museo galileo

Istituto e Museo di Storia della Scienza



GALILEO LEGACY

Player's Guide

Finanziato dall'Unione europea
NextGenerationEU

MiC MINISTERO DELLA CULTURA

Mission

Se stai leggendo questa guida, significa che hai varcato la soglia di Piazza dei Giudici e l'anomalia spazio-temporale ha colpito anche te.

Firenze è avvolta nella nebbia.
Il Museo Galileo sta collassando
e la verità scientifica rischia di sparire insieme a lui.

Ora tocca a te: entra, osserva, verifica ogni dettaglio.
La partita comincia qui.



SCHEDA ISOLA

Genere:
avventura, enigmi, platform

Livello di sfida:
hardcore, niente aiuti automatici

Obiettivo:
esplora le 4 Ali,
risolvi gli enigmi e recupera tutti i 4 Sigilli nascosti.

Minaccia:
una presenza instabile,
sempre più vicina a ogni Sigillo.

Sala dei Sigilli: le regole del gioco

Sei nella Sala dei Sigilli. Davanti a te si aprono quattro portali.

Niente armi. Niente scorciatoie.
Qui contano osservazione, intuito e metodo.

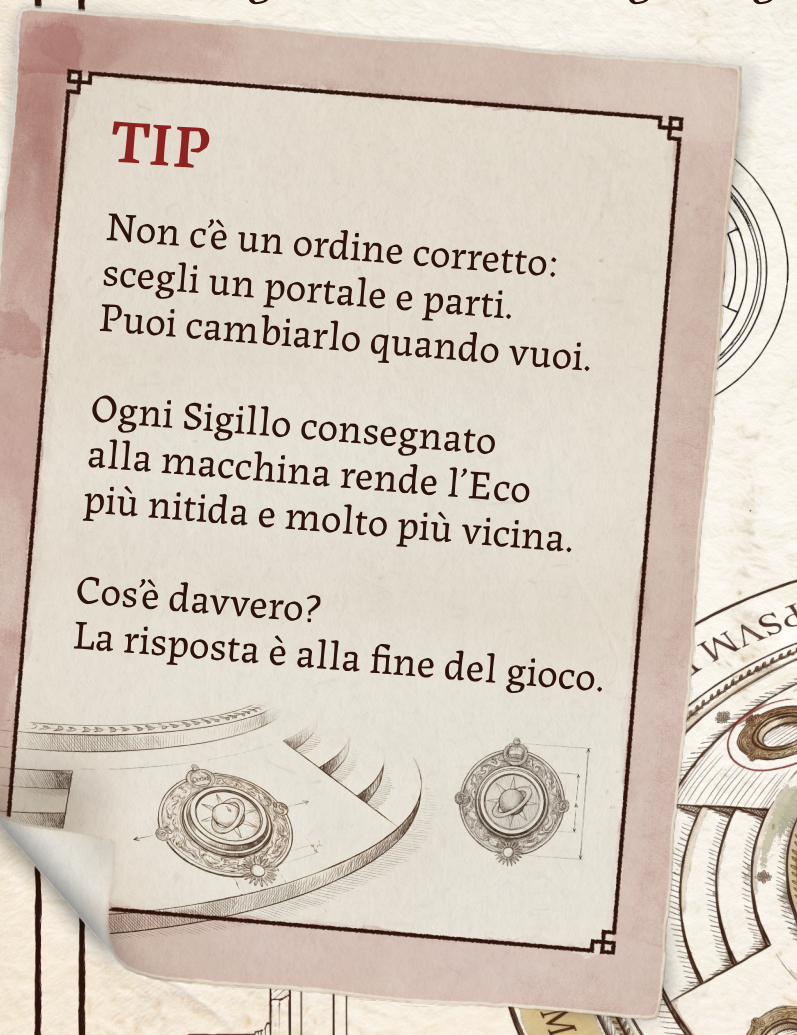
Per liberare il Museo dall'anomalia devi attraversare ogni Ala, risolverne gli enigmi e riportare i quattro Sigilli.

