

Giorno 1

Stai dormendo quando qualcuno ti chiama da fuori, alla prima domanda rispondi con l'opzione centrale, alla prossima rispondi con l'ultima opzione. Per prima cosa clicca la borsa a sx per far apparire gli oggetti in inventario, per ora hai: un coltello multiuso, un'agenda e un accendino. Inizia ad osservare l'agenda in tutte le pagine (basta cliccare le fascette gialle), osserva tutto nella stanza e poi usa il computer sulla scrivania cliccando le 3 icone sul desktop. Esci dalla stanza, osserva la porta davanti: Nova Anawak e bussas ma Nova non risponde. Bussa alla porta successiva "Al", nessuna risposta. Osserva il biglietto sulla porta della tua stanza e poi vai alla porta successiva, bussas ma nessuno risponde. Osserva tutto nel corridoio e specialmente la bacheca a dx, osserva il biglietto azzurro in alto a sx di buon compleanno per vedere che è stata mandata a Nova. Ritorna alla bacheca e osserva le 3 chiavi appese cliccando col sx per evidenziarle. Abbandona la bacheca e vai a dx per la sala da pranzo e la cucina.

Dialogo.

Osserva tutto nella stanza e poi vai nella tenda in fondo per la cucina, osserva tutto e sulla porta del frigorifero leggi la nota sul biglietto e poi apri il frigorifero, osserva tutto all'interno e poi ritorna nella sala da pranzo dalla tenda e poi nel corridoio. Entra nella doppia porta per andare in garage, osserva tutto e poi entra nella porta a sx per l'atrio, sulla sx prendi un fucile e sulla cassa in basso osserva l'equipaggiamento per l'esplorazione, prendi il nastro per imballaggi e poi osserva e prendi una corda in terra. Sulla sx osserva e prendi una bandierina, osserva la lavatrice e poi l'asciugatore in cui ci sono dei giubbotti che si possono prendere solo quando si esce. Entra nella porta a sx per il laboratorio, osserva tutto, anche la mappa sul muro a sx e sul mobiletto a dx vicino all'uscita prendi in un colpo solo: il sedativo, l'oximeter, il collare e la siringa. Esci dalla stanza e scendi la scala, osserva tutto e poi ritorna sopra. Esci all'esterno dalla doppia porta e parla con Ted. Alla domanda rispondi con l'opzione centrale e poi sali la scaletta sul muro in fondo, parli ancora con Ted e poi osserva tutto e l'orso polare in fondo a dx. In inventario unisci i sedativi con il fucile, prendi il fucile e l'icona diventerà un mirino: spara all'orso. In automatico ti avvicini all'orso con Ted, segue un dialogo e poi osserva l'orso in tutte le sue parti: orso, zampe, orecchio e il muso, seguirà un dialogo. Osserva di nuovo il muso e poi togli la siringa del sedativo dall'orso, in inventario prendi l'oximeter e usalo sul muso dell'orso, osservalo per vedere che è tutto regolare e poi usa il collare sull'orso.

Dialogo.

Avanza in fondo alla gabbia e apri la porta, vai a dx verso la parte ovest e prendi la cinghia dalla parte posteriore della motoslitta, prova a usare la motoslitta: non hai la chiave. Torna indietro e parla con Ted, digita dove richiesto la parola: snowmobile e poi conferma. In questo modo Ted la prenderà.

Filmato.

Vai vicino all'orso e usaci la cinghia presa sulla motoslitta, usa la corda sull'orso, sulla gabbia e sulla motoslitta per mettere l'orso nella gabbia.

Dialogo.

Osserva l'orso, il serbatoio del combustibile e la pompa, vai al generatore e osserva e poi prova a usare la cabina elettrica. Avanza a sx e avanza verso la doppia porta per la stazione. Una volta davanti entra, riponi in automatico il fucile e poi vai a sx per il laboratorio. Vai a sx verso l'armadietto dei medicinali, aprilo e prendi degli antibiotici.

Dialogo.

