

Soluzione Runaway2 The Dream of the Turtle

Cap.1

Dopo il filmato osserva e prendi il pezzo di vetro in terra a destra. Esamina gli scatoloni a destra e prendi un cagnolino. Osserva il cagnolino in inventario e scopri che ha un serbatoio. Esci dall'inventario e osserva lo scompartimento a sinistra, prova ad aprirlo ma è chiuso a chiave. A sinistra in terra ci sono delle cose sparse in terra, raccogli il fermaglio di Gina. Entra nella cabina del pilota ed apri il vano portaoggetti dalla parte sinistra di Brian. Prendi una lente d'ingrandimento. Apri il vano portaoggetti alla destra di Brian e prendi la bottiglia di whisky e il binocolo. Guarda la leva a sinistra di Brian e tirala. Il rumore avvisa che un portellone si è sbloccato. Esci dall'idrovolante ed esamina il portellone sulla parte davanti dell'idrovolante, ma si richiude. Serve qualcosa per bloccare la leva. Torna nella cabina di pilotaggio, tira la leva a sinistra di Brian e bloccala con il fermaglio di Gina. Esci all'esterno e troverai la licenza di guida d'Otto. Usa il binocolo sulla chioma dell'albero in alto a sinistra sopra la coda dell'idrovolante e noterai lo zaino d'Otto. Vai al portellone, che ora rimane aperto, e prendi la tanica d'acqua e l'attrezzo.

Avanza a destra fino in fondo ed osserva il cornicione. Prova a salire ma è troppo pericoloso. Osserva le sabbie mobili per notare qualcosa che galleggia, clicca quel punto per prenderlo e in automatico usi un ramo per recuperare gli occhiali d'Otto. Torna all'idrovolante e in inventario usa il pezzo di vetro per tagliare il ramo e l'elastico degli occhiali. Combina i due oggetti per avere una fionda che va usata sulla chioma dell'albero vista in precedenza. Prendi la borsa d'Otto e guarda dentro, c'è una chiave rotta. Esci dall'inventario e osserva con la lente il punto indicato sul raggio di sole.



In inventario combina la lente d'ingrandimento con l'attrezzo e usa il tutto sui raggi del sole a destra vicino al grande albero, come da immagine.

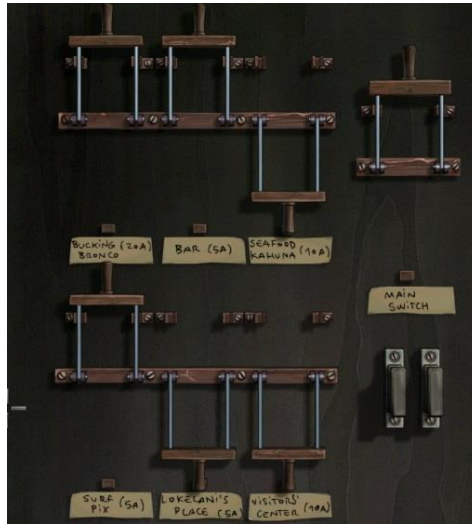


Poi metti la chiave vicino alla lente per saldarla. Torna nell'idrovolante e usa la chiave saldata per aprire il pannello ma non entra perché ci sono delle sbavature, usaci il pezzo di vetro per toglierle. Usa di nuovo la chiave sul pannello e prendi le racchette da neve. Esci e vai a destra fino in fondo. Osserva e prova a scalare la roccia a sinistra ma è troppo scivolosa. Torna all'idrovolante e guarda di nuovo nel portellone (sul davanti dell'idrovolante). Prendi lo spray antiscivolo. Torna a destra ed usa lo spray sulla roccia. Sali

ma la scimmietta ti fa cadere. In inventario usa la tanica d'acqua sul cagnolino e appoggialo nello stesso punto in cui appare sempre la scimmia (ai piedi della roccia). Osserva la scena ma non succede nulla. Torna dentro l'idrovolante e prendi un altro cagnolino, ma questa volta combina il whisky con il cagnolino. Torna alle sabbie mobili e rimetti nuovamente il cagnolino nello stesso punto. Questa volta la scimmia è out perché si ubriaca. Al termine del filmato sali sulla roccia a sinistra ed esci a destra fino a un ponte. Usa le racchette da neve sul ponte per attraversarlo.

