

Viaggio al centro della Terra



Avvicinati allo sportello, a sinistra prendi la pala dell'elica e apri lo sportello. Prendi da dentro la borsa, il computer, la corda e il coltello. Apri dall'inventario la borsa e usa cacciavite su cassetta del pronto soccorso in alto. Aprila. Usa il coltello sui fili elettrici in alto nel pannello. Esci, vai a sinistra, clicca sul computer: vai nell'icona posta, clicca in basso su posta in uscita e manda il messaggio S.O.S. che si trova nella colonna a sinistra e invia. Vai a destra fino a caverna e usaci la pala dell'elica. Accendi l'accendino e entra nella grotta. Parla con Adam, raccogli l'osso a destra e usa la borraccia sulla pietra vicino a te per far prendere l'acqua a Ariane. Vai in basso e raccogli la conchiglia a sinistra dell'ingresso. Entra nella miniera. Prendi lo scalpello a destra sulla cassa e su quella poco più in alto prendi i sigilli. Esci e attraversa il ponticello. Raccogli lo straccio in basso a destra appeso sul ramo e il bastone a sinistra. Osserva le tomba in alto. Guarda quella di sinistra e leggi le informazioni sul computer. Usa lo straccio con il disinfettante e pulisci la lapide di destra. Entra nella caverna e vicino la scala clicca sul cristallo. Usa i guanti e clicca sullo scalpello poi sul pezzo legno. Usa il tutto sempre con i guanti sul cristallo. Scendi, guarda il macchinario a destra e metti il cristallo sul supporto a destra e prova ad usare il soffietto. Riprendi il cristallo e esci. Vai verso le felci in basso a destra e raccogli della sabbia. Rientra e posiziona il cristallo nel supporto, la sabbia dentro la boccetta al centro e usa il soffietto più volte finché non vedi che la pietra è ben levigata. Prendila e vai alla miniera. Vai fino in fondo e clicca in alto sulla porta per leggere la scritta. Clicca sulla porta e metti i simboli come nella foto qui sotto:



Entra, vai a sinistra e usa il coltello per tagliare i funghi nell'erba. Avanza fino alla casa sul fungo e sali le scale. Parla con il tenente. Scendi dalla botola e vai a destra fino al ponte. Usa il coltello sul ceppo a destra. Torna dal tenente e parlaci. Vai in alto a sinistra verso il corno. Accendi l'accendino e usalo sull'osso. Usa l'osso bruciato sulla conchiglia e mettila nel corno. Torna alla miniera di cristalli e prendi il soffietto per poi usarlo sulla conchiglia del corno. Vai a dire al tenente che ora il corno è funzionante. Vai al tavolo e prendi tutti gli oggetti che puoi. Leggi la mappa. Vai oltre il ponte. Vai alla capanna e prima di entrare osserva i teschi. Parla con Adam e entra. Vai in basso e prendi l'amuleto appeso a sinistra. Recati nell'altra stanza, vai in basso e prendi il libro e i pezzi di Tangram sul tavolo. Metti i funghi sulla coppa sul tavolo. Vai in basso e usa i pezzi di Tangram con l'amuleto e dovrai ottenere questo puzzle:



Usa l'amuleto con il baule. Prendi i rotoli e leggili e clicca sul busto a sinistra. Esci dall'inquadratura e prendi dal tavolo le bocce con i colori. Esci a vai a sinistra fino al ponte. Percorri tutto fino ad una scala che poi dovrai scendere. Vai a sinistra, usa machete sul muro di foglie e raccoglile. Vai avanti, a destra, clicca sul tronco a destra e posaci le foglie, i colori, la polvere nera, il filo di ferro e accendi il tutto. Vai indietro verso sinistra e vai avanti oltre il dinosauro. Prendi il frutto a destra che sta cercando di prendere il piccolo dinosauro, Recati in alto verso il carrello, apri la gabbia e metti dentro il frutto.

ASKIAM

Leggi il computer e parla con la guardia. Entra nella torre di sinistra usando la chiave e guarda la macchina fotografica. Osserva le istruzioni sul muro. Clicca sull'ingranditore, sull'interruttore a sinistra, prendi la carta da sviluppo a destra e mettila sotto l'ingranditore. Clicca sopra il macchinario 2 volte e riprendi la carta. Vai a sinistra e immergi la carta prima nella bacinella a sinistra, poi in quella in alto e in quella di destra. Esci e entra nella città. Parla con il sindaco a destra. Clicca sui due manifesti e leggili nel computer.

