L'ISCRIZIONE AD OMNIA EXPLORER

Nell'immagine dell'ingresso, a fianco dell'arco trionfale, appaiono due oggetti la statua per l'iscrizione al gioco e la mappa della veduta.
Il visitatore deve prima di tutto iscriversi, inserendo il proprio nome e scegliendo l'itinerario.
Nella scheda di iscrizione appare il pannello con le istruzioni

- Se non hai mai visitato prima OMNIA EXPLORER, immetti il tuo nome .
- Per riprendere una precedente esplorazione, seleziona il tuo nome dalla lista.
- Se vuoi competere con un secondo giocatore, attribuisci a "B" il suo nome.
- Usa le frecce del navigatore per spostarti nel palazzo del sapere. Negli ambienti troverai enigmi e prove da superare.
- Scegli un itinerario di OMNIA EXPLORER.

A destra appare la lista di scrittura, con una riga dove scrivere il proprio nome, che diventerˆ l'esploratore "A".
Un secondo concorrente pu˜ essere iscritto selezionando il tasto "B".
Al di sotto c' la lista dei precedenti esploratori, giˆ iscritti, che possono  riprendere il loro itinerario.
Dopo aver effettuato l'iscrizione si dovrˆ scegliere un itinerario, e con il tasto "OK" si entra in Explorer.

ITINERARI DI OMNIA EXPLORER

Sono previsti sei itinerari, che rendono pi ricca e articolata la visita ad  Explorer
- INDIVIDUAL EXPLORER

Si pu˜ circolare liberamente nel palazzo e totalizzare il maggior punteggio possibile. E' un percorso a record individuali si cerca di superare i record precedenti.
L'esploratore deve effettuare prove sempre diverse e pu˜ partecipare con un altro concorrente.
- ELIMINATOR

Si pu˜ partecipare anche in coppia. E' un itinerario ad eliminazione ogni visitatore viene estromesso al primo errore compiuto. L'esplorazione libera. 
- ECLETTICA

Per aggiudicarsi il titolo di "eclettico" si devono accumulare almeno 50 punti in 18 materie di OMNIA. Nella barra appare una "E" che consente di verificare il punteggio raggiunto. Se si accede ad uno stesso enigma per la seconda volta, il punteggio non varierˆ ai fini della laurea in eclettica.
- OLIMPIADI DELLA MATEMATICA

Si entra direttamente al generatore di operazioni.
Qui si affrontano problemi all'infinito. Sono in palio una medaglia d'oro, d'argento e di bronzo.
- OLIMPIADI DELLA STORIA

Si devono collocare gli eventi nell'epoca storica in cui sono avvenuti.
- TRIVIA

Accesso diretto ai trivia, il classico enigma con tre risposte possibili  possibile scegliere tre livelli di difficoltˆ.

LA NAVIGAZIONE

Ogni esploratore, una volta iscritto, dispone di un "bonus" di 1000 punti e pu˜ cominciare a visitare la cittadella del sapere utilizzando una console di navigazione che appare nella fascia bassa dello schermo.
Al centro un quadrante con quattro frecce consente di muoversi in avanti, indietro, a destra e a sinistra. In ogni ambiente si rendono attive solo le direzioni disponibili.
Un riquadro presenta costantemente il punteggio totalizzato nel corso dell'esplorazione, mentre i punti relativi ad ogni enigma sono segnalati nell'area verde rotonda.
L'icona della "veduta" consente invece di accedere ad una visione aerea della cittadella muovendo il mouse si possono scoprire i 22 ambienti tematici e di qui accedervi direttamente.

GLI ENIGMI INTERATTIVI E IL PUNTEGGIO

Una volta raggiunti gli ambienti della cittadella, nella fascia in alto appare il titolo della disciplina.
A questo punto si pu˜ esplorare l'ambiente con il mouse e scoprire i vari oggetti interattivi presenti; basta selezionarli e appare a pieno schermo la scheda dell'enigma interattivo.
Passando il mouse sugli oggetti viene segnalato il livello di difficoltˆ dell'enigma, con un numero da 1 a 10 che appare nella barra di navigazione.
Il livello corrisponde ad un punteggio se l'enigma viene risolto i punti in palio vengono assegnati al vincitore, se invece si commette un errore verranno tolti dei punti (esattamente la differenza tra 10 ed il valore indicato ad esempio se il livello 6, vinci 6 e perdi 4, se 7, vinci 7 e perdi 3). In sostanza, le prove   pi difficili valgono di pi e in caso di errore sono meno penalizzanti.  
Se sono iscritti due concorrenti, appaiono nella barra di navigazione due punteggi, A e B, e prima di affrontare la prova occorre scegliere con il mouse a quale concorrente verra attribuita.
Quando compare un punto interrogativo nell'indicatore di livello, il punteggio

dell'enigma non fissato a priori, ma varia in funzione della prova che verrˆ di  volta in volta proposta.
Gli enigmi interattivi sono di vario genere ad esempio si deve identificare una parte dello scheletro umano, oppure si richiede di spostare un'immagine di un monumento nel luogo geografico corrispondente, di riconoscere il suono di uno strumento musicale o di associare una moneta alla nazione di appartenenza.
In alcuni enigmi, particolarmente complessi, si consentono pi tentativi. 
E' anche possibile uscire dall'enigma evitando di affrontare la prova basta selezionare il tasto "Esci" che appare sotto la scheda, al centro della barra di controllo.

I PUZZLE

In tutti i 22 ambienti della cittadella del sapere presente un cubo, che fa  accedere alla scheda di un puzzle. In alto a destra appare la miniatura dell'immagine da ricostruire, e due tasti che permettono di ottenere dei suggerimenti e di vedere subito la soluzione. L'attivazione della soluzione comporta la diminuzione del punteggio e l'uscita dal gioco.

I TRIVIA

In ogni ambiente presente anche un libro aperto, posto su una colonna.  Fornisce l'accesso ad un classico "trivia" un quesito con tre soluzioni possibili.