi lascerà il suo bastone: prendetelo. Spostatevi nell'atrio centrale, osservate i quattro angoli per trovare quattro gong e, in prossimità di uno di questi, una mazza. Suonate un gong, rapidamente cercate quello che ha cominciato a ondeggiare e, prima che si fermi, colpitelo. A questo punto un terzo gong avrà cominciato a muoversi: percuotetelo con la mazza, poi passate al quarto e ultimo gong. Se siete stati sufficientemente rapidi si sarà aperta una porta che conduce nei sotterranei.
Percorrete la scalinata, rompete il vetro che vi blocca la strada con la mazza, avanzate verso la colonna, inserite il bastone del mendicante nella fessura per fa innalzare un piedistallo e premete la freccia per fronteggiare il prossimo rompicapo. Non so se avete presente i test d'intelligenza nei quali bisogna dire, data una sequenza di simboli, qual è quello mancante: questo è proprio quello che dovrete fare per proseguire nel gioco. Per quattro volte vi verranno mostrate delle figure e voi dovrete sfogliare i simboli sulla ruota per scegliere il più adatto per completare la successione. Nel caso non riusciate a venire a capo di questo enigma vi riporta la corretta soluzione: 2 SU, conferma, 4 SU, conferma, 10 SU, conferma, 10 SU, conferma. Risolvendo questo puzzle la porta per i livelli superiori del tempio si sarà aperta.
Tornate di sopra, raggiungete la porta che prima era chiusa (dall'ingresso del tempio superate l'atrio centrale e ve la ritrovate sulla sinistra, sotto il porticato) e usate l'ascensore (3 volte) per salire fino in cima. Fate due passi avanti, proseguite a sinistra e osservate il tavolo che trovate sulla vostra sinistra. Leggete il libro, poi sconfiggete il fantasma in un gioco decisamente banale. Sulla scrivania

verrà disposto un certo numero di pietre (varia sempre) e, a turno, voi e il fantasma dovrete prendere alcune (da una a tre): vince chi non lascia più sassi all'avversario. Dicevo che questo enigma è molto semplice, dato che esiste una tecnica elementare per sconfiggere il fantasma. La prima mossa spetta sempre a voi, raccogliete un certo numero di pietre in modo tale che sulla scrivania ne rimangano otto, osservate la mossa del vostro avversario e, quando ritornerà il vostro turno, lasciate quattro sassi: ora, qualunque cosa faccia il fantasma, voi potrete liberare il tavolo e vincere. Ovviamente questo sistema non è applicabile se il numero iniziale di pietre è otto o dodici: il vostro avversario non commette errori quindi queste partite sono già perse in partenza. Dopo aver vinto un certo numero di volte otterrete la pietra filosofale (quella che trasforma il piombo in oro).
Usate il cannocchiale e scoprirete una misteriosa oasi nel deserto: senza un preciso motivo capite che quella sarà la vostra prossima destinazione. Provate a tornare da basso ma scoprirete che l'ascensore non è più utilizzabile dato che i sacchi di sabbia che fanno da contrappeso sono stati spostati. Se volete uscire dal tempio dovete risistemare i sacchi e, per la precisione, dovrete fare in modo che quelli verdi stiano in alto, mentre quelli rossi in basso. Sembra tutto piuttosto semplice ma non vi ho ancora detto la parte peggiore: i sacchi sono collegati tra loro e abbassandone uno altri si alzeranno. Risolvere questo rompicapo all'apparenza semplice vi potrebbe portare via molto tempo: per vostra fortuna oggi mi sento particolarmente buono e, senza indugiare oltre, vi svelerò un trucco per riattivare rapidamente l'ascensore. Partendo dalla posizione iniziale muovetevi da sinistra a destra premendo tutti i sacchi che sono in alto e ignorando quelli alla vostra sinistra che nel frattempo si alzeranno. Terminata questa operazione uno solo dei sacchi rossi dovrebbe trovarsi in alto, spostatelo, poi premete sull'unico sacco verde in basso: ora l'ascensore dovrebbe essere tornato a funzionare.
Lasciate il tempio.

