

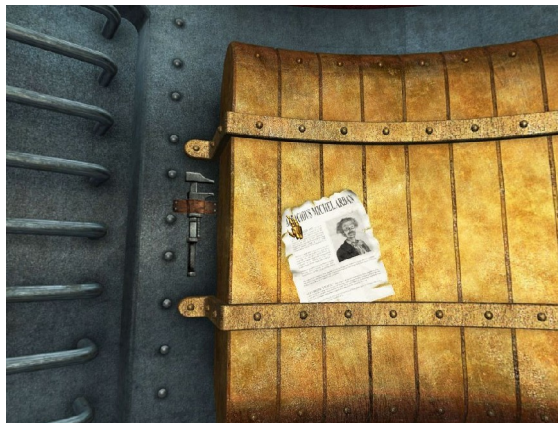
Viaggio al centro della luna

Prima d'iniziare la soluzione di questo gioco devo fare alcune premesse molto importanti: innanzitutto il 1° consiglio è quello di salvare molto sovente, in quanto spesso e volentieri rischierai di morire. 2° cosa, non meno importante è l'elasticità di azione, in quanto la maggior parte delle azioni possono svolgersi in una sequenza differente rispetto a quanto riportato in questa soluzione. Ciò che conta comunque è che alla fine il risultato sia il medesimo. 3° cosa, nel corso dell'avventura troverai e userai dei frutti, che causano degli effetti particolari quando vengono utilizzati. Questi effetti comunque sono temporanei.

In quest'avventura tu vesti i panni di Michel Ardan, un avventuriero un po' irragionevole e sconsiderato, originario della Francia. Quando riprendi i sensi ti ritrovi in una piccola stanza circolare, piuttosto buia. Non ricordi quasi nulla di quanto è accaduto, se non che un urto violento ti ha fatto perdere i sensi. Nella stanza con te sembra che ci siano altre 2 persone apparentemente svenute. Ma cosa è accaduto di preciso? Ci sono tante domande a cui devi trovare una risposta.

Scopri cos'è accaduto

Automaticamente al termine dell'introduzione aumenterai la luce prodotta dalla lampada, illuminando quanto ti circonda. Per prima cosa guardati intorno, ci sono tanti meccanismi curiosi, ma per ora non toccare ancora nulla. Dirigiti verso la scala che vedi di fronte a te ed esamina prima la persona sdraiata alla tua sx e poi quella a dx. Ti ricorderai chi sono. Sulla parete di fronte c'è incollata la pagina presa da un giornale, cliccaci sopra per vederla meglio, accorgendoti così che vi è un articolo che ti riguarda, poiché l'uomo nella fotografia sei tu. Piano piano ti torna tutto in mente. L'uomo a sx si chiama Barbicane, un costruttore di cannoni, molto famoso e promotore del progetto chiamato Columbiad. Lui ebbe l'idea di lanciare una palla di cannone sulla Luna, e tu ti sei offerto di viaggiarci all'interno. L'uomo a dx è il capitano Nicholl, uno specialista d'armi, che riteneva tale progetto impossibile da realizzare. A quel punto Barbicane lo sfidò a duello, ma tu sei riuscito a farli riconciliare, proponendo ad entrambi d'intraprendere quel viaggio insieme. Prendi la chiave appesa a sx della fotografia e il pezzo di corda che la tiene attaccata.



Accedi all'inventario cliccando sul tasto dx del mouse e dopo aver sistemato la chiave e la corda nei loro slot prendi l'attrezzo, esci dall'inventario premendo la x in basso a dx e guarda l'oblò che c'è in terra, soffermando la tua attenzione sulle viti. Clicca su di esse per svitarle, togliendo così la placca che tiene il vetro coperto. Hai tuoi occhi apparirà un'immagine spettacolare, il pianeta Terra. Ora è tutto chiaro. Il viaggio verso la Luna è iniziato e tu e i tuoi compagni di viaggio avete perso conoscenza in seguito alla fortissima accelerazione in seguito al lancio. Ora è tempo di svegliare gli altri. Clicca su Barbicane a sx, ti accorgerai che sulla coperta c'è una macchia estesa, e togliendo la coperta scoprirai che l'uomo è morto, ucciso da un colpo di pistola al cuore. Raccogli la chiave che