Cap.2

Dopo il filmato, appena hai il controllo, guarda il quaderno sulla scrivania. Noti la somiglianza che c'è tra la tua calligrafia e quella di Leslie. Dopo il dialogo tra colonnello e figlio vai nella tenda del colonnello. Parla di tutto. Sei fuori dall'accampamento per esplorare l'isola. Vai a destra per il bar. Parla con Lokelani assicurandoti di parlare di tutto. Saprai che Lokelani ha lavorato a Hollywood al trucco, ed è ancora in possesso di programma chiamato GreasePaint. Prendi l'astuccio del sigaro nel portacenere in terra e poi la lavagna con il gesso. Esci dal bar e posiziona il puntatore sulla parte centrale in alto del monitor per selezionare la strada. Incontrai gli amici di Lokelani. Parla con Knife di tutto. Al termine del dialogo prendi il pezzo di corda vicino all'albero e la polvere di talco a destra sotto la capanna. Parla con Kai che si trova sull'amaca. Al termine del dialogo osserva la tartaruga di sabbia. Vai a sinistra e prendi la cassetta degli attrezzi. Osserva la crepa nella roccia in lontananza a sinistra. Dalla mappa vai alla spiaggia Luana ed avvicinarti all'ingresso del Visitor Center senza entrare, guarda nel cassonetto dei rifiuti a sinistra e prendi il burro. Osserva le porte del seminterrato che sono bloccate. Vai in basso a destra dal toro meccanico. Entra nella botola, dietro il Toro e guarda dentro. Torna indietro e vai alla capanna ed osserva il cavo che pende alla destra delle scale. Prova a prenderlo, ma è incastrato tra le assi, osserva l'estremità in basso e dopo averlo osservato sotto la capanna, usa il burro sull'estremità del cavo e puoi prenderlo. Parla con il monaco che risponde a cenni. Dopo aver parlato di tutto dai la lavagna al monaco e parla di nuovo con lui. Avrai risposte finché ha gesso per scrivere. Vai al Visitor Center e sulla sinistra c'è un mezzo militare parcheggiato. Parla con O'Connor e saprai che è bravo ad arrampicarsi sugli alberi. Imparerai anche a fabbricare un gessetto. In inventario usa il talco nella custodia del sigaro. Torna indietro e poi in avanti per essere vicino alla palma, osserva il tronco, poi raccogli un po' di resina usando la custodia per i sigari. Verrà tutto mescolato e avrai un gessetto. Torna al bar hawaiano e parla con Lokelani del toro meccanico. Saprai che è fuori uso da molto tempo. Torna alla capanna e dai il gessetto al monaco e poi parlati. Alla fine vedrai che si tratta del buon vecchio Joshua! Convincilo a riparare il toro meccanico. Dagli il burro e la cassetta degli attrezzi. Vai all'ingresso della cantina del Visitor Center e usa il cavo sull'asse che blocca la porta. Torna dal militare O'Connor e dagli la corda. Mentre si arrampica prendi la foto nel libro ed usa la Jeep per aprire la porta della cantina del Visitor Center. Entra e osserva attorno. Apri la porta del sottoscala e prendi il metal detector. Avvicinati al pannello elettrico, abbassa l'interruttore del Seafood Kauna ed alza l'interruttore che dà corrente al toro meccanico. Vai al toro meccanico che ora è funzionante. Usa il toro. Dalla mappa vai a Cala Alaula, parla con Knife e convincilo ad allenarsi con il toro meccanico, in cambio ti presta il motoscafo. Vai verso la struttura di legno e osservalo. Guarda la parte posteriore poi torna da Lokelani per farti dire come funziona. Occorre un gettone che si trova sotto la piattaforma della macchina fotografica. Ritorna alla struttura in legno e prova a prendere un gettone da sotto la piattaforma, niente da fare. Manda la scimmietta a recuperare il gettone, ma per darvelo vuole della birra. Torna al bar hawaiano e parla con Lokelani, la ragazza ti darà la birra solo se superi un piccolo test. Dovrai dimostrarle di aver ascoltato tutto quello che ti ha detto in precedenza riguardo ai nomi dei suoi fidanzati. Le risposte sono: Milo – Lopati – Tiru – Brian Russel. Dopo aver superato il test avrai la birra. Torna alla macchina delle fotografica e dai la birra alla scimmia sotto la piattaforma. Vai dietro al pannello e inserisci un gettone ma la macchina è spenta. Vai alla cantina del Visitor Center e sistema come vedi.