CITTÀ: SECONDA PARTE
UNA BROCCA D'ACQUA VALE PIOMBO
Dovete ora raggiungere l'oasi nel deserto ma non potete pensare di fare la traversata senza un'abbondante scorta d'acqua. Dal negoziante avevate visto una brocca colma fino all'orlo, ma vi era stato detto che l'avreste potuta avere solamente in cambio di un bel po' d'oro. Dove trovare il prezioso metallo? Che sprovveduti! Non vi ricordate che avete il pesetto di piombo e che avete trovato la pietra filosofale nel tempio? Non pensiate però che le cose siano così semplici come sembrano: per compiere la trasformazione avete bisogno di un calderone. Come dite? Ce n'era uno nel cortiletto di Jasmine? Che bravi che siete! Peccato però che manchi il fuoco per scaldare il grosso pentolone. Seguitemi attentamente e vi svelerò come fare.
Sul tavolo nella casa della fanciulla si trova un libro: esaminatelo attentamente. La chiave di lettura è il numero 44 e per la precisione dovete vedere quali cifre, sommate tra loro, danno questo risultato. Sfogliando le pagine troverete che solamente il 32, l'8 e il 4 che hanno come somma 44. Ora memorizzate la forma dei poligoni nei quali sono iscritti questi numeri e uscite nel cortiletto. Lungo le pareti si trovano dei riquadri pieni di inscrizioni e, se osservate attentamente, noterete che hanno esattamente la forma dei poligoni che avete visto sul libro. Concentrate la vostra attenzione sui tre riquadri la cui forma ricorda la figura associate ai tre numeri e studiate i vari simboli: se siete sufficientemente acuti riuscirete a notare che c'è un solo simbolo che si ripete identico nei tre riquadri: premetelo (in tutte e tre le sue dislocazioni) e avrete acceso il fuoco sotto il calderone. Usate il pesetto di piombo e la pietra filosofale e otterrete un pesetto d'oro. Andate dal negoziante, raggiungete la bilancia al centro della bottega e comprate la brocca d'acqua pagandola con l'oro.
Uscite dalla città e inoltratevi nel deserto (il sentiero si trova poco a sinistra del portone d'ingresso) per raggiungere l'oasi che avete visto dalla cima del tempio.

L'OASI

NON SO PERCHÈ, MA SENTO CHE QUI C'È UN PORTALE
L'oasi non è molto popolata e il giro di presentazioni si concluderà decisamente rapidamente andando a parlare con l'uomo nella casetta che vedete un poco sulla sinistra davanti a voi. Dopo il fugace dialogo, osservate la pietra che si trova sopra la porta e prestate particolare attenzione al simbolo che apparirà. Dovreste vedere il sole che tende a diventare una luna, continuate a premere sulla pietra fino a quando il simbolo diventerà "luna che diventa sole". Tornate all'ingresso dell'oasi, giratevi a sinistra e vedrete una seconda porta (appena arrivati dalla città la vedevate sulla destra). Il simbolo che trovate sulla pietra dovrebbe essere "luna che diventa sole": fatelo diventare un sole. Girate attorno al lago e raggiungete la porta dietro alle palme: qui la pietra ha inciso un rombo e voi dovrete farvi apparire una luna. L'ultima porta si trova a sinistra: settate il simbolo sulla pietra a "sole che diventa luna".
La ruota sull'acqua comincerà a girare e al centro dell'oasi apparirà un portale: entrateci per ritrovarvi in una giungla.