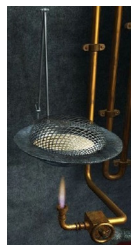
è scivolata in terra ed esamina la mano sx del defunto, troverai una lettera strappata, leggila. In pratica c'è scritto che i due uomini si sono svegliati prima di te e si sono accorti che per una tragica negligenza non c'è ossigeno per tutti. Esamina la tasca dx, contiene il portafoglio ed una lettera scritta da una donna, Diana M. Prendi il copricapo dell'uomo, anche se può sembrare brutto e poi sposta la tua attenzione più in alto. **A questo punto devi agire in fretta, poiché vedrai apparire una clessidra, che scandisce l'esaurirsi dell'ossigeno. Se la barra verde si esaurirà, tu morirai.** Accedi all'inventario, prendi la chiave e usala per aprire l'armadietto sopra il morto. Sulla sx del mobiletto c'è un libro



la monografia sugli ideogrammi lunari, prendilo, ma poi chiudilo immediatamente, non è questo il momento di leggere. Prendi il sacchetto di clorato di potassio che si trova dietro al libro che hai appena preso e girati verso sx. Sulla parete vedrai come dei grossi termometri



avvicinati e vedrai sulla dx un piattino coperto da una retina, cliccagli sopra e una volta che questo si sarà spostato e aperto, accedi all'inventario, prendi il sacchetto col clorato e rovescialo immediatamente sul piattino. Subito dopo inizierai a respirare meglio. Appena il piattino si sposterà di nuovo a dx clicca sulla manopola sottostante ed alza al massimo la fiamma.



I livelli di ossigeno si alzeranno. Ora va da Nicholl ed esaminalo, scoprendolo ti accorgerai che anche lui è morto, ma non presenta alcuna ferita evidente. Prendi il fucile che tiene in mano scoprendo che ha sparato da poco, sicuramente questa è l'arma che ha ucciso Barbicane. Esamina la tasca, trovando oltre al portafoglio una lettera di una donna, sembra si tratti ancora di Diana. A quanto pare questa donna ha cercato di farsi portare da entrambi sulla palla di cannone per andare sulla Luna. Ciò ha forse acceso una rivalità che ha inimicato i 2 uomini. Che sia una vendetta? Esamina ora la fronte dell'uomo, sentirai un odore strano, sembra di mandorla amara. Stranamente

ti gira la testa, hai la cosiddetta:” brezza da ossigeno”, sei praticamente ubriaco senza aver bevuto. Devi scoprire il perché e ritornare al più presto in te. Riporta la tua attenzione sull’armadietto. Nella parte bassa a dx, c’è come una piccola saracinesca, cliccaci sopra, scoprirai che dietro ad essa vi è una piccola botte contenente dell’ottimo vino



Prendi il bicchiere di sx e clicca poi su quello a dx, su cui sentirai oltre all’odore del vino, anche quello di mandorla amara. Ciò fa sorgere il sospetto che Nicholl, sia stato avvelenato. Continua ad esaminare l’armadietto



in basso a sx, c’è un coltellino

prendilo. Accedi all’inventario e prendi prima il coltellino e poi il copricapo di Barbicane. Troverai una lettera nascosta. Sembra una confessione. A quanto pare Diana, dopo aver fallito nel proposito di farsi portare da Barbicane sulla Luna, aveva sedotto Nicholl, nella speranza che l’uomo la portasse con se in viaggio. Purtroppo anche Nicholl non volle portarla e così ora non le rimaneva altro che la vergogna di questo suo comportamento. Questo ti fa capire che una lite a causa di questa Diana non era probabile, in quanto entrambi ne hanno rifiutato la proposta. Torna ad esaminare l’armadietto.

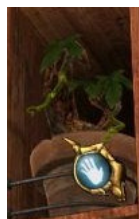


In alto c’è una bottiglietta che riporta la scritta CN

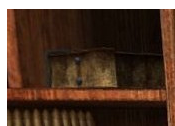
E’ una lozione disinfettante a base di cianuro. Ora tutto ha un senso. A quanto pare Nicholl ha bevuto il vino a cui è stato mescolato un po’ di questo disinfettante, morendo poco dopo. Adesso prendi tutto quanto ti occorre dall’armadietto,



in alto a sx c’è un barilotto di polvere da sparo



ed una piccola pianta di vite



circa a metà vi è una cinghia lunga

e delle cartucce

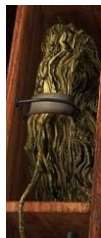


in basso c'è un tegame vuoto



;

in centro c'è della rafia



cliccaci sopra 3 volte (quantità max che puoi prendere), a dx vi sono delle lattine chiuse



