



L'ODISSEA DI W.A.F.F.

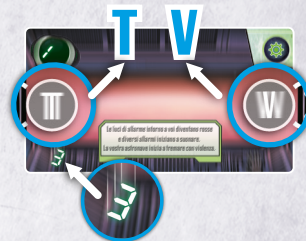
Livello Difficoltà: 

Atterraggio d'emergenza

▶ Pianeta in vista! È il momento di atterrare, ma l'ingresso nell'atmosfera è turbolento e l'astronave trema tutta. La vista vi si annebbia e intorno a voi iniziano a cadere degli oggetti. Ovviamente, il 3 che è caduto dal congegno era inizialmente posizionato accanto all'1, cioè 13. Questa carta è in effetti il congegno **13**.

A un esame più attento, notate delle lettere sfocate su entrambi i lati della carta: T e V.

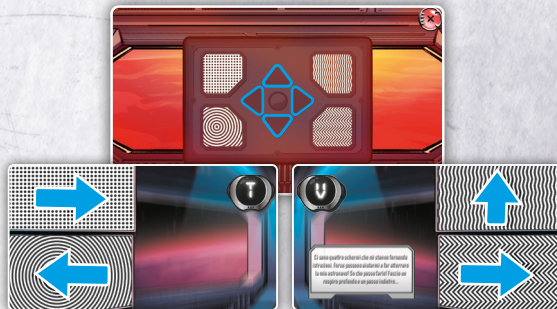
Prendete le carte **T** e **V**.



▶ Entrate nel congegno **13**. Sta tremando, vero? Per atterrare senza rischiare di perdere la vita, usate le frecce direzionali nascoste nelle carte **T** e **V**. Per vedere le frecce potrebbe essere necessario osservare le carte da una certa distanza.

Iniziate premendo il tasto rosso lampeggiante per mostrare i comandi di volo, poi premete la freccia corretta ogni volta che si accende una schermata. Le frecce da premere sono, nell'ordine: freccia a sinistra per lo schermo in basso a sinistra, freccia in alto per lo schermo in alto a destra, freccia a destra per lo schermo in basso a destra, freccia a destra per lo schermo in alto a sinistra.

Prendete la carta **70**.



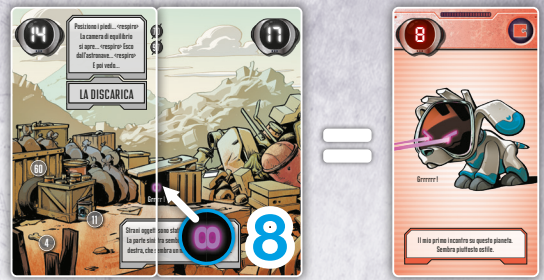
▶ Vi ritrovate di fronte alla camera di equilibrio dell'astronave. Siete pronti a uscire? Per prima cosa, indossate la tuta spaziale; ci sono dei modificatori sulla punta degli stivali. Poi, posizionate il piede sinistro **+7** sullo spazio corrispondente al piede sinistro (assicurandovi di essere correttamente rivolti verso la porta) **+7** e il piede destro **+8** sullo spazio corrispondente al piede destro **+9**. $+7 + +7 = 14$ e $+8 + +9 = 17$.

Prendete la carta **14** e la carta **17**.



▶ Fantastico! Siete appena usciti quando vi accorgete di essere atterrati in mezzo a una discarica sudicia... Ricreate il panorama collocando la carta (17) a destra della carta (14). Sentite un ringhio provenire da un mucchio di spazzatura e scorgete un paio di occhi luminosi che formano il numero 8 messo di lato al centro del panorama.

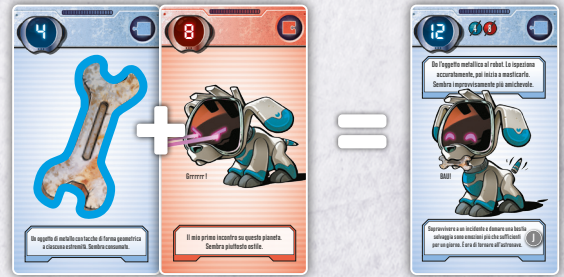
Prendete la carta (8).