LA GIUNGLA
COME SCONFIGGERE IL MISTERO DEL TEMPIO E DELLA ROCCIA UOVO
Dopo pochi metri incontrerete una donna, parlatele, quindi entrate nella casa lì accanto. In mano a uno scheletro noterete una strana iscrizione che non è altro se non il codice per aprire il baule che vedete sul pavimento. Questo enigma non è molto semplice da svelare quindi ascoltatemi attentamente. Il codice è formato da quattro simboli identificabile per forma e colore, il lucchetto dello scrigno mostra altrettante figure, quindi viene naturale pensare a una associazione. Meno prevedibile è però il fatto che non è detto che alla prima parte della serratura corrisponda il primo simbolo del codice. Il vostro primo obiettivo dovrà quindi essere quello di trovare su quale ruota si trovano le varie parti di codice (identiche sia per forma che per colore). Avete trovato le varie corrispondenze? Si? Allora vi sarete anche accorti che le quattro ruote della serratura sono legate fra loro: si cerca di metterne a posto una e l'altra cambia posizione. Riuscire a posizionare tutti e quattro i simboli sembra quindi essere più difficile del previsto. La seconda cosa che dovete fare è osservare quali ruote sono collegate fra loro e segnarvelo su un pezzo di carta (ad esempio: sposto la prima e si muove anche la terza, manovro la quarta e la prima cambia posizione, ecc...). Potete adesso mettere in sequenza le varie parti della serratura in modo che, dopo aver sistemato una ruota, quelle successive non la modifichino (naturalmente questo va fatto con l'eccezione dell'ultima che modificherà la prima). Mi avete seguito fin qui? Spero di sì. Da ora in poi, quando parlerò di terza o quarta ruota, mi riferirò allo schema che vi siete creati in base alle dipendenze fra i vari pezzi della serratura. Notate adesso come l'ultima ruota viene modificata da un movimento di quella precedente (ad esempio due caselle avanti o tre caselle indietro) e preparatela in modo che, quando si muoverà la terza parte della serratura, lo scatto farà apparire sull'ultima il simbolo corretto (se, ad esempio, la terza ruota muove la quarta di due caselle avanti, preparate il quarto simbolo di due posizioni indietro). Dopo questa impostazione regolate il primo simbolo, poi il secondo, quindi il terzo e, automaticamente, anche l'ultimo andrà a posto. Una volta che riuscirete ad aprire il baule potrete raccogliere il teschio d'oro che si trova all'interno.
Uscite dalla casa e dirigetevi a destra, verso il tempio. Lungo il sentiero sono disposte tre colonne e, in prossimità di ciascuna di queste, potrete vedere un simbolo e udire un suono: segnatevi le associazioni. Proseguite fino al tempio, spostatevi in corrispondenza dell'altare e guardate a sinistra per notare due piedistalli: su uno di questi è posto un teschio impolverato, sull'altro metteteci quello che avete trovato. Apparirà un pannello pieno di simboli: premete su ognuno di essi per sentire il rumore al quale sono associati. Per ognuna delle figure che avete visto sulle colonne all'esterno, scoprirete che vi sono due o tre tasselli che emettono il suono corretto (quello, cioè, che avevate udito). Dovete sapere che a ogni simbolo è associato un elemento, sceglietene uno di quelli che avete visto sulle colonne (uno soltanto per adesso!) e premete i suoi due o tre tasselli corretti: vedrete apparire il fuoco, il vento o l'acqua a

seconda di quale sia stata la vostra scelta. Il vostro scopo è quello di abbattere il muro che avete di fronte: per far questo create il fuoco, alimentatelo con l'aria poi buttateci sopra l'acqua. Se avete fatto tutto correttamente la parete davanti a voi crollerà e potrete così proseguire.
Vi trovate ora in un piccolo labirinto, fate qualche metro in avanti e giungerete a una strana roccia a forma di uovo sulla quale si materializzerà un simbolo. Sparsi per il dedalo si trovano quattro pulsanti: cercateli e segnatevi quale segno portano iscritto. Correte dalla roccia uovo, guardate il simbolo che apparirà e fiondatevi a premere il bottone corrispondente: ripetete questa operazione per quattro volte e la roccia uovo si distruggerà. Questo è un enigma a tempo se quindi non sarete sufficientemente veloci, dovrete ricominciare la sequenza dall'inizio. Sul sentiero che si aprirà troverete uno strano macchinario, avanzate, giratevi verso sinistra e osservate attentamente il meccanismo per trovare un ingranaggio che potrebbe tornarvi utile: prendetelo. Sicuramente girovagando per il labirinto avrete anche trovato due apparecchiature che servono per far apparire un ponte. Su una di queste troverete una manovella, prendetela e andate all'altro congegno: usate la manovella e l'ingranaggio (osservate attentamente a destra) per rimetterlo a nuovo. Adesso provate a girare la leva e vedrete uscire dall'acqua un robusto ponte di legno: percorretelo per raggiungere la città sull'acqua.