clicca sopra ad esse per 3 volte,

in basso in centro c'è un retrorazzo rosso che è pieno di polvere da sparo



ed un retrorazzo blu, vuoto



Ora devi riempire il retrorazzo blu con la polvere da sparo. Accedi nell'inventario e usa la chiave che avevi preso dalla parete sul barilotto con la polvere da sparo per aprirlo, poi clicca sulla polvere ottenuta e sul retrorazzo blu. In terra, accanto all'oblò a cui hai tolto le viti ci sono 2 coperchi, uno rosso ed uno blu, spostali rivelando i buchi sottostanti. Inserisci, rispettando i relativi colori i 2 retrorazzi, vedrai accendersi una luce lampeggiante verde. Per ora non toccare nulla. Accedi all'inventario, prendi la chiave e togli i rivestimenti che coprono gli oblò presenti nella palla, ossia dai 2 alle pareti e da quello sul tetto (per quest'ultimo dovrai salire sulla scala), cliccando sulle viti. Dirigiti al lavandino e prendi il bidone di potassio vuoto e l'imbuto che vedi in terra. Accedi all'inventario e combina fra loro questi due oggetti. In terra c'è un gallo, che avevi portato con te, tenendolo nascosto, per fare uno scherzo ai tuoi amici una volta sbarcati sulla Luna. Dietro la bestiola, in terra c'è un pezzo di carta bruciato, raccoglilo e avvicinati al piatto in cui avevi inserito il clorato di potassio. Abbassa la fiamma completamente (se dimentichi questo dettaglio, brucerai totalmente la lettera) poi sposta il piattino. Accedi all'inventario e prendi la lettera bruciata. Mettila sulla fiamma piccolina, mettendo in risalto il contenuto. Scoprirai che i 2 uomini, quando hanno scoperto che l'ossigeno sarebbe bastato ad una sola persona, hanno deciso di uccidersi. Nicholl, avrebbe sparato a Barbicane col fucile e poi avrebbe bevuto il vino avvelenato. L'hanno fatto per te.

Una volta letta la lettera ricorda di rimettere a posto il piattino e di alzare la fiamma. Ora la tua indagine si è conclusa. Avvicinati ai corpi dei tuoi generosi amici e rivestili entrambi con la rafia, cliccando sulla coperta. Quando hai fatto prendili e avvicinati all'oblò che c'è in terra. Aprilo, cliccando sul fianco dx dell'oblò, accedi all'inventario, clicca sul primo corpo, esci dall'inventario e clicca sull'oblò aperto. Devi fare in fretta, altrimenti tutto l'ossigeno uscirà dalla palla. Se hai notato gli oblò si sono appannati, poiché fa molto caldo all'interno della navicella. Dall'inventario prendi il bicchiere e usalo nel lavandino, lo riempirai d'acqua, accedi all'inventario, prendi il bicchiere pieno d'acqua e cliccalo sulla tua figura a sx, poi abbassa la fiamma sotto il piattino, facendo abbassare il livello di ossigeno, così quella strana sensazione di ebbrezza sparirà. Che cosa strana che si sta verificando, di colpo manca la gravità, facendoti fluttuare nell'aria. Dapprima questa cosa ti diventerà, poi ti accorgerai con orrore che la potassa caustica sta uscendo dal serbatoio che è difettoso, formando delle minuscole bolle. Dovrai recuperarle tutte prima che torni la gravità, altrimenti è un guaio. Appena riprendi il controllo, accedi all'inventario e prendi il bidone con l'imbuto, poi clicca su tutte le bolle. Appena tornerà la gravità rimetterai la potassa caustica nel serbatoio sigillandolo bene. Osserva il punto in cui c'era il corpo di Nicholl troverai un apriscatole, prendilo. Tieni d'occhio il livello d'ossigeno, se gli oblò si ghiacciano vuol dire che devi alzare la fiamma sotto al piattino. **ATTENZIONE: cosa importante da fare prima di procedere con l'atterraggio.** Apri l'oblò in terra e getta i seguenti oggetti, il coltellino, la pianta, il fucile, le due cinghie (corta e lunga) e la chiave, insomma, tutto quanto ti verrà consentito di gettare via. Questi oggetti li recupererai tutti sul suolo lunare, non preoccuparti. Dovevi alleggerire il veicolo prima di effettuare l'atterraggio, altrimenti saresti sceso troppo in fretta, schiantandoti e morendo. Ora premi il pulsante fra i due retrorazzi e inizia l'atterraggio. Per vedere che tutto proceda bene vedrai la freccia graduata che apparirà a dx scendere lentamente, mentre la freccia sottostante dovrà stare nello spicchio giallo, altrimenti aprirai l'oblò gettando ancora qualcosa.