Inserisci il gettone e fai una foto assieme a Lokelani. Torna al bar e parla con Lokelani del software. Dalle le due fotografie dall'inventario. Nell'attesa prendi un birra e la scimmia fa scappare il pappagallo. Prendi la foto e ora devi recuperare il pappagallo. Vai dal soldato O'Connor. Chiedigli di arrampicarsi sulla palma per recuperare il pappagallo, ma il militare preferisce sparargli. Dalla mappa vai a Cala Alaula e parla con Kai per informazioni sul conto di suo nonno. Dai il pappagallo a Kai che per guarirlo deve operare nella capanna di suo nonno, ma non ricorda dove si trova. Torna all'accampamento e quando Leslie si allontana scrivi sul quaderno: ordine di localizzare la capanna a nord/ est dell'isola. Parla con il colonnello come vuoi (gli argomenti sono gli stessi di prima), se vuoi puoi troncare e uscire. Esci in automatico sulla strada, ritorna subito dopo all'accampamento, chiedi a Leslie di parlare con il colonnello, aspetta un po' e sentirai Leslie dare a suo padre le coordinate della capanna. Le segni in automatico. Riparla ancora con il colonnello, o tronca la conversazione. Torna da O'Connor e chiedigli il suo GPS, che purtroppo gli è stato rubato. Torna a Calaula ed entra nella capanna. Osserva la console con cui ci sta giocando il bambino. Prova a prendere il GPS dalle mani del bambino ma vi morde. Usa la scimmietta sul bambino per recuperare il GPS. In inventario usa il GPS con le coordinate e trovi la capanna. Entra e guarda tutto. Tornate a Cala Alaula e avvisa Kai che hai trovato la capanna. Ma per venire ha bisogno della sua protesi. Usa il metal-detector sulla tartaruga di sabbia per trovarla. Dagliela e conducilo alla capanna. Dopo il filmato parla con Kai e chiedigli dove si trova il libro. Al termine del dialogo prendi un guscio di tartaruga tra le due statue e poi esci. Vai a destra e usa il metal detector sulle tombe, e una volta individuato il libro con la copertina di metallo, usa io guscio per scavare. Rientra nella capanna in cui segue un lungo filmato.

Cap.3

Esplora la stanza e vai al tavolo a destra. Osserva gli oggetti e prendi una busta di plastica. Girati e vai a sinistra. Esamina le casse e prendi la telecamera. Sali la scala a destra e gira sulla piattaforma. Prendi il nastro telato sotto il tappetino appeso a sinistra. Avvicinati alla telecamera di sorveglianza attaccata al centro della passerella ed usaci la telecamera socket. Scendi e poi vaio nella sala a sinistra. Entra nella sala e guarda la grossa palla da bowling nella teca. Torna nella sala e vai nella porta a destra. Ascolta il dialogo tra i due uomini poi esci a destra. Parla con O'Connor di tutto. Al termine del dialogo prendi la busta e torna nella sala principale. Apri la busta e trovi un anello con una lettera di Lokelani. Leggi la lettera ed avvicinati alla scrivania. Usa l'anello sulla valigetta e prendi la scheda, gli occhiali da sole, il guanto catalizzatore ed il neuralizzatore. Torna all'esterno e parla con O'Connor e poi della CIA. Al termine del dialogo usa il neuralizzatore su O'Connor, ma non servirà a nulla se non avere tre biglie. Torna nel tempio e poi entra nella sala da bowling. Usa la scheda nella fessura al centro della teca e prova a sollevare la palla da bowling.

Pesa troppo. Usa le biglie sulla palla da bowling e indossa il guanto catalizzatore. Torna nella sala principale e la teca si richiuderà. Vai al computer e leggi i file del professor Simon. Torna nella sala a sinistra e usa ancora la scheda sulla teca. Indossa il guanto catalizzatore, usalo sulla palla e collegati con Joshua su Isola Mala. Parlate con Joshua fino a che non si interrompe il collegamento. Usa di nuovo il guanto sulla sfera e Joshua sta togliendo un dente alla scimmia. Torna nella sala e sali sulla passerella. Osserva il pannello di controllo vicino alla statua all'angolo a sinistra della scala. Scendi e torna nella sala da bowling. Inserisci la scheda e usa il guanto sulla palla. Collegati con Joshua su Isola Mala e chiedigli dell'estrazione. Chiedi di darti gli arnesi cavadenti ma perdi il guanto. Torna nella sala principale e sali sull'impalcatura. Usa gli attrezzi cavadenti con i comandi per collegare la passerella meccanica.