LA CITTÀ BASSA
DOVE CAPIRE CHE APRIRE IL PORTONE È FONDAMENTALE
Proseguite fino alla casa a pelo dell'acqua, raggiungete la finestra e bussate per vedere apparire un uomo: vi dirà che il suo maestro è assente. Tornate indietro fino all'incrocio che avevate superato, svoltate a destra, continuate a camminare fino ad arrivare a un cesto, entrateci e tirate la leva per scoprire che qualcosa non funziona. Abbassate lo sguardo per vedere che siete bloccati a terra da un catenaccio. Fate un'altra visita all'uomo con cui avete già parlato e chiedetegli se sa chi ha le chiavi per aprire il lucchetto: sfortunatamente non apprenderete nulla di interessante.
Ora inerpicatevi sugli scalini che conducono alle altre case della città, fate due passi avanti e seguite una seconda scalinata che troverete sulla vostra sinistra. Giunti in cima andate a destra e parlate con l'uomo che sbucherà da dietro una delle abitazioni. Al termine dell'interessante dialogo, tornate indietro e prendete l'altra strada per arrivare alla casa di una donna: vi verrà chiesto di portare un tessuto a dipingere. Non potendo rifiutare apprestatevi a raggiungere nuovamente la casa a pelo dell'acqua (è lì che abita il tessitore) e, lungo la strada, provate a intavolare un altro discorso con l'uomo che appare da dietro la casa: vi assicurerà che cercherà la chiave per il cesto-elevatore.
Il maestro tessitore purtroppo non sarà ancora arrivato ma l'allievo, decidendo che prima o poi dovrà diventare indipendente, vi permetterà di entrare in casa per dipingere il tessuto. Il vostro prossimo obiettivo è quello di accendere il fuoco nel camino. Salite i pochi gradini sulla sinistra, osservate la lente appoggiata a terra e premete il suo centro per allinearla perfettamente con la legna nel camino. Ora prestate la vostra attenzione allo specchio a sinistra e pigiate sulla parte bassa per posizionarlo correttamente. Dall'altra parte della stanza si trovano altri tre specchi, avvicinatevi e spostate quello di mezzo premendo sull'angolo in basso a sinistra. Ora che avete sistemato tutte le superfici riflettenti, guardate il raggio di luce che, entrando da una finestra rotta, va a colpire un drappo appeso al centro della stanza: spostate lo straccio e, se avete sistemato gli specchi e la lente secondo le mie indicazioni, si accenderà il fuoco nel camino. Finalmente potete dipingere il tessuto che vi è stato affidato. Prima di andarvene non dimenticate di raccogliere una boccetta di inchiostro rosso dagli scaffali alla destra del camino.
Tornate dalla signora in cima alle scale, ridategli il panno e lasciatevi ricompensare con uno splendido amuleto magico. Adesso dovete parlare nuovamente con lo strano uomo al quale avete affidato la ricerca della chiave ma, se non è trascorso molto tempo dal vostro ultimo incontro, non riuscirete a trovarlo. Dopo che saranno passati diversi minuti, provate ad andare alla locazione dove è solito apparire e la vostra pazienza verrà ricompensata con una chiave: disgraziatamente non è quella che state cercando. Andate a trovare per l'ennesima volta l'allievo del tessitore, ditegli che avete trovato una chiave e lui, dopo avervi informato che si tratta di quella che aveva perduto, vi regalerà dei grimaldelli.
Correte al cesto, scassinate il lucchetto e usate la leva per farvi trasportare in alto. Vi ritroverete su una passerella alle cui estremità si trovano due balestre. Andate a destra e provate a sparare una freccia, aggiustate la mira spostando l'arma verso destra e riprovate: quando il proiettile attraverserà la fessura corretta vedrete il meccanismo sopra il portone muoversi. Dopo questa prima operazione spostatevi alla seconda balestra, anche qui provate a sparare qualche freccia e, quando il meccanismo avrà fatto un altro movimento, il primo catenaccio che tiene bloccato il portone sarà stato rimosso. Ripetete il lancio dei due dardi per eliminare anche il secondo blocco. Riprendete il cesto-elevatore per tornare da basso e recatevi al portone: usate la leva per aprirlo e seguite i gradini scavati nella roccia.