Giorno 1: Incontri ravvicinati del terzo tipo

▶ Qualcosa vi dice che questo strano oggetto metallico (4) piacerebbe molto alla creatura ostile (8) che avete incontrato: (4) + (8) = (12).

Prendete la carta (12).



▶ Ora che lo avete reso felice, W.A.F.F. cerca di comunicare con voi usando sassolini e immagini (66).

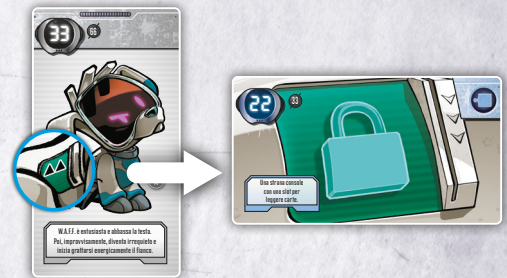
Ok, calma! W.A.F.F. sta cercando di dirvi che il cerchio significa 1, il triangolo significa 2, il cuore e la goccia rappresentano, rispettivamente, i colori rosso e blu. Quindi il messaggio "+ triangolo cerchio cuore" corrisponde al modificatore +21, che comunicate a W.A.F.F. (12) per indicare che avete capito. +21 + (12) = (33).

Prendete la carta (33).



▶ I vostri occhi attenti individuano due triangoli sul fianco di W.A.F.F. Secondo la sua lingua, la coppia di triangoli significa 22.

Prendete la carta (22).



▶ Si può tranquillamente supporre che dove c'è una console per leggere carte (22) ci sia anche una carta magnetica, giusto? Ispezionate la discarica (17). C'è una carta bianca con una banda magnetica. Cercatene una simile tra le vostre carte.

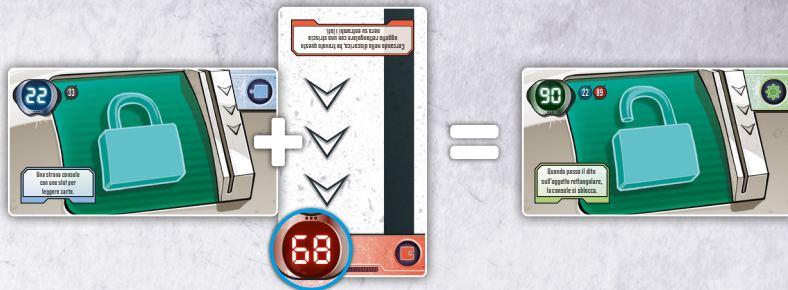
Prendete la carta (89) se non l'avete ancora fatto.



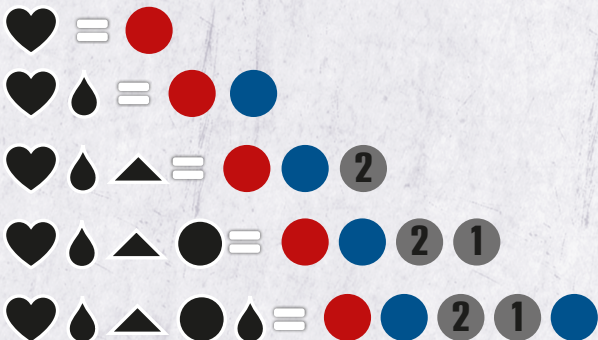
► Dovete strisciare la carta magnetica (89) come indicato dalle frecce sulla console (22). Se capovolto, il numero 89 diventa 68.

$$22 + 68 = 90$$

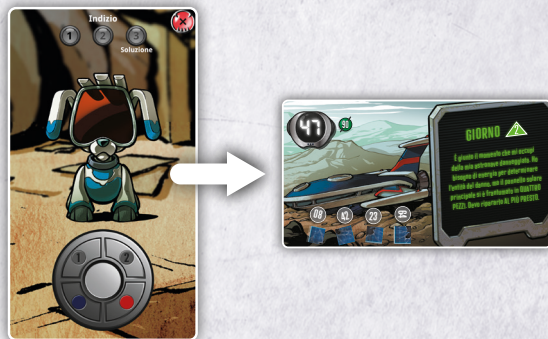
Prendete la carta (90).



► Entrate nel congegno (90). Per farvi approfondire la conoscenza della sua lingua, W.A.F.F. vi mostrerà alcuni simboli che dovrete tradurre utilizzando il pad dell'astronave. Potete farcela!