Vai due volte in basso, poi a destra, guarda l'edificio a destra e vai al palazzo delle comunicazioni. Entra. Clicca sul pendolo sul muro in alto. Clicca sul microfono, vai a destra e entra nella porta. Entra nella stanza in basso a sinistra, guarda tutti i manifesti. Vai a sinistra e parla con Enrique. Esci e usa la chiave con la porta di fronte. Guarda il manifesto e il foglio sullo scaffale in basso a destra. Usa la bobina con il proiettore e memorizzala sul pc. Torna all'altra stanza, usa l'elevatore al centro e parla con Figaro. Riusa l'elevatore, vai a sinistra, prendi il foglio sul tavolo e leggilo. Vai da Figaro, clicca sul macchinario a destra e inserisci i seguenti codici: **6283, 1667, 5483, 2092**. Parla con Figaro e con Enrique per dargli il telegramma da spedire. Esci dall'edificio, vai in basso, a destra e in alto. Clicca sul dinosauro. Dopo il filmato parla con il negoziante fuori dal suo negozio e

entra. Dirigiti alla cassa, prendi il libro, le targhette e schiaccia il bottone sotto la cassa. Vai verso l'acquario e entra nel passaggio segreto. Parla con Adam. Guarda lo scaffale a destra e clicca sulla pulsantiera. Guarda quello di sinistra e prendi l'ago. Prendi il foglio sul tavolo e leggilo. Usa l'ago sulle schede in modo da ottenere questa combinazione:



Parla con Adam e esci. Vai verso l'incrocio e vai a sinistra. Parla con la farmacia e quando va via fai spostare Ariane un po' a destra per vedere dove inserire la scheda e dov'è la leva da tirare. Ora inserisci la scheda nella fessura, tira la leva e prendi il flacone. Vai da Adam e parlaci. Osserva la mappa. Esci vai in basso e vai a sinistra per entrare nel mercato. Vai verso sinistra e parla con il conducente della mongolfiera. Vai a sinistra e alla bancarella in alto per prendere la pelle di dinosauro e il grasso. Vai tutto a destra per prendere l'aeromobile e dirigiti all'accademia.

Vai in basso sali la scalinata e entra. Vai a sinistra e entra nella porta in alto. Parla con la farmacia e esci. Vai a destra, in basso e entra. Parla con il sindaco e il rettore. Dirigiti alla scrivania e leggi il libro a sinistra e a destra della scrivania, prendi la bobina e vai alla macchina a destra. Tira la leva a sinistra, prendi il foglio e leggilo. Esci, torna al laboratorio e prendi dal bancone la lastra di ferro e la lima. Vai in basso a sinistra, in alto e prendi la piccola bombola per terra a destra. Esci dall'edificio e recati, tramite l'aeromobile, al palazzo delle comunicazioni. Vai nella sala proiezioni e inserisci la bobina nel proiettore. Esci dalla città, entra nella torre a sinistra e usa la lima con la lastra di ferro che dovrai unire alla macchina fotografica. Usaci poi sopra il grasso. Esci e vai a parlare con il guardiano. Recati alla capanna di Adam e prendi le uova sul tavolino. Torna dal negoziante di animali e consegnagli le uova. Vai dal pilota della mongolfiera, parlaci e osserva il suo mezzo. Usa la pelle di dinosauro con il tubo in alto a destra, la carta di navigazione sul pannello al centro e la bombola in alto a sinistra.

LA TERRA DEI GIGANTI

Parla con Gustav. Vai a sinistra e parla con il gigante. Guarda per terra in basso e prendi i peli. Vai a destra e verso le montagne. Entra nella porta, guarda il numero a sinistra, vai in basso e entra nel sottomarino. Prova a parlare con il capitano. Torna dove c'è il gigante e vai a sinistra, avvicinarti alla