Entra nella bocca della statua, osserva il masso accanto e prendi il cappello. C'è una tarantola. Osserva le gambe dell'esploratore morto ed apri la bisaccia. Prendi lo spray repellente e la frusta sulla mano del defunto, poi esci a destra. Affacciati sull'apertura e guarda il filmato. Affacciati di nuovo. Guarda in alto e poi in basso. Osservate la statua, l'arena, il soldato e la guardia. Guarda per terra e vedi un guanto simile a quello perso. Torna indietro ed usa la busta di plastica per prendere la tarantola. Torna al tempio Tiki e prova a lanciare la tarantola attraverso la fessura. Non è una buona idea. Esci dalla statua ed abbassa la piattaforma tramite il pannello di controllo. Entra nella stanza a destra e prova a usare lo spray repellente con l'ingresso in fondo. La bottiglia è vecchia e non si apre a mani nude, usa gli attrezzi cavadenti. Utilizza la bomboletta aperta ed esci dalla stanza. Risali la statua passando dalla bocca e fai passare la tarantola attraverso la fessura. Guarda il filmato nel corso del quale prendi in automatico il guanto. Appena puoi prendi il walkie talkie sul tavolo ed esci dalla bocca della statua. Usa la frusta sull'estremità dell'orecchio sinistro della statua e guarda il filmato.

Cap.4

Joshua si abbuffa di bacche fino a star male, siccome sono avvelenate perde la memoria. Parla con lui e cerca fargli ricordare la parola d'ordine, niente da fare. Vai a sinistra e prendi il coltello nel cassetto della credenza, l'oliera sul caminetto e il pezzo di legna nella cassa a destra. Esci dalla capanna e prendi la tanica appoggiata sulla sinistra della porta, ma è vuota. Clicca sulla parte inferiore del monitor e parla di tutto con Ben. Al termine torna al rifugio e sveglia Joshua e istruiscilo psicologicamente a mangiare del salmone dopo aver scoperto che Joshua ha origini giapponesi. Torna da Ben e parla di nuovo di tutto. Vai a sinistra e osserva e vai alla capanna sopraelevata. Entra e prendi la motosega, che si trova sul lato destro del letto, e prendi anche la mazza da hockey vicino alla porta. Usa la chitarra e suonala. Esci sul balcone e canti un canto natalizio, attirando così l'attenzione d'Archie. Continua a parlare con lui e convincilo a cucinare il sushi per curare Joshua. Al termine del dialogo prendi il fischiello. Rientra nella capanna e prendi il cartello appeso alla porta. A destra prendi una bottiglia di feromoni d'orsa in calore. Torna sul balcone e prendi la bottiglia di candeggina che vi ha tirato Archibald. Osserva i barili a destra e prendi il tubo di gomma. Entra e scendi, taglia il pezzo di legno con l'ascia per avere due bacchette. Torna da Ben e prendi la pianta che cresce alle sue spalle. Osserva la motosega in inventario e leggi sull'etichetta che tipo di miscela serve. Ritorna al rifugio e riempi la tanica vuota con il carburante del furgoncino. In inventario combina l'oliera con la tanica e usa il tutto sulla motosega. Torna da Ben e superalo. Usa la motosega sul fiume ghiacciato per fare un buco, poi spunta un orso che si mette a pescare. Torna al rifugio e taglia la testa dell'alce sul furgoncino con la motosega. Usa la candeggina per stingere la testa dell'alce e taglia le corna con il coltello. Torna da Ben, usa il coltello sulla testa d'alce e dagliela. Si spruzzerà l'essenza d'orso feroce. Mentre Ben sarà alle prese con l'orso, scambia l'essenza d'orsa in calore nel vostro inventario con quella di Ben. Esci e ritorna e arriva Ben, convincilo a fare un altro tentativo. Al termine del filmato torna al lago ghiacciato e usa la mazza da hockey per prendere l'artiglio d'orso. Prova a mettere la mano dentro il buco e prendere un salmone, ma l'acqua è troppo fredda. Usa la mazza con il buco ma non va, in inventario usala con l'artiglio e poi il tutto sul buco per pescare un

salmone. Prosegui in alto verso la capanna di Ben, posizionati come sotto e usa il fischietto per chiamare Archibald.