Al mostrerà dei reperti, alla domanda rispondi con la prima opzione in alto del cambio climatico. Dialogo.

Appena rimani solo clicca sulla pelle e le ossa e osserva sulla pelle ogni settore, l'unico che non riesci ad interpretare è il simbolo in alto (l'unico in cui appare la manina al cursore. Osserva le ossa e prendile. Esci dalla schermata e vai in fondo a dx verso la cappa, usala per tirare fuori il contenitore, cliccalo per averlo sul cursore e poi usalo sul tavolo.



In inventario prendi le ossa e mettile nel contenitore, sulla sx prendi l'acqua distillata e mettila nel contenitore, usaci anche l'acido e poi rimetti il contenitore nella cappa in fondo. Esci dalla stanza, in inventario usa l'antibiotico con la siringa e poi vai a dx per il garage. Osserva il fuoristrada e poi parla con Ted, alla domanda rispondi con l'ultima opzione in basso. Dopo il dialogo dall'inventario prendi la bandierina e usala col tavolo a dx in modo da avere solo un palo di legno che ti ritrovi in inventario. Vai nella porta a sx e in inventario usa il palo in legno con la siringa e il tutto col nastro per imballaggi, in questo modo hai una prolunga. Vai nella doppia porta e esci fuori, avanza a sx e poi ancora a sx fino alla gabbia dell'orso, usa sull'orso il palo con la siringa. Avanza a sx verso il generatore, ancora a sx e poi entra nella stazione dalla doppia porta. Vai a dx per il garage e poi ancora a dx per il corridoio. Vai a dx per la sala da pranzo e poi oltre la tenda per la cucina, parla con AI, alla prima domanda rispondi con la penultima opzione in basso; alla seconda domanda rispondi con la penultima opzione in basso; alla terza domanda rispondi con l'opzione centrale; alla quarta domanda rispondi con la prima in alto e poi termina al conversazione. Ritorna nella sala da pranzo e poi nel corridoio, bussa alla porta di Nova, alla prima domanda rispondi con la prima opzione. Entra nella tua stanza e avrai un incubo. Esci dalla stanza e vai in sala da pranzo, usa la radio in fondo a sx. Arriverà Ted spaventato, parli in automatico e alla domanda rispondi con l'opzione centrale; alla seconda domanda rispondi con la prima opzione in alto; alla terza domanda rispondi con la prima opzione in alto; alla quarta domanda rispondi con la prima opzione in alto, poi prosegui rispondendo con la "radio" e poi termina il dialogo.

Avanza verso il corridoio, entra nella doppia porta per il garage e poi a sx per l'atrio, vai a sx per il laboratorio e parla con AI, alla prima domanda rispondi con la prima opzione in alto; alla seconda domanda rispondi con la prima opzione in alto e poi alla domanda di accettare oppure no, rispondi con la prima opzione in alto che non accetti. Rispondi alla prossima domanda con l'unica opzione disponibile, anche alla prossima con l'unica opzione disponibile, alla prossima sempre con l'unica opzione disponibile e poi termina la conversazione anche se da sempre disponibile la stessa risposta. Esci e ritorna nel corridoio, bussa alla porta di Nova, entra nella tua stanza e ritorna a letto.

Giorno 2

Sarai svegliato e alla domanda rispondi con l'ultima opzione in basso; alla seconda rispondi con la prima opzione in alto. In terra alla dx del letto prendi la bottiglia di assenzio, esci dalla stanza ed entra nella porta in