barriera finché Ariane non dirà qualcosa. Torna dal gigante per parlarci, vai di nuovo alla barriera e posa per terra il coltello poi entra. Vai a destra e parla con il gigante fioraio. Torna e vai dal gigante sotto la capanna davanti l'entrata: è la matrona del villaggio. Esci, vai avanti e a destra, parla con il gigante pescatore e dategli il tabacco. Parlaci ancora. Torna dal fioraio. Vai all'incrocio per andare verso il pescatore e vai avanti fino ad arrivare alla capanna della guaritrice. Parlaci. Guarda gli scaffali dietro di lei e prendi la conchiglia vuota in alto a sinistra. Esci, vai in alto, a destra, 2 volte avanti, evidenzia le bacche in basso a sinistra, usa i guanti e prendile. Torna dalla guaritrice e dalle le bacche. Dirigiti dal fioraio, poi dal pescatore. Torna dal giardiniere e usa la bacchetta sulla porta dell'arena. Entra e parla con il gigante in meditazione. Guarda il vaso pieno d'acqua a sinistra e metti la conchiglia vuota, la conchiglia viva e i peli. Interagisci con l'acqua e prendi la lente. Vai dove hai preso le bacche e avanza fino al burrone dove potrai notare sei totem e dall'altra parte del burrone c'è una statua. Devi creare dei suoni tramite i totem per poi andare a schiacciare la lingua della statua per formare i suoni. Partendo dall'incrocio dei sentieri, inizia da sinistra utilizzando questa sequenza:

totem 1 e 4, vai a cliccare sulla lingua

totem 3 e 5, vai a cliccare sulla lingua

totem 4 e 6, vai a cliccare sulla lingua

totem 1 e 5, vai a cliccare sulla lingua

totem 2 e 3, vai a cliccare sulla lingua

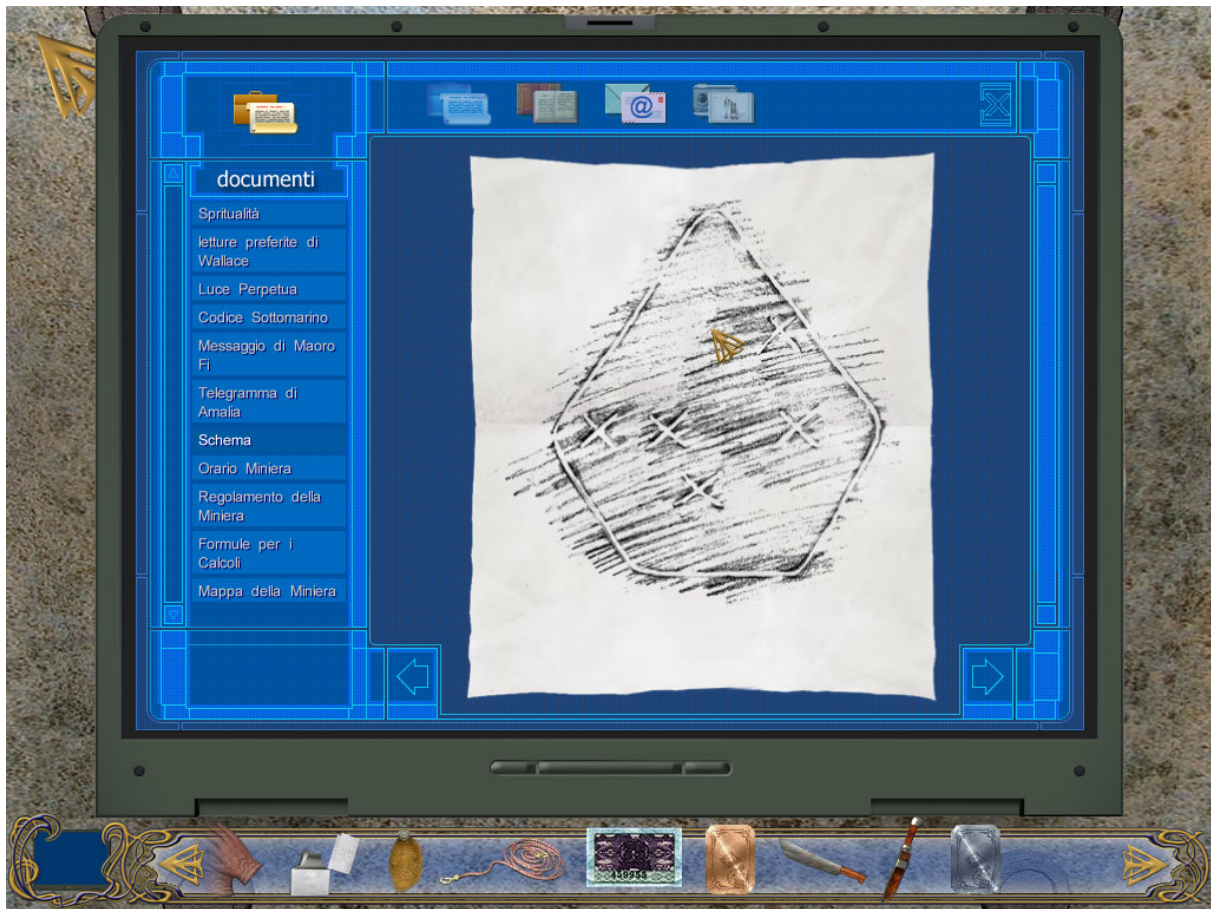
totem 1 e 6, vai a cliccare sulla lingua