Quando atterrerai, la navicella rotolerà su una discesa, andando a fermarsi sul ciglio di un precipizio. Dopo il filmato che t'illustrerà la formazione dell'atmosfera esterna che ti permetterà di respirare tranquillamente sul suolo lunare, potrai uscire. Guardati intorno in modo da non dimenticarti nulla. Prendi la rafia dall'armadietto fino a che ti è concesso prenderne, e i 2 retrorazzi ormai scarichi. Poi lascia la navicella.

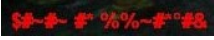
Sul suolo lunare

All'esterno vedrai diverse varietà di piante, dai colori molto vivaci. La prima cosa che noterai sarà una grossa pietra che ha fortunatamente fermato la navicella prima che cadesse nel precipizio, guardandola meglio sembra scolpita. Che ci siano forme di vita intelligente sulla Luna? Improvvisamente sentirai il ronzio di un insetto, ma non riuscirai a capire dove si è andato a infilare. Raccogli da terra 3 frutti di Strangulica



poi clicca sulla pianta rossa di fronte a te



ne usciranno dei suoni, mentre nella parte bassa vedrai degli strani simboli, che varieranno ogni volta che cliccherai sulla pianta .

Avvicinati al burrone, s'intravede un punto giallo in terra, che altro non è che il frutto di Mephitia



, raccoglilo. Avvicinandoti al burrone ti ricorderai di una cosa, ossia che sulla Luna il tuo peso è 6 volte inferiore che sulla Terra, il che ti consentirà di fare balzi lunghi per saltare. Guarda di fronte a te, vedrai un'altra parte di terreno da esplorare, se ti sposti a dx e a sx, sulle 2 sporgenze, vedrai apparire un cursore con la tua immagine, alla cui sx c'è una freccia che sale e scende velocemente.

Praticamente per fare un buon salto, senza finire nel vuoto dovrai cliccare sulla freccia quando è



nella zona verde

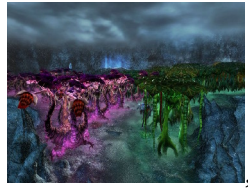
Ma per ora non saltare. I frutti raccolti sono mangiabili e i loro effetti possono tornarti utili. Va dentro alla navicella , accedi all'inventario e inserisci nel tegame il frutto di Strangulica e quello di Mephitia



poi poni il tutto sulla fiamma, che sia alta mi raccomando otterrai così una marmellata



Prendi il tegame col composto ottenuto e clicca sulla tua immagine. Così ti sentirai pieno di energia lunare, che ti permetterà di fare balzi più lunghi con meno affanno. Torna sul precipizio e salta verso sx (se tu vuoi puoi andare a dx o seguire la mia strada, la scelta è tua....) Se hai notato, ora che hai mangiato il frutto la freccia si è mossa più lentamente, rendendo più facile il salto. Davanti a te vedrai una vastità incredibile di piante fucsia e verdi



e osservando a dx e a sx vedrai altri punti in cui potrai saltare. Adesso va dritto, ed esplora il nuovo territorio. Purtroppo avvanzerai di poco, poiché le piante sembrano molto aggressive. Torna indietro e voltati ancora verso sx, qui ci sono altre 2 varietà di piante, una rossa ed una fucsia



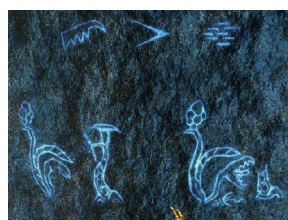
sul fondo ci sono delle piante gialle; se avvanzerai scoprirai che anche queste sono altamente aggressive. Torna indietro e salta ancora verso sx, dove troverai delle piante azzurre e rosse



manco a dirlo, estremamente aggressive. Salta ancora verso sx dove troverai delle piante gialle e azzurre



ancora nulla, sembrano insuperabili. Torna indietro come se dovessi saltare ancora a sx, ma invece fi farlo guarda dietro le tue spalle, sembra ci sia una grotta, o qualcosa di simile. Il salto sarà più lungo, ma basta che tu proceda con calma e salti quando la freccia tocca il verde, senza paura. Qui vedrai degl'ideogrammi alla parete



e più a sx due strani contenitori, contrassegnati da 2 ideogrammi di facile interpretazione, si tratta infatti del fuoco e dell'acqua.