fondo per il garage, poi a sx per l'atrio e ancora a sx per il laboratorio. Parli con AI in automatico, parlaci ancora e alla prima domanda rispondi con la prima opzione in alto; alla seconda domanda rispondi con la "radio"; alla terza domanda rispondi con la la prima opzione in alto; alla quarta domanda rispondi con la prima opzione in alto; alla quinta domanda con l'unica opzione disponibile e così fino alla fine del dialogo. Usa la cappa a dx e AI ti parlerà, in automatico metti le ossa vicino alla pelle. Osservale sul tavolo, usale e poi osserva la prima in alto e in quella in basso osserva la calcificazione, usaci il coltellino dall'inventario per sgretolarla e vedere dei simboli sull'osso: osservali. Sempre sul femore osserva il taglio profondo in basso a sx e poi esci dalla schermata. Parla con AI e alla prima domanda rispondi con la prima opzione in alto; alla seconda domanda rispondi termina la discussione. Esci a dx per l'atrio e poi a dx per il garage, vai nel corridoio e poi a dx in sala da pranzo e poi in cucina. Parla con Nova e alla prima domanda rispondi con la prima opzione in alto; alla seconda domanda rispondi con la quarta opzione dall'alto; alla quinta domanda rispondi con la terza opzione dall'alto; alla sesta domanda rispondi con la seconda opzione dall'alto; alla settima domanda rispondi con l'ultima opzione in basso; all'ottava domanda rispondi con la seconda opzione dall'alto; alla nona domanda rispondi con la prima opzione in alto; alla nona domanda rispondi con la prima opzione in alto e poi termina al discussione.

Esci dalla cucina, vai nel corridoio e poi nel garage, vai nell'atrio a sx e poi in laboratorio. In inventario osserva l'agenda e clicca il segnalibro centrale degli articoli, leggi quello su Antropofagia (clicca col sx per averlo in primo piano, per scendere basta spostare il cursore in basso). Esci dalla schermata e clicca le ossa sul tavolo, osserva sulla pelle la zona in alto in cui appare la manina e ci sono 3 zone a cui dare un nome: simbolo 1,2 e 3

Clicca su ognuno e digita, confermando per ognuno:

1 east - 2 island - 3 tribe



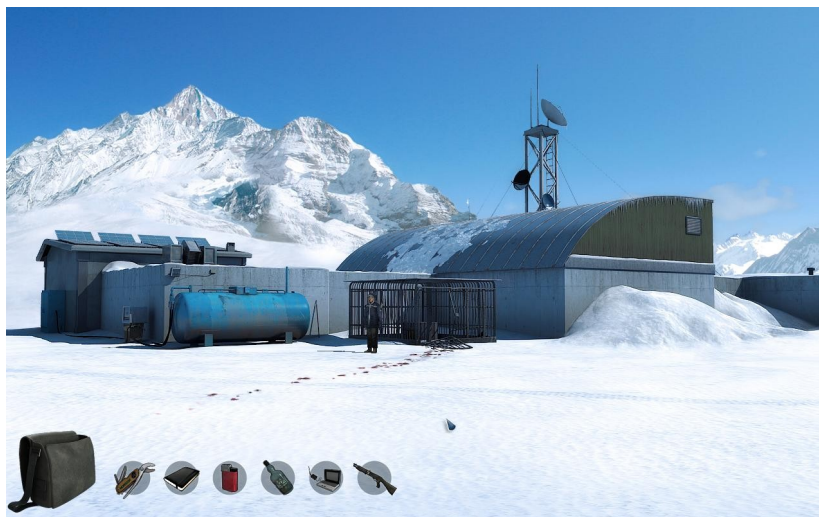
Esci dalla schermata e parla con AI, alla pria domanda rispondi con la prima opzione in alto; alla seconda domanda termina la conversazione. Esci dalla stanza e dalla porta doppia vai all'esterno, avanza per avere la vista dall'alto, vai a dx verso il generatore e poi ancora a dx verso la gabbia che trovi rovinata: l'orso è fuggito.

Dialogo con Ted.

Alla prima domanda rispondi con la prima opzione in alto; alla seconda domanda rispondi con la l'ultima opzione in basso.