Parla con lui e gli consegna in automatico tutto il necessario per preparare il sushi. Guarda il filmato. Torna al furgoncino e osserva lo sportello e il verricello davanti. Usa il furgoncino ma non parte. Apri il cofano e usaci la mazza per tenerlo su, guarda il motore ma mancano le candele. Apri lo sportello della motosega con il coltello e prendi la candela. Mettila nel motore del furgoncino e apri lo sportello. Salvi Joshua che dirà la parola d'ordine per entrare nella casa del professor Simon!

Cap.5

Sei senza memoria. Osserva il pannello numerico accanto alla porta, serve un codice per aprire la porta. Vai a sinistra e supera la suite di Nettuno. Entra in ascensore (la colonna cilindrica a fianco della tuta da subacqueo) e parla con Sushi. Ascolta il suo racconto e parla di tutto. Nel dialogo scopri che il codice per aprire la porta è 0512. Scendi e usa il tastierino numerico, entra e parli con Camille e poi con Dean. Ritorna sopra con l'ascensore e avanza in basso, parla con Rutger di tutto. Prendi il sacco di sabbia e lo spazzolone accanto al congelatore. Al termine scendi con l'ascensore e usa il tastierino della porta. Parla con Camille di tutto. Torna sul ponte e entra nella suite di Nettuno e parla con Saturno che vi chiede di portargli delle cose per le sue ricerche. Esci dalla suite e vai a destra, usa il tastierino e parla ancora con Camille che ti darà delle bottiglie. Osserva la teca con la manichetta. Prova ad aprirla, ma ci vuole una chiave. Usa il tastierino numerico vicino alla porta in fondo alle scale. Scendi e svuota la teca tramite la valvola posta di fianco. Vai a destra e premi il tasto rosso, a destra del portellone, per entrare nella stiva 2. La porta si apre e si chiude di nuovo. Blocca la porta con lo spazzolone e spingi il tasto rosso. Prendi le fascette e torna in cima alle scale. Usate il tastierino ed esci dalla stanza. Parla con Camille. Esci a sinistra e usa l'ascensore e chiedi a Sushi le chiavi degli sportelli d'emergenza. Scopri che anche Joshua voleva le chiavi. Scendi e torna sulle scale a destra, osserva la teca ma la manichetta non c'è più. Scendi nella sala dove fanno le riprese, avanza a destra e entra nel magazzino e prendi per tre volte i tubi di plastica. Fai una manichetta legando i tubi appena presi con le fascette e torna in cima alle scale. Prova a usare i tubi sulla teca che contiene l'idrante antincendio, ma prima bisogna fare altro. Esci e rientra, parla di nuovo con Camille esaurendo tutti gli argomenti. Al termine del dialogo scendi e parla con Dean e convincilo a darti la pagina in cui ha avvolto il suo pranzo. Dean per tutta risposta dirà che pranzerà, quando l'intera scena sarà girata correttamente e senza errori. Torna nella sala principale e vedi Joshua strisciare di soppiatto nell'ascensore (può essere che lo vedi in altre occasioni, magari prima). Torna sopra le scale, parla di tutto con Camille che nel corso del dialogo vi regalerà due bottiglie di vino (può essere che te le dia prima). Vai al ponte principale e porta le bottiglie di vino in cabina, come vedi sotto.



Guarda il filmato poi torna nella suite di Nettuno. Prova a prendere il block notes dal tavolo ma Saturno non te lo lascia prendere. Vai alla statua e prendi il tridente di Nettuno. Apri l' inventario e riempi di sabbia una delle due bottiglie di vino. Lega le bottiglie con la fascetta e poi usaci il tridente alla clessidra. Mostra a Saturno la nuova invenzione e ti regala un block notes nuovo. Osserva il bancone e prendi il pennarello dalla tazza. Torna sotto nella sala d'immersione e parla con Dean. Usa il block notes su di lui e scrivi in automatico le battute di Dean che finalmente va a pranzare dandoti la pagina della rivista. Vai nella suite di Nettuno e parla con Saturno. Chiedigli del messaggio da dare a Rutger. In pratica devi fare da paciere tra i due litiganti riferendo ad entrambi delle frasi gentili. Continua avanti e indietro tra e Saturno e Rutger fino a quando otterrai il casco telepatico. Scendi nel magazzino, dove hai preso i 3 tubi, e prendi tutti i tubi per formare una manichetta lunga. Guarda il lungo filmato. Scendi nella stiva ed esamina la casetta degli attrezzi. Prendi la sega ed usala per tagliare lo spazzolone che blocca la porta. Vai in cima alle scale e cerca di uscire, ma il tastierino non funziona. Usa l'interfono accanto alla porta ed avvisa Sushi che risponderà che ci vuole un po' di tempo. Spingi il tasto rosso accanto all'interfono e apri il boccaporto. Sali sulla scala ed esci. Parla con Sushi e dille che vuoi scendere nel galeone. Partirà un altro filmato. Quando riprendi il controllo scendi nella stiva ed usa di nuovo il tasto rosso. Vai sul ponte e clicca nell'angolo inferiore destro. Vai alla Suite Nettuno e parla con Saturno, prendi gli elettromagneti sul bancone. Torna nella stiva ed usa gli elettromagneti per arrampicarti sopra e prendi automaticamente la sbarra. Filmato.