LA CITTÀ ALTA
IL POZZO, LA FONTANA E LA VASCA DA BAGNO
Avvicinatevi alla fontana al centro della piazza e usate il talismano magico che vi è stato regalato per congelare l'acqua. Seguite l'unico sentiero che si allontana dal centro (oltre a quello dal quale siete arrivati) per giungere all'edificio adibito a bagni pubblici, sentite quanto ha da dirvi la ragazza che apparirà da dietro un angolo (la costruzione è allagata e non potete proseguire), poi osservate sulla sinistra il condotto dal quale fuoriesce l'acqua: a cosa serve? Un attimo di pazienza e ve lo spiegherò.
Tornate alla fontana e recatevi ai rubinetti che vedete disposti circolarmente: posizionatevi accanto a uno dal quale sia possibile vedere il condotto. Provate a versare l'inchiostro nell'apertura: se il condotto che avete davanti è collegato ai bagni pubblici, vedrete l'acqua che esce dal condotto tingersi di rosso. Ripetendo questa operazione con tutti gli altri rubinetti sarete in grado di capire attraverso quali tubi l'acqua arriva ai bagni: bloccate tutti questi condotti (e lasciate aperti gli altri) e potrete entrare nell'edificio che prima era allagato. Avanzate verso il centro del locale, spostatevi in fondo a destra e guardate nella vasca per trovare delle pietre circolari di varie dimensioni. A ognuno dei massi è associato un numero in base alla loro grandezza: il più piccolo varrà 1, quello appena più grande 2, il successivo 4, quello dopo 8, poi 16 e così via (formano cioè le potenze del 2). Accanto alla vasca si trova una cesta e su questa è disegnato un simbolo che corrisponde al numero 22: il vostro scopo è quindi quello di prendere le pietre che sommate danno tale valore (la 2, la 4 e la 16: 2+4+16=22) e riporle nel paniere. Quando avrete eseguito correttamente questa operazione, potrete azionare il meccanismo che avete di fronte, composto dal tronco e dal grosso pentolone, per togliere l'acqua dal pozzo. Dopo che avrete tolto abbastanza acqua (dovete usare il macchinario circa sei volte) potrete scendere la scaletta per raggiungere delle locazioni sotterranee. Fate attenzione poiché dal pozzo si dipartono due sentieri: quello che dovete prendere è quello più in basso.
Percorrete il fragile ponte di legno, all'incrocio girate a destra e, quando non potrete più proseguire, guardate in basso per trovare un corno. Tornate indietro, svoltate a destra e ponete il corno sul teschio abbandonato a terra: apparirà una strana bilancia. Vi ricordate gli animali del tessuto che avete dipinto? Bene, qui vi torneranno utili. Il vostro scopo è quello di stabilire un equilibrio tra terra e acqua mettendo a sinistra tre animali di terra e a destra tre animali d'acqua. Per semplificarvi la vita vi riporto la sequenza corretta: a sinistra (elencati dall'alto al basso) mettete la lucertola, lo scorpione e il serpente, a destra invece posizionate il polipo, il pesce e la manta. Tutti gli animali sono facilmente identificabili tranne due: il serpente, scartate quello con la testa ritta, e la lucertola. Provate un paio di combinazioni fino ad azzeccare quella corretta. Nella stanza l'acqua si innalzerà e voi, grazie a una barca, potrete raggiungere una base sotterranea.