Se avrai fatto tutto giusto l'isola scenderà.

Parla con Adam (non dirgli durante la conversazione che devi tornare indietro), vai a destra finché non vedi un fascio di luce provenire da un buco in terra. Mettici sopra la lente, torna da Adam e parlati. Vai dal pescatore e parla con il figlio. Prova di nuovo a salire nel sottomarino e vai dal bambino per farlo tornare a casa. Ora puoi salire a bordo del sottomarino, entra nella porta a sinistra, guarda il codice in inventario che ti ha dato Adam e digitalo nel pannello a sinistra della porta (**5731X**).

LA MINIERA

Parla con il capitano, vai a sinistra vicino al carrello. Guardalo e usa la leva a sinistra. Vai in basso, parla con il gigante e dagli i semi. Osserva il messaggio in inventario, torna al carrello, usalo e parla con il capitano. Entra nella miniera (senza il carrello), parla con l'operaio. Recati all'ascensore in alto e clicca i pulsanti a sinistra per salire. Vai a destra e parla con l'operaio. Vai a destra, in alto e dirigiti verso il magazzino (l'edificio più grande). Parla con Amalia, leggi il foglio in terra, vai a sinistra, a destra e prendi il filtro sullo scaffale. Vai a sinistra, prendi il foglio e la matita a destra e usali insieme. Torna e vai verso il grosso macchinario in fondo al magazzino. Osserva con il computer i messaggi nella bacheca a destra. Parla con l'operaio. Esci dall'edificio, vai all'ascensore e scendi nella miniera. Consegna il filtro all'operaio e guarda il foglio in inventario. Vai dietro l'operaio e usa la macchina a destra con i tre "orologi": partendo da sinistra clicca la luce gialla del primo orologio e sistema la leva in basso sul numero 15, clicca la luce gialla del secondo orologio e sistema la leva sul numero 37, clicca la luce gialla sul terzo orologio e sistema la leva sul numero 8. Torna a parlare con l'operaio. Vai al piano superiore e entra nell'edificio più piccolo e parla con l'operaio. Prendi la lastra per terra e guarda la macchina dell'allarme. Devi portare i numeri neri a destra e i bianchi a sinistra con questo procedimento: **N B B N N N B B B B N N N N N B B B B B N N N N N B B B B N N N B B N**. Esci, vai verso la vasca d'acqua alla destra dell'ascensore, scendi, sali e usa la lastra di ferro a sinistra nel tubo dove scorre l'acqua. Scendi le scale e usa il machete per tagliare la cinghia, torna dall'operaio dei geyser e parlati. Entra nella porta, guarda il pannello a destra, premi i pulsanti (indicati dalle "X") come scritto qui sotto sul foglio in inventario.



Entra nella porta in basso, vai in basso a sinistra, prendi l'acido alla destra del lavandino, torna, apri la libreria, guarda il libro a destra e la foto sullo secondo scaffale in alto. Fai un passo indietro, passa e vai alla scrivania vicino all'uscita e guarda il documento sul fianco.

Osserva il macchinario sulla scrivania: c'è una bilancia con 12 palline numerate e tra queste, con massimo 3 pesate, devi trovare la pallina con peso diverso. Dopo ogni pesata devi cliccare sul pulsante centrale.

Indicherò come primo gruppo le palline 1-2-3-4, come secondo gruppo le palline 5-6-7-8 e come terzo gruppo le palline 9-10-11-12.

In base al gioco si possono stabilire tre ipotesi di pesata:

IPOTESI 1 (ugual peso)

Prima pesata:

metti sui due piatti da una parte il primo gruppo di palline e dall'altra il secondo e premi il pulsante centrale. $1-2-3-4 = 5-6-7-8$ (ugual peso), quindi la pallina con peso diverso si trova nel terzo gruppo di palline. Togli le palline dalla bilancia e sostituisci una pallina del terzo gruppo con quello del secondo (es. 12 al posto di 8) e il terzo gruppo sarà così composto: 9-10-11-8.