in terra ci sono 3 monete lunari, che potrai prendere. Infine ci sono 3 cose molto utili, ossia, una piccola zona con della terra, utile per seminarci qualcosa, una piccola conca con della lava, utile per scaldare del cibo ed una piccola conca con dell'acqua. Guardando verso sx vedrai salire degli strani frutti azzurri



chiamati Voracia. Potrai prenderli, basta che tieni fermo il cursore in un punto, dove hai notato che questi passano e appena vedrai il cursore trasformarsi in manina, clicca ed il gioco è fatto. Prendine 3. A questo punto sarai certamente tornato normale, per cui per saltare dovrai fare più attenzione. Se vuoi potrai provare a creare una nuova marmellata unendo nel tegame il frutto di Strangulica e di Voracia, il risultato sarà mangiabile, ma alquanto indigesto. Sulla dx, in alto ci sono delle scale in pietra. Fa un salto e raggiungile. Qui vi sono altri ideogrammi



continua a salire, le scale sono in alto a sx, ti conviene salvare ad ogni salto, poiché se cadi muori. Anche qui ci sono degli ideogrammi



In terra ci sono dei frutti di Voracia, ma se ne hai già 3 non potrai prenderli. Continua a salire prendendo le scale in alto a dx e prendi nota degli altri ideogrammi,



Ancora una salto in alto a sx e non dovrai più fare il grillo



Abbassa lo sguardo, e vedrai uno strano meccanismo a spicchi. Di fronte ad esso si vede l'intera parte centrale della Luna, anch'essa suddivisa in spicchi colorati. Inserisci negli spicchi del meccanismo di fronte a te, i colori nella stessa posizione del paesaggio



In questo modo si accenderà la luce in basso a sx. Prendi l'ingranaggio colorato e poi inserisci nuovamente i colori, ma in senso contrario



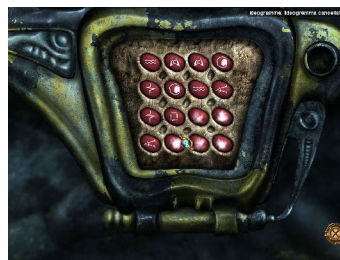
accendendo la luce sulla dx. Prendi l'ingranaggio. A questo punto si spegneranno entrambe le luci. Se vuoi puoi fare altri ingranaggi, nello stesso sistema, tanto continuerà sempre a farti fare. Girati e sali le scale, in cima troverai una strana creatura, che ti sputizzerà qualcosa contro. Non raccogliere lo sputo, poiché l'alieno sembra alquanto nervoso. Accanto ad esso c'è una specie di portone grande con un globo nella parte alta. Sulla sx invece c'è in ideogramma



Prova ad offrire un frutto azzurro all'alieno, vedrai che lo mangerà, anche se sembra non gradirlo molto, forse unendo 2 frutti potrai accontentarlo. Per ora non puoi fare nulla però, dato che oltre alla Voracia non hai altri tipi di frutti con te, quindi torna giù al meccanismo a spicchi. Se noti osservando il vuoto di fronte a te potrai spiccare un salto lunghissimo, atterrando nel punto in cui avevi visto le piante gialle e azzurre. Salva e provaci. Da qui osserva la luce azzurrina alle spalle delle piante e fa un altro salto, arrivando al centro del cratere. In terra potrai raccogliere il portellone che copriva l'oblò nel pavimento dall'esterno della navicella. Voltati ed osserva i due apparecchi ai lati. Dirigiti a dx ed esamina ciò che vedi,



l'apparecchio assomiglia molto ad un cannocchiale e la fessura, con accanto due ideogrammi, sembra adatta ad inserirci delle monete lunari. In terra vi è una tastiera con degli ideogrammi, alcuni dei quali sono cancellati



infine c'è ancora un'altra tastiera



con degli strani simboli sopra i tasti. Va ad esaminare l'altro cannocchiale, ti accorgerai che è rotto. Raccogli la moneta lunare da terra e torna all'altro cannocchiale. Introduci la moneta, osservando così la porta con l'alieno. Una volta soddisfatta la tua curiosità, esci dal primo piano della porta, capendo così il significato dei 2 ideogrammi accanto alla fessura, ossia, se vuoi vedere devi pagare.