LA BASE SOTTERRANEA
ANCHE UN BEL GIOCO COME QUESTO DEVE AVERE UNA FINE (FORSE)

Vi ritrovate nel corridoio B, spostandovi a destra incontrate il tunnel A e a sinistra si trova invece il corridoio C. Andate a destra, entrate nella stanza A818, fate due passi avanti e guardate sulla destra per trovare un cacciavite elettrico: prendetelo. Uscite, tornate indietro e inoltratevi nel tunnel C. Entrate nella stanza C367, avvicinatevi al ventilatore a sinistra e aprite il pannello sul muro con il cacciavite. Intrufolatevi nell'apertura per giungere nella stanza accanto dove, dopo aver alzato la lastra di metallo che troverete ai vostri piedi, potrete impossessarvi di una tessera magnetica. Attraversate nuovamente il condotto e, nella locazione con i ventilatori, avvicinatevi alla console sulla scrivania. Inserite la tessera, quindi digitate l'indirizzo A818 sulla tastiera per trasferire dei dati.
Tornate nel corridoio A, entrate nuovamente nella stanza A818 e usate la console che ora troverete attivata. Vi verranno mostrate tre immagini (cambiano quando premete il tasto rosso): prendete nota del numero di puntini presenti sulle varie lastre e osservate le ombre in alto per riuscire a distinguere le porte a cui si riferiscono. Imboccate adesso il tunnel di fronte alla stanza A818 e giunti alla parete sul fondo cercate di capire a quale immagine della console corrisponde. Una volta che avrete fatto l'associazione, premete le lastre come era indicato nell'immagine (un puntino indica che quella lastra è la prima da premere, due puntini stanno a significare che quella lastra va pigiata per seconda e tre puntini che va lasciata per ultima). Sfortunatamente non accadrà nulla per indicarvi che avete agito correttamente. Spostatevi ora nel corridoio davanti all'ingresso della base, anche qui premete le lastre nella giusta sequenza, infine passate nella corsia antistante la stanza C367; immettete l'ultima combinazione e, se non avete commesso nessun errore, la porta di fronte a voi si aprirà.
Siete ora in una grossa sala e vi verrà richiesto di trovare quattro aste di metallo da inserire nel computer che troneggia al centro della locazione. Andate a sinistra, usate il visore a infrarossi e notate che una sbarra della ringhiera in alto a destra è bianca. Tornate all'ingresso, proseguite verso destra e passate in rassegna la balaustra fino a trovare la spranga che potete raccogliere: questa è la prima delle quattro aste di metallo. Continuate a destra e scendete lungo la scala a chiocciola per giungere sul fondo della stanza. Spostatevi verso le pareti e seguitele per trovare i tre rompicapi che dovete risolvere per recuperare le altre aste.
Quello dei blocchi di pietra è un enigma di stampo matematico che potrebbe risultare ostico alla maggior parte dei giocatori. Scopo di questo puzzle è quello di portare i blocchi di pietra dalla posizione iniziale (tutti a destra) alla posizione finale con tutti i mattoncini sulla sinistra. Questa operazione è resa più complicata dalla diversa dimensione dei blocchi e dalla regola che non vi permettere di posizionare pietre di piccole dimensioni su quelle più grandi. Per ottenere l'asta di metallo, che vi serve per completare il gioco, dovrete superare tre round che vi presenteranno di volta in volta un numero crescente di mattoncini. Il primo round ha solamente tre blocchi e, anche andando a casaccio, riuscirete a completarlo. Quello che però mi preme sottolineare è che il movimento delle tre pietre diventa basilare per superare i round successivi. Vi riporto quindi la sequenza corretta di mosse da applicare: seguitela attentamente e, soprattutto, imparatela. Da DESTRA a SINISTRA, da DESTRA in BASSO, da SINISTRA in BASSO, da DESTRA a SINISTRA, dal BASSO a DESTRA, dal BASSO a SINISTRA, da DESTRA a SINISTRA. Se avete fatto tutto correttamente avrete completato la prima parte del rompicapo. Per superare i round successivi dovete pensare alla sequenza per le tre pietre come a un'unica mossa indivisibile: eseguire il movimento delle tre pietre vuol dire fare gli spostamenti che ho riportato sopra. Vi capiterà però che le tre pietre non vadano mosse da destra a sinistra ma secondo qualche altra direzione (ad esempio dalla sinistra in basso): in questo caso la sequenza indicatavi è ancora corretta, bisognerà solamente "ruotare" opportunamente le parole DESTRA, SINISTRA, BASSO. Se la mia spiegazione vi pare ancora oscura fidatevi della seguente regoletta: volete spostare i tre blocchi in basso? Allora il primo mattoncino va spostato in basso e gli altri di conseguenza.