Seconda pesata:

metti sui piattini della bilancia i numeri 9-10 e 11-8. Se le coppie hanno ugual peso la pallina con peso diverso è quella che hai scambiato, cioè la 12, quindi non serve una terza pesata. Se la prima coppia ha maggior peso della seconda ci sono due ipotesi: c'è una pallina più pesante nella prima coppia oppure c'è una pallina più leggera nella seconda coppia. Quindi si passa alla prossima pesata.

Terza pesata:

metti sui piatti i numeri 9 e 10. Sarà buona la pallina che pesa di più. Se i pesi però sono uguali sarà buona la pallina numero 11 (la 8 non può esserlo perché l'abbiamo presa dall'altro gruppo).

IPOTESI 2 (il primo gruppo pesa di più)

Prima pesata:

pesa i primi due gruppi, clicca il pulsante al centro e $1-2-3-4 > 5-6-7-8$.

Seconda pesata:

pesa i due gruppi dividendoli, ovvero $1-2-5$ e $3-6-9$. Ricorda che hai lasciato fuori $4-7-8$.

Terza pesata (1):

se dalla seconda pesata i gruppi sono di ugual peso la pallina diversa è nel gruppo $4-7-8$. Metti sui piatti 7 e 8; se i pesi sono uguali la pallina buona è la numero 4, se i pesi sono diversi la pallina che pesa meno è quella buona.

Terza pesata (2):

se dalla seconda pesata il primo gruppo ha maggior peso rispetto al secondo devi mettere sui piatti i numeri 1 e 2; se hanno ugual peso la pallina buona è la 6, se sono di peso diverso la pallina buona è quella che pesa di più.

Terza pesata (3):

se dalla seconda pesata pesa di più il secondo gruppo devi mettere sui piatti 3 e 9; se hanno ugual peso la pallina buona sarà la 5, se hanno diverso peso è buona quella che pesa di più.

IPOTESI 3 (il secondo gruppo pesa di più)

Prima pesata:

metti i primi due gruppi, clicca il pulsante al centro e $1-2-3-4 < 5-6-7-8$.

Seconda pesata:

pesa i gruppi $1-2-5$ e $3-6-9$. Ricorda che hai lasciato fuori $4-7-8$.

Terza pesata (1):

se dalla seconda pesata i gruppi hanno ugual peso la pallina buona è nel gruppo che hai lasciato fuori. Metti sui piatti le palline 7 e 8; se le palline hanno ugual peso quella buona è la numero 4, se hanno peso diverso la pallina buona sarà quella che pesa di più.

Terza pesata (2):

se dalla seconda pesata il primo gruppo pesa di meno del secondo devi mettere sui piatti le palline 1 e 2; se sono di ugual peso la pallina buona è la 6, se sono di peso diverso è buona quella che pesa di meno.

Terza pesata (3):

se dalla seconda pesata il primo gruppo pesa di più metti sui piattini le palline 3 e 9; se sono di ugual peso la pallina buona è la 5, se hanno peso diverso è buona la pallina che pesa di più.

Quando hai trovato la pallina giusta nell'inventario verrà indicata come *unico campione difficile da trovare*.

Interagisci con la cassaforte. Prova ad uscire, usa la fiala sulla serratura della porta, vai all'ascensore e metti la pallina nel tubo a destra. Vai in basso e prendi la bobina sul tavolo, la foto e il cd. Osserva tutto, leggi l'agenda e guarda la mappa al muro. Salva il gioco perché ora puoi decidere se terminare l'avventura passando dalla doppia porta a sinistra o se continuarla entrando nell'ascensore per salvare la popolazione. (salvando il gioco puoi eseguire tutte e due le soluzioni). Torna all'ascensore e tira la leva a destra. Parla con l'operaio e vai all'edificio del supervisore dove potrai parlare con Adam. Clicca sul foglio nel pavimento e prendi la lastra dove l'hai presa prima. Vai al magazzino fino in fondo. Recati dove prima stava lavorando l'operaio e prendi dal nastro trasportatore la polvere bianca e nera. Vai all'ascensore del geyser e clicca sul pannello a destra. Vai al laboratorio.