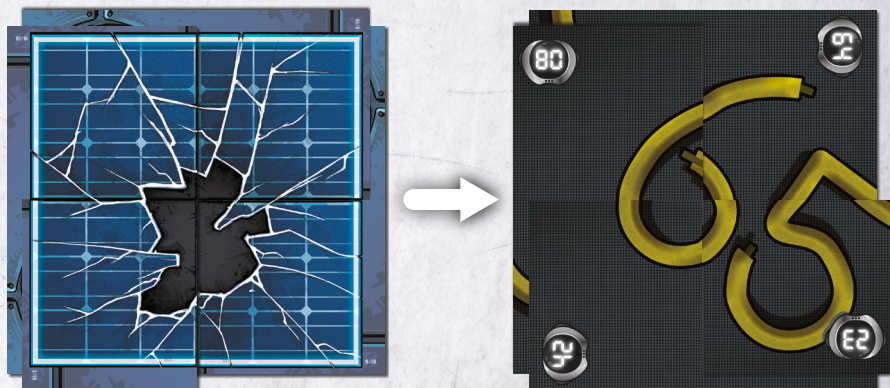
Prendete la carta (47).



Giorno 2: Il pannello solare è distrutto!

► Ricreate il pannello solare distrutto utilizzando le crepe e i buchi (23, 42, 64 e 80). Quindi, capovolgete il puzzle assemblato. I cavi formano il numero 65.

Prendete la carta (65).




► Ora che avete ripristinato l'alimentazione, dovete eseguire una scansione dell'astronave per avere un rapporto sui danni. Per farlo, entrate nel congegno (65) e posizionate il vostro dispositivo sopra la carta (47). Accidenti, la vostra astronave ha dei grossi problemi.

Prendete la carta (39).




► Una volta generato il rapporto sui danni, il tasto W.A.F.F. dedicato inizia a lampeggiare sullo schermo del dispositivo. Premetelo!

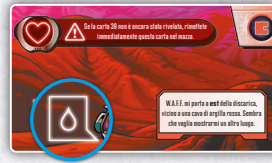
Il piccolo robot vuole guidarvi verso un luogo, rappresentato da un cuore.

Prendete la carta .




► Ora che avete scoperto la cava di argilla rossa a est della discarica, W.A.F.F. sembra ansioso di portarvi in un altro luogo, rappresentato da una goccia.

Prendete la carta .




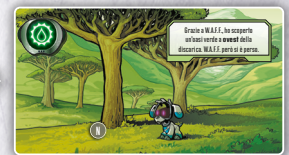
► Dopo avervi portato a nord della discarica, W.A.F.F. è ansioso di guidarvi in un altro luogo, rappresentato da un cuore racchiuso in un sole.


Prendete la carta .




► Quando vi spostate a sud-est della discarica, W.A.F.F. riprende il suo percorso verso un luogo rappresentato da una goccia racchiusa in un sole.






Prendete la carta .




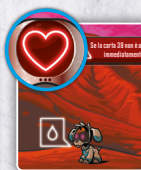
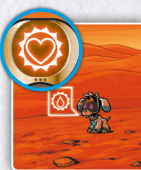
► A ovest della discarica, scoprite un'oasi verde. Grazie agli scambi con W.A.F.F. , siete ora in grado di comprendere meglio il piccolo robot e avete ampliato il vostro vocabolario.




Prendete la carta .

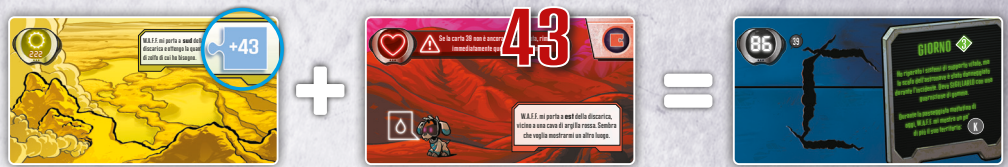


► Tuttavia, non avete ancora trovato lo zolfo... Dove potete trovare una miniera di zolfo giallo? Ora che potete comunicare facilmente con W.A.F.F., vi rendete conto che dovete rimuovere la  blu dalla  verde, oppure il  rosso dal  arancione, per ottenere il giallo, rappresentato da .