Applichiamo quanto detto al secondo, e fortunatamente non troppo difficile, round. Spostate tre pietre da DESTRA in BASSO, muovete il quarto tassello da DESTRA a SINISTRA, portate le tre pietre dal BASSO a SINISTRA e avrete completato la seconda parte dell'enigma. Vi è sembrato complicato? Non eccessivamente suvvia e poi avete imparato a spostare quattro mattoncini da destra a sinistra. Ora arriva la parte più difficile: 6 blocchi. Cercate di non scoraggiarvi e seguite il mio ragionamento: muovere 6 tasselli da destra a sinistra vuol dire farne arrivare 5 in BASSO, prendere il sesto per metterlo a SINISTRA e riportare i 5 a SINISTRA. Si prosegue ricorsivamente: spostare 5 pietre in basso vuol dire posizionarne 4 a SINISTRA o a DESTRA (dipende da dove dovete partite), trascinare la quinta in basso e poi aggiungerci sopra le altre. Dal round precedente avete già imparato a muovere 4 mattoncini insieme quindi dovreste avere tutte le nozioni necessarie per superare questo rompicapo. Qualcosa non vi è chiaro? La cosa non mi sorprende: questo puzzle è terribilmente ostico e la mia spiegazione, per quanto abbia cercato di essere il più chiaro possibile, non penso possa risultare lampante a tutti. L'unico consiglio che posso aggiungere è quello di imparare per bene a muovere tre pietre da un posto all'altro e di continuare ad applicarlo per rendere accessibili i tasselli più nascosti: continuate a provare e, con una grande dose di pazienza, riuscirete infine a conquistare l'asta di metallo.
Andate a sinistra per affrontare, nell'alcova successiva, un enigma abbastanza semplice: osservate i simboli che appaiono nella sfera al centro e ripetete la sequenza premendo i pulsanti corrispondenti alle figure che avete visto. Ci sono due cose che dovete sapere: la prima è che i simboli sono girati verso la sfera (quindi per capire qual è il rombo e quale il quadrato dovete osservarli leggermente di sbieco), la seconda che, se non vi ricordate la successione, potete rivederla (ma solo per un numero limitato di volte) premendo il globo al centro. Tutto quello che vi serve per ottenere la terza asta è una buona memoria visiva e magari un foglietto di carta su cui ricopiare rapidamente l'ultima, lunghissima, combinazione.
Proseguite ancora a sinistra e osservate la seconda rientranza che incontrate per accedere all'ultimo rompicapo. Al centro della schermata vi sono delle fessure: il vostro scopo è quello di riempirle posizionandoci sopra un puntello. La difficoltà consiste nel fatto che non potete fermarvi nella stessa posizione più di una volta. La leva a sinistra fa muovere il puntello in senso antiorario, quella a destra in senso orario; il numero romano indica di quante caselle potete fare uno spostamento. Fortunatamente esiste una soluzione (ma probabilmente anche più di una) che non varia da partita a partita e quindi non dovrete sorbirvi un altro dei miei logorroici ragionamenti. La sequenza corretta di mosse da fare è la seguente: 3 DESTRA, 2 DESTRA, 3 SINISTRA, 3 SINISTRA, 1 SINISTRA, 2 DESTRA, 1 DESTRA, 3 DESTRA, fine primo round; 1 SINISTRA, 3 SINISTRA, 2 DESTRA, 2 DESTRA, 3 SINISTRA, 2 SINISTRA, 2 SINISTRA, 1 DESTRA, fine secondo round; 2 SINISTRA, 3 DESTRA, 2 DESTRA 3 SINISTRA, 2 DESTRA, 3 SINISTRA, 2 SINISTRA, 1 SINISTRA, e potete prendere l'ultima sbarra.
Ora andate al centro della sala, infilate le aste nelle quattro fessure nella colonna, avvicinatevi alla tastiera, osservatela e premete i tasti per formare la scritta "START": bella voi, avete terminato Reah.