Cap.6

Prendi la daga (tagliacarte) ed il fermacarte sul tavolo a sinistra e guarda le catene ai piedi. Osserva il chiodo piantato nel palo vicino a Camille poi parla con lei di tutto. Prova ad usare il chiodo. Prendi il tagliacarte e usalo sul chiodo ma non ci arrivi, poi tiralo a Camille che lo usa sul chiodo e te lo darà. Usa il chiodo sulle catene. Filmato. Esci fuori e agisci nel mucchio di semi di girasole, ne prendi tre. Vai alla finestra a destra e usa il tagliacarte sul davanzale. In inventario hai anche due chiodi. Entra in cabina e parla con il pappagallo. Dagli i tre semi, ma ne vuole altri, se non li avrà non terminerà l'indovinello. Vai al mappamondo e fagli fare un giro completo per tornare sulla Spagna (senti un click). Prendi la bottiglia vuota sul tavolo e la lingua di drago nel vasetto che si trova sul mobile a destra. Esci dalla cabina ma la guardia ti rimanda dentro. Usa la lingua di drago sulle sbarre della porta e usaci il fermacarte per colpire la guardia. Esci dalla cabina e riprendi il fermacarte. Esamina tutto quello che c'è nel corridoio poi apri la porta davanti ma rischi di venire infilzato. Usa il davanzale sulla spada che spunta dalla porta e poi entra. Dopo aver catturato la scimmia, prendi l'idolo d'oro dalla statua centrale. Esci e vai nel corridoio dietro le scale. A Cane Botte scegli un nome qualsiasi tra quelli in scelta. Parla di tutto e poi chiedigli un certificato di pirata di bassissima moralità. Per ottenerlo devi superare tre prove. Fai il test di malandrinaggio fornendo le seguenti risposte:

Long John Silver.

Medico.

Inventando il tortuga surf, come tutto il mondo sa.

Henry Wobblins e Diego Lo Zoppo.

Henry.

Joao de Passoromo e Jean L'Elcolpe.

Diego Lo Zoppo.

Dopo aver superato il primo test dagli l'idolo d'oro. Ora bisogna compiere un gesto davvero spregevole. Guarda la cassa a sinistra e prova a prendere qualcosa, ma nulla. Usa la scimmia su Cane Botte e poi tona indietro. Osserva la botte e prova a usarci al scimmia. Torna da Cane Botte e prendi il sapone dalla cassa. Torna al corridoio e usa il sapone nel barile d'acqua pulita. Fai il bagno alla scimmietta, vai nella cabina e apri l'armadio. Prendi il certificato da compilare. Vai da Cane Botte e dagli la scimmia. Dopo aver superato anche la terza prova dai il certificato a Cane Botte, che lo certifica. Dai a Cane Botte la bottiglia vuota per riempirla di Grog. Torna nella stiva del tesoro e prendi tutto. Guarda l'imbuto sul pavimento e prendilo. Torna in cabina e poi vai sul balcone. Cerca altri semi, ma ci sono solo gusci. Osserva la bottiglia appesa sopra la finestra a destra e prova a prenderla, ma è troppo in alto. Usa il davanzale in inventario sulla finestra per rimetterlo a posto. Usa la bottiglia piena su quella vuota salendo sul davanzale. Entra in cabina poi esci subito. Fruga nel mucchio a sinistra e hai cinque semi. Rientra e dai i semi al pappagallo che completa l'indovinello. Avvicinati al mappamondo e fagli fare un giro completo sulla Spagna (senti un click).

Clicca a destra e gira il mappamondo sul Giappone.

Clicca sul lato sinistro del mappamondo e mandalo su Terranova.

Clicca sul lato destro del mappamondo e mandalo sulla Grecia. Guarda il lungo filmato...

Soluzione di Giuseppe