Osserva la gabbia e parla ancora con Ted, alla prima domanda rispondi con la prima opzione in alto; alla seconda domanda rispondi con la prima opzione in alto, poi termina il dialogo. Vai a dx, prova a usare la motoslitte ma devi prima localizzare l'orso, poi superala per tornare davanti alla base, entra e vai a dx per il

garage, poi a dx per il corridoio, vai nella tua stanza e poi al computer, prendilo. A fianco prendi anche il dispositivo per la triangolazione, in inventario uniscilo al computer e poi esci dalla stanza. Vai nella sala da pranzo e poi in cucina, parla con Nova, alla prima domanda rispondi con la prima opzione in alto; alla seconda domanda rispondi come vuoi e poi termina il dialogo se vuoi riparlarci. Esci e vai nel corridoio, vai nel garage e poi a sx nell'atrio, dalla rastrelliera prendi il fucile più piccolo TACS-12, vai a sx nel laboratorio e parla con Al. Alla prima domanda rispondi con la prima opzione in alto, poi termina la conversazione. Esci dalla stanza e vai all'esterno, avanza sempre a dx fino ad arrivare alla gabbia, osserva il sangue in terra. Ora bisogna localizzare l'orso: posizionati come vedi sotto



osserva il coltellino in inventario, nella descrizione vedrai un numero, il mio è **225** (credo cambi ad ogni partita), in inventario usa l'agenda, vai nel primo segnalibro che riguarda l'orso, in basso vedrai la data 19.4 e la descrizione del dente infetto, osserva la tabella in alto e in corrispondenza del 19.4 vedrai l'ID del collare: **AI0339**

In inventario usa il computer, vai sull'icona di triangolazione, immetti l'ID del collare: **AI0339** e sotto metti il numero che avevi sul coltellino: **225**, premi **slot 1** ma devi spostarti di 15 passi, clicca come vedi sotto per avanzare del numero di passi richiesto



Riapri il computer e tutto è già inserito, premi **slot 2** e se sei nella posizione giusta ti dirà di prendere la motoslitte perché la posizione è localizzata, se non va è perché non sei nel punto giusto. Vai a dx e usa la motoslitte.

Filmato e dialogo.

Apri l'inventario e unisci il collare con il computer, usa il computer e clicca l'icona centrale della traccia. In alto hai 3 voci: **Mappa- Import e Data**. Clicca su **Mappa** e poi sulla prima voce del menù.

Clicca la voce **Import** e dal menù scegli la prima voce in alto che riguarda l'ID del collare che hai inserito in precedenza (AL0339).

Vai sull'ultima voce **DATA** e clicca una per una tutte le voci, alla penultima dopo averla cliccata seguirà un commento e si riapre il computer, clicca di nuovo su Data e poi sull'ultima voce in basso, chiudi il computer.

Avanza in alto a dx ed entra nella stazione, poserai il fucile in automatico, vai a sx per il laboratorio, parla con Al e nelle opzioni scegli di terminare il dialogo. Apri l'inventario e usa l'agenda, clicca il segnalibro di "bombe Alaska" e leggi gli ingredienti e come si prepara. Esci dalla stanza e scendi le scale per il magazzino, sulla sx osserva la scatola del gelato (ice cream), sullo scaffale prendi del pan di spagna (sponge cake), a fianco la bottiglia di sciroppo d'acero (maple syrup), sempre a fianco il barattolo di meringa in polvere (meringue powder). Sulla sx c'è un bidone e alla sua sx c'è un estintore (extinguisher), prendilo. Torna sopra e vai sempre a dx per la cucina.

Apri il frigorifero e prendi la crema (household cream), chiudi il frigo e subito a sx prendi lo zucchero (sugar). Avvicinati al tavolo dove c'è la scodella, apri l'inventario e versaci lo zucchero (sugar), la crema (household cream), lo sciroppo d'acero (maple syrup), la bottiglia di assenzio (verte absinthe), l'estintore (extinguisher), il pan di spagna (sponge cake) e poi clicca sulla scodella, alla domanda rispondi con la prima opzione in alto per capovolgerla (flip it over). Ora ce l'hai capovolta in un piatto. Apri l'inventario e usa la meringa in polvere (meringue powder) sul rubinetto sul lavello e poi usala sul piatto sul tavolo, usa l'accendino sul piatto per il tocco finale e poi clicca sulla "bomba Alaska" confermando che è pronta.