Prendete la carta .

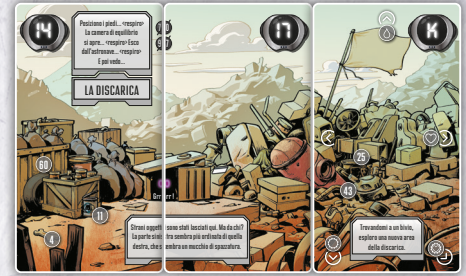




▶ Quando arrivate a sud della discarica , ottenete lo zolfo . Stando alla scansione, sono necessarie quantità uguali di zolfo e argilla. Pertanto, dovete ottenere la stessa quantità dalla carta : **43**.




 + **43** = .

Prendete la carta . Da qui, prendete la carta  come indicato per completare il panorama della discarica.





▶ Dovete decifrare la scritta sulla tavoletta  che avete trovato nella discarica. W.A.F.F.  è sicuramente il più abile a svolgere questo compito:

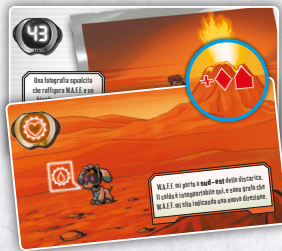
 +  = .









Prendete la carta .

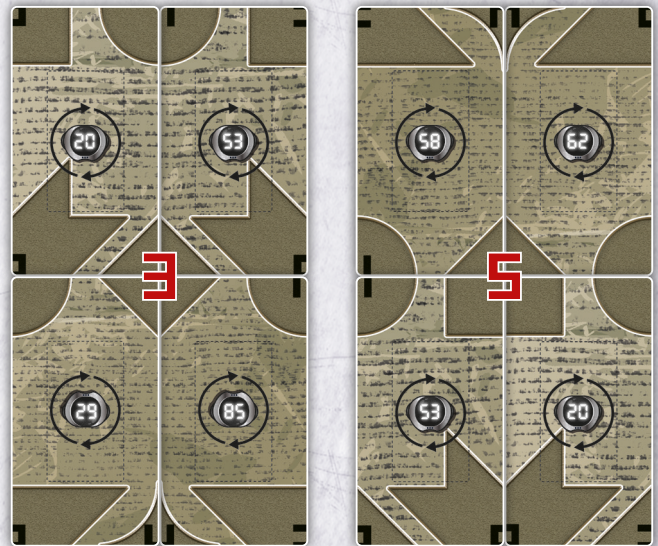



Giorno 3: Un buco nello scafo


▶ È giunto il momento di effettuare le riparazioni. Dovete trovare un posto dove poter riscaldare la gomma . Cosa c'è di meglio del vulcano che avete visto nell'immagine stampata ?




Tuttavia, il codice che ottenete sovrapponendo la carta  sulla carta  deve ancora essere decifrato. A questo punto vi servono le carte , ,  e . Allineatele in modo che riproducano i simboli formati da quelli presenti sull'immagine e sul deserto. Ottenete così i numeri 3 e 5. **35** +  = .



Prendete la carta .


▶ Entrate nel congegno  per modellare la gomma fusa sul foro. Poi, fate scorrere il dito lungo la fessura per sigillarla.

Prendete la carta .






Perché W.A.F.F. è steso a terra?

► Il tasto W.A.F.F. dedicato inizia a lampeggiare sullo schermo del dispositivo. Il povero piccolo robot è appena collassato.


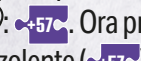



Prendete la carta .




► Dato il colore degli occhi di W.A.F.F. e il fumo proveniente dal piccolo robot, dovete trovare un ambiente viola. Per farlo dovete semplicemente combinare il simbolo  rosso con il simbolo  blu per ottenere il colore viola.