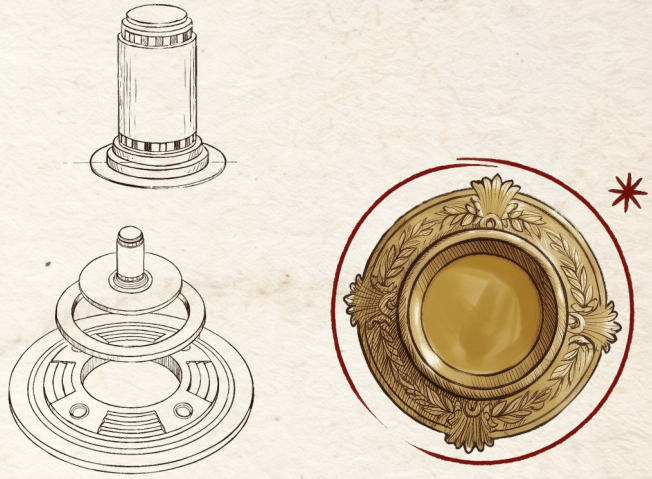
TIP

Non c'è un ordine corretto:
scegli un portale e parti.
Puoi cambiarlo quando vuoi.

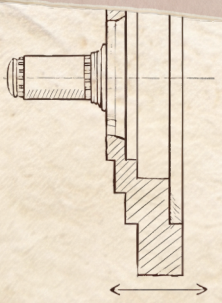
Ogni Sigillo consegnato
alla macchina rende l'Eco
più nitida e molto più vicina.

Cos'è davvero?
La risposta è alla fine del gioco.









Ala dell'Astronomia

Si comincia con una caduta nel vuoto, schivando tutto quello che si muove.

Poi un labirinto di caselle letali.

Alla fine trovi il cuore dell'Ala: una struttura in movimento continuo, da leggere, scalare e attraversare.

TIP

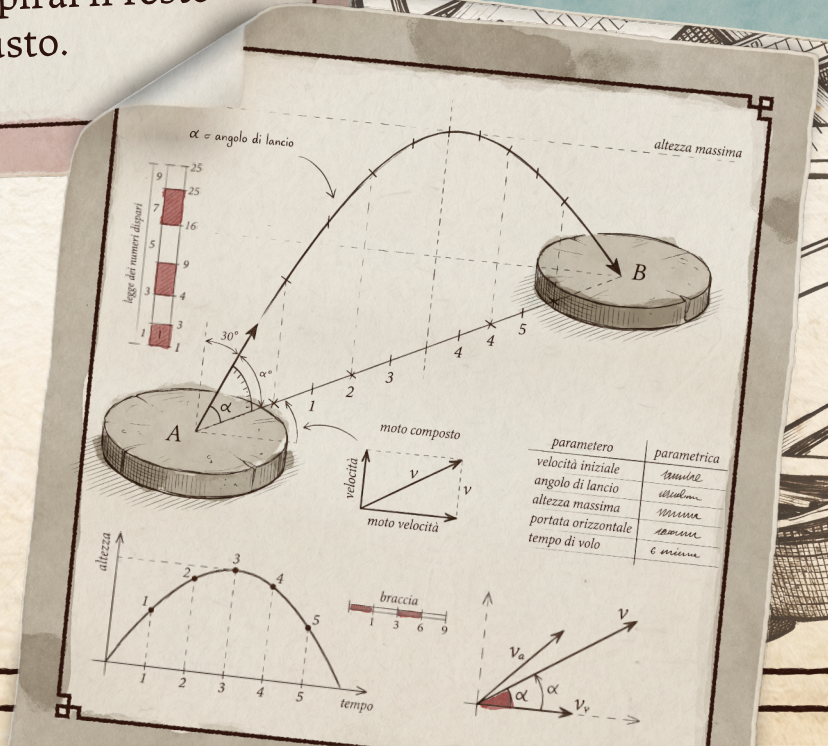
Nel labirinto: bussola, mappa, coordinate.