Segue il dialogo con Nova, alla prima domanda rispondi con l'ultima opzione in basso.

Dialogo.

Esci dalla cucina e dalla sala da pranzo, nel corridoio vai in garage e poi a sx per l'atrio, vicino alla porta del laboratorio osserva la sonda per l'olio (oil probe) e poi entra nel laboratorio.

Segue un dialogo.

Vai alla mappa sul muro (Glacier map) sopra i computer davanti, clicca e osserva i 4 siti segnati, il 3 ti mette un dubbio. Esci dalla mappa e dalla stanza, vai sempre a dx fino al corridoio e poi nella tua stanza., clicca il letto per dormire.

Incubo.

Esci dalla stanza e vedi Nova, dialogo. Alla prima domanda rispondi con la prima opzione in alto.

Vai nel garage e poi a sx per l'atrio, prendi il fucile dalla rastrelliera e vai fuori. Vedi Ted con il fucile, alla prima domanda rispondi con la prima opzione in alto; alla seconda domanda rispondi con l'opzione centrale; alla terza domanda rispondi con l'opzione centrale; alla quarta domanda rispondi con l'unica opzione disponibile.

Giorno 3

Esci dalla stanza e vai in garage, parla con Ted, alla prima domanda rispondi con la prima opzione in alto; alla seconda domanda rispondi con la prima opzione in alto, poi termina la conversazione. Vai a dx per il corridoio e poi a dx per la sala da pranzo e poi in cucina.

Dialogo. Alla prima domanda rispondi con l'ultima opzione in basso, Nova andrà via. Clicca l'unica opzione disponibile e si dialoga in automatico fino alla fine.

Ritorna nel corridoio e bussa alla camera di Nova ma non risponde. Vai in garage e parla con Ted, alla prima domanda rispondi con la seconda opzione dall'alto; alla seconda domanda rispondi con la seconda opzione dall'alto; alla terza domanda rispondi con la penultima opzione dal basso; alla quarta domanda rispondi con l'opzione centrale; alla quinta domanda rispondi con la prima opzione in alto; poi termina il dialogo.

In inventario osserva la chiave che devi fare, vai a dx per il corridoio e usa la bacheca a dx, usa le chiavi in alto per osservarle, esci dalle chiavi e in inventario unisci il coltellino con la chiave e ritagliala come vedi sotto.



Taglia 4 pezzi sopra, uno intero e poi taglia i rimanenti sotto.

Usa la chiave per aprire la stanza di Nova. Osserva tutto e usa la valigia vicino all'armadio: c'è una combinazione. Esci dalla stanza e usa di nuovo la bacheca a dx, clicca la cartolina in alto a sx e osserva i numeri della data sul francobollo 02-08-2001 a noi interessa 02 e 08, però sulla cartolina c'è scritto che gli auguri sono domani quindi lo 08 diventa 09. Ritorna in camera di Nova usando la chiave e sulla valigia inserisci **0209** e poi clicca il lucchetto nella parte alta. Dalla valigia prendi l'articolo che andrà nei documenti, esci e vai in camera tua. In inventario clicca l'agenda, clicca il segnalibro degli articoli e col sx leggi tutto il Capitolo X (Chapter X).

Vai vicino al bagno e sulla parete a dx prendi i ramponi (crampons), esci dalla stanza e vai in garage, a sx per l'atrio e prendi la sonda per l'olio (probe oil). Prendi una corda in terra, il fucile sulla rastrelliera e poi torna in garage a dx, usa il fuoristrada.

Filmato.

Sei davanti a un crepaccio, osservalo e poi osserva la bandierina. Osserva il verricello (winch) davanti al fuoristrada e usaci la sonda per l'olio, usa i ramponi su di te e poi usa la corda prima sulla sonda per l'olio e poi su di te. Clicca in inventario il telecomando del verricello (winch remote) per scendere.