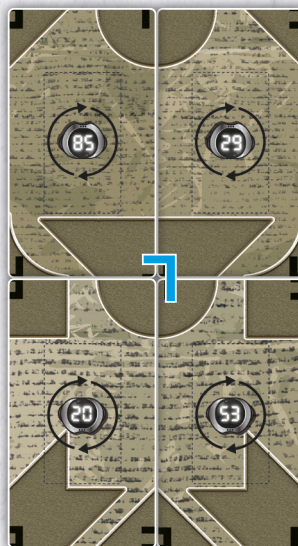
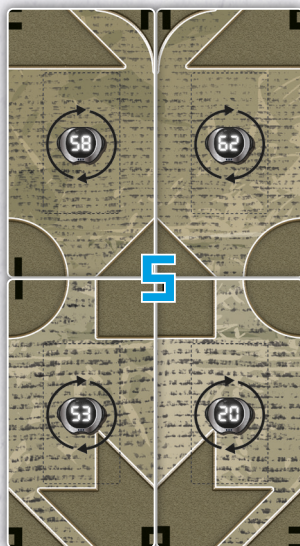
Prendete la carta .



► Grazie alla tavoletta (ruotando i pezzi per farli combaciare con le forme sulla carta viola) scoprite il numero indicato sulla carta : . Ora prendete la lattina  che avete trovato in precedenza, riempitela con il fluido viola puzzolente () e fatelo sgocciolare dentro W.A.F.F. .

$$\text{11} + \text{+57} + \text{24} = \text{92}$$

Prendete la carta .



+



+



=





► Ciò che dovete fare ora è riempire le 3 celle della batteria di W.A.F.F. Premete il tasto W.A.F.F. dedicato e usate la carta 92 e la tavoletta per determinare il numero corretto di ciascuna di esse. Dal basso all'alto, dovete aggiungere rispettivamente 8, 4 e 6 gocce. Premete la sua lingua 8 volte, per riempire la cella inferiore, quindi fate una breve pausa. Poi premete la sua lingua 4 volte e fate un'altra pausa; la cella di mezzo ora è piena. Infine, premete la sua lingua 6 volte per riempire l'ultima cella. Ecco fatto, il piccolo robot è di nuovo in piedi!

Prendete la carta Z.

Il processo di ricarica di W.A.F.F. è illustrato attraverso una serie di immagini. Inizialmente, si mostra una carta con il numero 92 e un robot. Successivamente, si vede una carta con un'icona di batteria e un robot con una croce rosa. Poi, tre carte mostrano una griglia di numeri con frecce che indicano i numeri da aggiungere: 8, 4 e 6. Infine, una carta mostra il robot seduto a un tavolo con una carta 'Z' e una griglia di numeri e simboli.

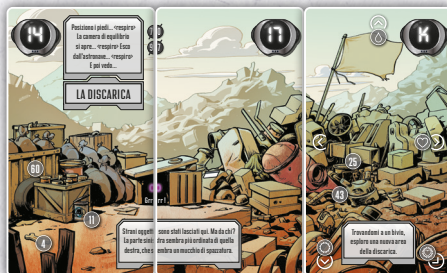
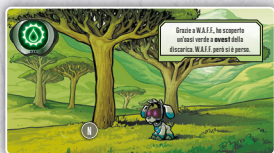
Giorno 3: Un buco nello scafo



► W.A.F.F. sta cercando di comunicarvi nella sua lingua di prendere la carta 59. Ora avete le conoscenze necessarie per prendere questa carta ricorrendo al linguaggio di W.A.F.F.

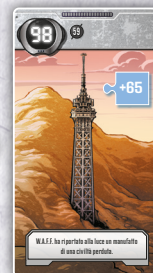
Prendete la carta  .

La carta 59 mostra un robot che emette un raggio di luce rosa. Accanto a essa è una carta con il numero 59 e un'immagine di un robot. A destra, una carta mostra il volto di un robot sopra una griglia di numeri.

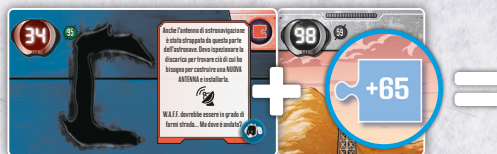
▶ Ora che W.A.F.F. (59) comprende la vostra necessità di un'antenna nuova (34), può darvi una mano. Collocate le carte che rappresentano la discarica (14, 17, K) e i suoi dintorni come segue:



▶ Posizionando il dispositivo sopra la discarica, W.A.F.F. scansionerà entrambe le aree inesplorate utilizzando il suo radar. Per farlo, puntate il dispositivo in successione verso nord-ovest e sud-ovest. In questo modo otterrete rispettivamente i simboli  e . Prendete la carta (98).