Mettili insieme per trovare la strada.

Per quello che arriva dopo, invece, fidati dell'istinto e dell'agilità: capirai il resto al momento giusto.

Lore

La ***Sfera Armillare*** è un antico modello del cielo, usato per capire come si muovono Sole, Terra e pianeti. Nel Museo è reale. Nel gioco, gigante.



Ala degli Esperimenti

Un laboratorio chimico.
Non sai dove, non sai di chi.

Qui qualcuno studiava strumenti arrivati da varchi
come quelli che hai appena attraversato,
poi più niente, solo silenzio.
Restano due macchinari enormi: il ***Banco Chimico***
e un automa con la penna in mano.

TIP

Al ***Banco Chimico*** c'è una ricetta precisa da seguire e vogliamo darti un consiglio: a volte il digitale non basta, bisogna ricorrere alla cara vecchia carta e penna!



Lore

La ***Mano che scrive*** è un automa creato nel 1764 da Friedrich von Knaus: un meccanismo a orologeria muove davvero la mano, lettera per lettera.



Ala della Gravità

Qui sali, voli, cadi, a volte tutto insieme.

Si parte con il celebre Esperimento dei Gravi ispirato a Galileo, per finire con una pistola speciale per colpire dei bersagli gravitazionali.

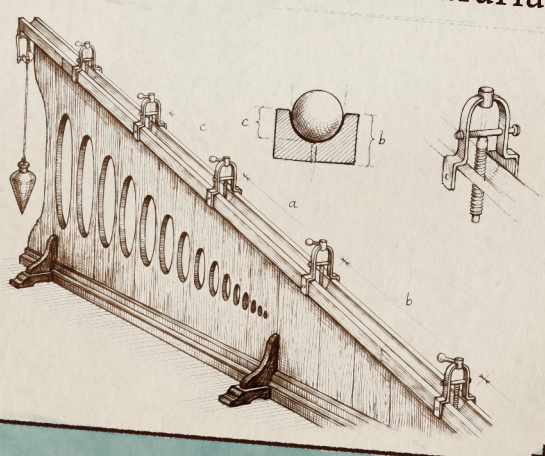


TIP

Con la piuma conta solo l'attimo giusto.

Lore

Sai che per studiare la caduta dei corpi, Galileo usava un ***piano inclinato***? Rallentava la caduta quanto bastava per misurarla.



Ala del Tempo

Una torre senza fine.

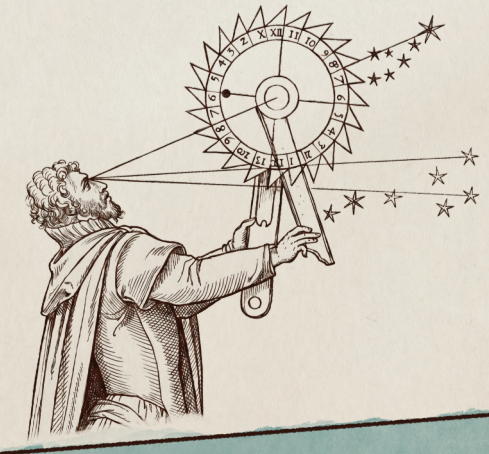
Per scalarla dovrai schivare pendoli che oscillano senza sosta: un passo falso, e si ricomincia da capo.