Filmato.

Usa il telecomando per far scendere e salire la sonda dell'olio e poi usaci il coltellino per prendere il serbatoio dell'olio. Entra nella grotta e prova ad avanzare a dx: è troppo buio. Osserva la coppa di ceramica in terra a sx e usaci il serbatoio dell'olio per riempirla, usaci l'accendino per avere la luce. Vai a dx verso l'altra coppa di ceramica e fai la stessa operazione per avere la luce. Osserva i simboli sul muro e poi usali per averli in primo piano. Dal basso verso l'alto hai i simboli 1-2-3-4 e in alto un cartiglio (cartouche), osservali tutti e poi esci dalla schermata, per ora puoi solo guardarli. Vai nel tunnel a dx e nella coppa di ceramica a sx in basso fai la stessa operazione per avere la luce. Osserva le ossa in terra e il trono di ghiaccio. Torna indietro e ritorna ai segni sulla parete, è ora di inserire le parole che puoi trovare negli articoli sull'agenda.

Evidenzia i simboli sulla parete e scrivi:

Simbolo I = shaman

Simbolo II = throne

Simbolo III = boreas

Simbolo IV = witiko

Filmato.

Sei nel laboratorio, esci e vai a dx per il garage e poi nel corridoio, bussa alla porta di Al e poi vai nella sala da pranzo, senti parlare in cucina. Terminato il dialogo entra e inizi un dialogo, alla prima domanda rispondi con l'ultima opzione in basso. Esci e vai nel corridoio, bussa alla porta di Nova ma non c'è, vai in garage e osserva la tenda in fondo. Vai a sx per l'atrio e poi in laboratorio. Parla con Nova e alla prima domanda rispondi con la prima opzione in alto; alla seconda domanda rispondi con la prima opzione in alto; alla terza domanda rispondi con la penultima opzione in basso; alla quarta domanda rispondi con l'opzione centrale; alla quinta domanda rispondi con l'ultima opzione in basso; alla sesta domanda rispondi con l'ultima opzione in basso; alla settima domanda rispondi con l'unica opzione disponibile.

Esci dalla stanza e vai a dx per il garage, subito a sx in terra prendi la tanica di benzina e ritorna a sx nell'atrio, ritorna in laboratorio e sul tavolo a sx prendi la pelle e le ossa. Esci dalla stanza e poi esci fuori. Avanza verso lo schermo e poi a sx: vedi Ted morto.

Dialogo.

Sei nello scantinato, osserva il corpo di Ted. Vai sopra e poi in laboratorio, parla con Nova, alla prima domanda rispondi con la prima opzione in alto. Esci dalla stanza e vai fuori, osserva il barile a sx e dall'inventario usaci la pelle e le ossa, usa la benzina sul barile e infine l'accendino.

Dialogo.

Alla prima domanda rispondi con la prima opzione in alto.

Ritorna dentro e poi scendi sotto nello scantinato, osserva la pompa a dx e vedi un dispositivo anticorrosione (sacrificial anode), usaci il coltellino per prenderlo. Torna sopra e poi a dx per il garage, a dx per il corridoio e poi a dx per la sala da pranzo, vai in cucina e sul forno prendi la padella (frying pan), esci e ritorna nel corridoio. Vai alla porta di Al e usaci la chiave che hai in inventario, osserva tutto e sulla scrivania osserva e prendi per leggere il foglio di carta stropicciata (crumpled paper). Esci dalla stanza e ritorna in sala da pranzo, parla con Alisteir e alla prima domanda rispondi con la seconda opzione dall'alto; alla seconda domanda rispondi con la prima opzione in alto; alla terza domanda rispondi con la prima opzione in alto e poi termina la discussione. Ritorna in corridoio e poi in garage, osserva i bidoni in basso a sx e poi usaci il coltellino per prendere della ruggine (rust). Osserva la rettificatrice (grinding machine) in fondo a dx e usaci la padella. Ai tuoi piedi osserva la polvere metallica (dust), sulla dx prendi la scopa e usala sulla polvere per avere in inventario la polvere di alluminio (aluminum dust). Sulla rettificatrice usaci anche il dispositivo anticorrosione (sacrificial anode) e sempre con la scopa raccogli la polvere di magnesio (magnesium dust).