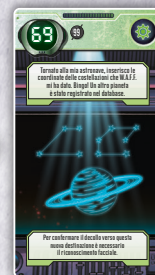


▶ Ora che avete una nuova antenna recuperata da una strana costruzione in ferro (+65), potete riparare il vostro sistema di astronavigazione (34): +65 + 34 = 99. Prendete la carta (99).



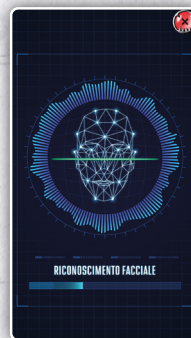
- ▶ W.A.F.F. vorrebbe raccontarvi la sua storia prima che ve ne andiate. Sulla carta **99** riconoscete due costellazioni nel riquadro n. 6 che corrispondono ai simboli che W.A.F.F. vi ha insegnato. Un 6 e un 9. Sembra che i bipedi siano stati qui! Decidete di portare W.A.F.F. con voi per riunirli, se possibile!

Prendete la carta **69**.

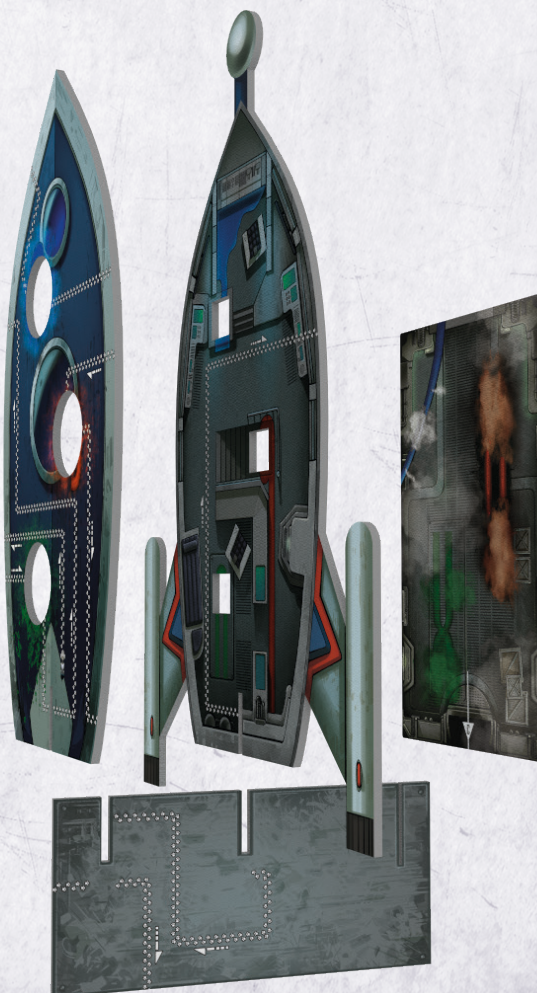


- ▶ Prima di decollare, è necessario eseguire la scansione obbligatoria del riconoscimento facciale. Entrate nel congegno **69** e scansionate il vostro volto.

Prendete la carta **75**.




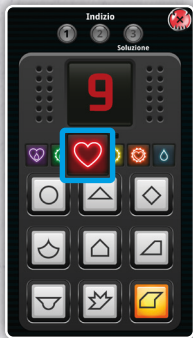
- ▶ Siete pronti per il decollo! Estraiete la punchboard dalla scatola e inserite i tre elementi nelle fessure come indicato dalla carta **H**.



► Premete il tasto dedicato e seguite le tracce di W.A.F.F., a partire dall'icona che lo rappresenta. Guardate con attenzione! Il piccolo robot viaggia verso la parte anteriore e posteriore di ciascuna delle tre parti del razzo spaziale. Guardando attraverso i fori, vedrete i numeri 9, 8 e 2.

Inserite questi numeri nel vostro dispositivo in quest'ordine (e utilizzando la lingua di W.A.F.F.).

Prendete la carta .



Durante l'esplorazione di XZ3621673, vi siete fatti un nuovo amico, W.A.F.F., e avete deciso di riportarlo sul pianeta abitato dai bipedi. Ma il viaggio non è ancora finito. E chi lo sa? Potrebbero esserci altre scoperte da fare...