Vai al lavandino e prendi le cartine tornasole a sinistra. Usale sulle fiale della cassaforte. Metti la polvere bianca nel tubo rosso e quella nera nel tubo blu. Gira la manopola e apri. Clicca sui registri e leggili. Esci e parla con l'operaio. Vai all'ascensore della miniera, raccogli la scala e scendi. Vai verso destra dove avevi regolato gli orologi, in alto vicino al tubo c'è un filo di dinamite. Usa la scala, taglia i fili con il coltello. Vai a sinistra. Devi trovare i passaggi per arrivare al carrello di dinamite. Esci dalla miniera e parla con il capitano. Vai alla fine dei binari, verso il mare, e usaci la lastra di ferro. Torna al carrello della dinamite tenendo la visuale da lontano. Tra le coppie di binari che un macchinario. Attivalo ciccando sulla leva leggermente a sinistra in alto.

Usa i guanti e clicca sul carrello di dinamite. Torna dal capitano. Parla con Gustav e vai al villaggio. Vai a parlare con la guaritrice. Prendi il fiore rosso sullo scaffale. Vai dove c'era il giardiniere e clicca sull'unico fiore giallo attivo, usaci la borraccia e la farfalla. Vai al recinto per entrare nell'arena e lo vedrai aperto. Entra, avanza, posa il fiore rosso sulla pietra in terra quadrata per prendere la palla della memoria. Torna dalla guaritrice e parlaci. Vai alla valle degli spiriti e usa il flauto sul campo di forza per eliminarlo. Vai dove c'è la statua con la lingua di fuori, prendi il messaggio e leggilo. Torna da Gustav e fatti portare in città. Vai al bancone con il grande orologio e prendi lo straccio blu e il gettone. L'aeromobile è bloccato dalla farmacista. Devi trovare tutti i telefoni pubblici della città e osservarne il numero. I telefoni si trovano all'interno del mercato a sinistra dell'arcata e il numero è 123-06; fuori dal mercato all'angolo della casa a sinistra e il numero è 123-08; dove c'è il triceratopo che hai toccato e il numero è 123-05; alla sinistra dell'ingresso alla città e il numero è 123-04. Vai al palazzo delle comunicazioni e anche qui l'aeromobile è sorvegliata. Vai da Enrique all'incrocio e parla. Scoprirai che l'unico telefono che non hai trovato è quello con il numero 123-09. Usa un telefono pubblico, metti lo straccio blu sulla cornetta e inserisci il gettone. Prendi l'aeromobile dal palazzo delle comunicazioni per recarti all'accademia. Una volta dentro vai a destra e entra nel laboratorio. Sul tavolo prendi il foglio e leggilo. Apri la scatola e leggi il foglio. Vai in basso verso l'ultimo tavolo a destra per risolvere il puzzle della Torre di Hanoi. Devi portare i dischi della prima colonna nella terza tenendo conto del fatto che un disco grande non può andare sopra un disco piccolo. Di seguito sono indicati i movimenti da compiere, le colonne sono contrassegnate con i numeri 1, 2, 3. La chiave di lettura è: 1-3 significa prendere il disco dalla colonna 1 e trasportarlo nella colonna 3 e così via...

1-3, 1-2, 3-2, 1-3, 2-1, 2-3, 1-3, 1-2, 3-2, 3-1, 2-1, 3-2, 1-3, 1-2, 3-2, 1-3, 1-2

2-3, 1-3, 2-1, 3-2, 3-1, 2-1, 2-3, 1-3, 1-2, 3-2, 1-3, 2-1, 2-3, 1-3, 1-2, 3-2, 3-1

2-1, 3-2, 1-3, 1-2, 3-2, 3-1, 2-1, 2-3, 1-3, 2-1, 3-2, 3-1, 2-1, 3-2, 1-3, 1-2, 3-2

1-3, 2-1, 2-3, 1-3, 1-2, 3-2, 3-1, 2-1, 3-2, 1-3, 1-2, 3-2, 1-3, 2-1, 2-3, 1-3, 2-1

3-2, 3-1, 2-1, 2-3, 1-3, 1-2, 3-2, 1-3, 2-1, 2-3, 1-3, 2-1, 3-2, 3-1, 2-1, 3-2, 1-3

1-2, 3-2, 3-1, 2-1, 2-3, 1-3, 2-1, 3-2, 3-1, 2-1, 2-3, 1-3, 1-2, 3-2, 1-3, 2-1, 2-3

1-3, 1-2, 3-2, 3-1, 2-1, 3-2, 1-3, 1-2, 3-2, 1-3, 2-1, 2-3, 1-3, 2-1, 3-2, 3-1, 2-1

2-3, 1-3, 1-2, 3-2, 1-3, 2-1, 2-3, 1-3.