Vai a sx per l'atrio e poi vai fuori. Nel bidone a sx metti i tre tipi di polvere e poi usaci l'accendino: in questo modo il bidone si affloscerà. Osservalo e poi ritorna dentro, vai in laboratorio e parla con Nova, alla prima domanda rispondi con la seconda opzione dall'alto; alla seconda domanda rispondi con la seconda opzione dall'alto; alla terza domanda rispondi con l'opzione centrale; alla quarta domanda rispondi con la prima opzione in alto e poi termina la discussione.

Esci dal laboratorio e vai in garage, poi nel corridoio, apri la tua stanza ma arriva Nova. Il dialogo continua nella stanza di Nova, alla prima domanda rispondi con la prima opzione in alto per rimanere (stay).

Filmato e dialogo.

Osserva Nova sotto shock e poi esci dalla stanza, osserva la seconda porta a sx in cui c'è Alisteir, bussa e parlaci. Vai nel garage e poi a sx nell'atrio, scendi nello scantinato e osserva il corpo mutilato di Ted. Risali ed esci fuori. Avanza in basso e poi a dx per il generatore, osservalo, segui il filo e osserva la valvola. Usala per aprirla e poi usa il generatore.



Abbassa la leva (1)

Tira il pomello (2)

Sposta a dx il selettore (3)

Premi il pomello (2)

Alza la leva (1)

Vai da Nova in automatico ma incontri Alisteir che inizia a spararti.

Filmato.

Avvicinati alla porta di entrata della stazione, prova ad entrare ma è chiusa. Sali la scaletta in fondo e prova a salire sul tetto a sx: troppo pericoloso. Scendi, avanza in basso e poi vai a sx, vicino alla motoslitte prendi i ramponi. Ritorna indietro e poi sali la scaletta, usa i ramponi su di te e poi sali il tetto a sx. Osserva la botola ma è bloccata dal gelo, ritorna sotto, avanza in basso e poi a dx verso il generatore, avanza in alto verso la gabbia e alla sua sx prendi il palo con la siringa. In inventario cliccalo col sx per togliere la siringa, ritorna a sx verso il generatore e poi di nuovo sul tetto alla botola, usaci la siringa sullo sportello (hatch), usa lo sportello che si aprirà. Scendi e sei in garage, osserva le chiavi meccaniche appese in fondo e prendine una (wrench), usa la scala a dx per salire. Osserva le casse e poi usa la chiave meccanica in inventario sulla finestra da dove si vede l'esterno per romperla.

Filmato.

Osserva Alisteir e poi prendi la pistola in terra, vai a sx per l'atrio e poi in laboratorio, prendi il foglio stropicciato e osserva il fusibile in terra. In inventario leggi il foglio stropicciato che ha dei simboli: osservali uno a uno. Gli unici ancora da attivare sono gli ultimi due, digita come descritto sotto attivandoli col sx.

Sull'ultimo in basso (simbolo I) digita: crevasse

Su quello successivo (simbolo II) digita: heart

Alla fine scopri che si tratta di un sacrificio umano.

Clicca la scritta a dx riguardo a dove si trova Nova ma non sai ancora cosa scrivere.

Esci dalla schermata e osserva la mappa sul muro a sx della stazione e vedi la pompa dell'acqua, ted te l'aveva detto. Riapri il foglio e su Nova digita: water pump. Esci dalla stanza e scendi sotto nello scantinato, agisci sulla pompa in basso a dx ma non puoi farlo a mani nude. Osserva il gancio in ferro alla dx, prendilo e usalo sulla pompa per aprire lo sportello. Agisci sulla pompa per scendere: vedi Nova e parli con AI.

Filmato e Finale.

Soluzione di Giuseppe