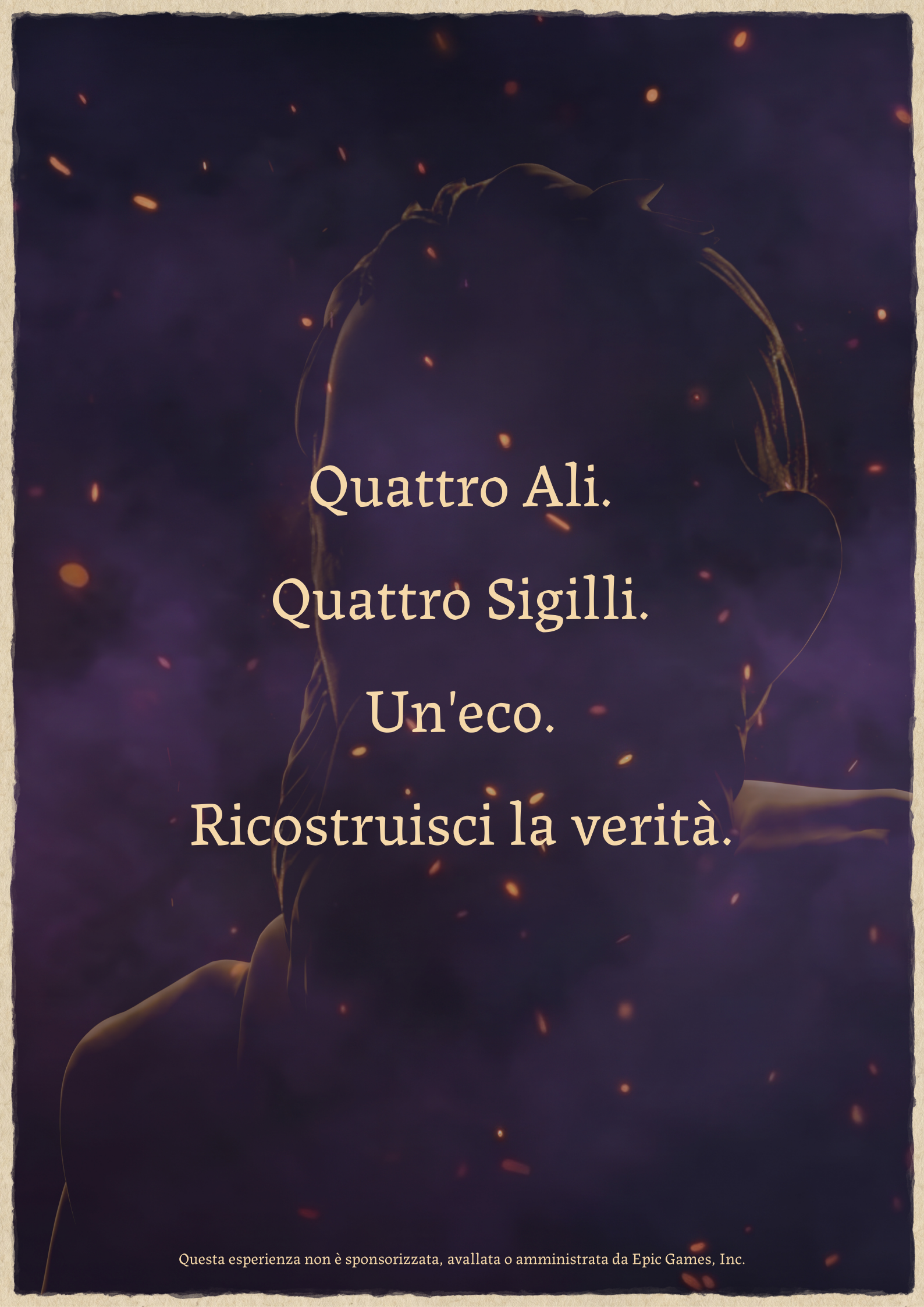
TIP

In cima alla torre ti aspetta il ***Notturnale***: il cielo, letto nel modo giusto, ti darà il codice che serve per aprire l'ultima porta.

Lore

Il ***Notturnale*** serviva per leggere l'ora di notte, senza orologi meccanici (e neanche digitali!), ma solo con l'uso delle stelle.





Questa esperienza non è sponsorizzata, avallata o amministrata da Epic Games, Inc.