Prendi il foglio, leggilo e prendi la fiala di Plimantair. Esci e entra nell'altra stanza. Avvicinati alla "macchina da scrivere", tira la leva, prendi il foglio e leggilo. Esci.

Leggi il foglio vicino al camino. Vai in alto dello schermo dove c'è la porta ad arco e clicca sul ramo a sinistra. Entra nella stanza successiva e sul tavolo prendi la miccia e leggi il foglio. Vai a sinistra, gira dietro al telescopio e parla con Pietro. Clicca sul telescopio e vai nell'altra stanza. In inventario unisci la dinamite con la miccia e metti il tutto nella cesta attaccata ad una corda al centro della stanza. Usaci l'accendino e dopo raccogli la sbarra. Cambiando la visuale sul soffitto noterai una botola, usa la sbarra sulla corda che teneva la cesta e clicca tutto sulla botola.

Esci dalla porta ad arco e vai nel giardino. Parla con Adam. Vai verso il giardino e clicca sulle felci in basso a destra. Vai alla capanna sul fungo e prendi sul tavolo il cibo e la coperta sul letto. Torna indietro al grande macchinario nella miniera, raccogli sulla destra il carbone e una cassetta. Vai a parlare con Adam e dagli tutto ciò che ti aveva chiesto. Vai nella foresta fino al ponte sospeso e attraversalo. Supera la capanna di Adam e prendi l'osso vicino alla roccia. Attraversa il ponte e quando in cielo vedrai il pallone di Gustav cliccaci sopra. Vai dove c'è il dinosauro morto nel deserto e parla con Gustav per farti portare al villaggio.

Vai dove ci sono i mammuth, raccogli lo sterco e le noci di cocco. Vai a parlare con Taal Nadi sotto la capanna, vai dal pescatore e parlaci. Vai nella sua capanna e troverai tre pietre con i simboli maschio e femmina e delle ceste con in alto una fascia verde, rossa o blu. Metti l'esca su una pietra a tua scelta. Se il granchio è rosso clicca sulla cesta rossa, sulla verde, sulla blu e sulla rossa. Se il granchio è verde clicca sulla cesta verde, sulla blu, sulla rossa e sulla verde. Risolto tutto vai dal pescatore. Vai a parlare con la guaritrice. Recati sotto le arcate per andare verso la Valle degli Spiriti e prendi con i guanti dal terzo pilastro a sinistra le bacche. Torna dalla guaritrice e posa sulla pietra bianca gli elementi in questo ordine: lo sterco e usa l'accendino, la noce di cocco, le bacche e le ossa polverizzate nella noce. Parla con la guaritrice. Usa il guanto sulla noce. Parla con Taal Nadi e usa la spugna sui buchi nel pavimento dietro di lui. Parlaci ancora. Vai alla Valle degli Spiriti e parla con la matrona che si trova sull'isola sospesa.

Vai da Gustav e fatti portare in città. Vai a rispondere al telefono vicino l'arcata. Quando ti chiedono se sei Ariane rispondi di sì. Vai al pallone, interagisci con il pannello vicino al secondo sacco e togli la bombola di elio. Dirigiti al centro delle comunicazioni e parla con Enrique. Usa l'ascensore per salire, evidenzia il pannello e clicca sulla scritta "accademia" e la luce diventerà rossa. Raccogli in basso a destra le cesoie. Vai alla farmacia e parla con Wallace. Vai al negozio di animali e aprilo con la chiave. Vai nella stanza segreta, avvicinati al mammuth sullo scaffale e usa le cesoie sulla lente d'ingrandimento. Esci dalla città, parla con la guardia, entra nella torre a sinistra e clicca sulla macchina fotografica. Vai in basso e clicca sul carrello. Clicca sul telescopio, usaci la lucciola, metti in basso lo specchio e più in alto la lente. Chiudi i morsetti. Riprendi la lucciola e parla con Pietro. Vai al tavolo e clicca sulle coordinate, leggi sul computer e clicca sul telescopio.

Assisti il filmato finale.

Soluzione di Stella