Raccogli 3 canne lunari accanto al cannocchiale funzionante (ricorda di mantenere sempre ordinato il tuo inventario). Guarda in avanti, fra i due cannocchiali, ci sono 5 strane punte che escono dal terreno. Oltre c'è come un'apertura. Scendi e avvicinarti, vedrai un altro strano meccanismo. Esaminalo



ma per ora è bloccato, ci vorrebbe come del grasso per sbloccarlo. In terra è pieno di frutti di Mephitia, raccogliane immediatamente 3. Voltati, sembra che ti trovi in una specie di apertura sotterranea, dove puoi notare un altro strano meccanismo. In terra sulla dx c'è un oggetto. Dirigiti là e raccogli 3 quantità di rafia lunare, che è di colore azzurro ed il ramo secco in terra. Sposta il tuo sguardo più a sx e raccogli 3 conchiglie lunari. Esse sembrano dei vasi, con della terra fresca per seminare qualcosa. Inserisci nelle 3 conchiglie prese i 3 frutti di Mephitia, ottenendo così 3 piantine. Prendi altre 3 conchiglie e pianta dentro ad 1 di esse il frutto di Strangulica, ottenendo una piantina. Prendi ancora una conchiglia e pianta anche un frutto di Voracia, ottenendo una piantina. A questo punto possiamo creare i nostri primi ibridi. Prendi la piantina di Mephitia e uniscila con la piantina di Voracia, a cui aggiungerai la rafia lunare per legarle insieme



Ora procedi nello stesso modo unendo la piantina di Mephitia con la piantina di Strangulica e la rafia, ottenendo così il 2° ibrido. **Devi fare attenzione a cosa unisci, poiché ogni pianta ha delle proprie caratteristiche e se unisci una pianta troppo debole con una forte avrai come risultato lo sterminio della pianta più debole.** Fa in modo alla fine di avere 3 conchiglie con la terra 3 parti di rafia lunare e poi va a raccogliere i 3 frutti di Mephitia. Se vuoi prima di procedere con l'avventura potrai fare rifornimento di frutta e creare gli ibridi per la quantità che puoi portare con te, meglio essere pronti ad ogni evenienza. Tutto a sx c'è uno strano apparecchio, composto da tante parti



che per funzionare sembra avere bisogno di aria e di acqua. Sulla dx c'è un passaggio con delle scale, oltrepassalo. Qui, alla base delle tubature vedrai due manopole con 2 ideogrammi sopra, uno è quello dell'acqua, l'altro è ancora sconosciuto. Dall'altra parte della stanza vi sono 2 pannelli. Avvicinati ed osservali. Quello più a sx sembra il disegno dell'alieno,



mentre quello a dx sembra un lucchetto particolare. Per riuscire ad aprirlo, porta l'immagine in primo piano, nella parte centrale vedrai due frecce gialle, che altro non sono che delle leve.



Clicca sopra ad esse nel seguente ordine: 2 volte sulla leva di sx, 2 volte su quella di dx, 1 volta su quella di sx e 2 volte su quella di dx. A questo punto si aprirà il chiavistello rivelando una maniglia ed un ideogramma. Clicca sulla maniglia, che ruotando permetterà un piacevole afflusso d'aria, infatti si aprirà un passaggio che conduce in superficie. Da ciò potrai dedurre che quello strano ideogramma indica l'aria, ma non era difficile capirlo. Ora devi ottenere più pressione per l'acqua. Girati e gira le due manopole alla fine delle tubature dall'altra parte della stanza. Esci da questa grotta, fra il macchinario e le conchiglie vi è una porta. Se ci cliccherai sopra, non accadrà nulla, poiché sentirai la tua voce affermare che prima o poi la oltrepasserai per scoprire quali misteri si celano dietro ad essa. Torna fra i cannocchiali, e decidi cosa vuoi fare. Sarebbe utile, recuperare i vari pezzi della navicella, prima di proseguire. Dato che ne hai trovato uno è facile supporre che anche le altre parti siano finite fra le piante. Per ora hai preparato 2 ibridi, che sono temuti da alcuni tipi di piante. Io per capire quali funzionavano e quali no, ho fatto parecchie prove, ma qui a seguito ti scrivo direttamente i risultati. Se ti ricordi, saltando da uno spuntone all'altro ti sei trovato di fronte 2 coppie di piante di 2 colori differenti, per ogni coppia esiste un ibrido in grado di mitigarne l'aggressività, permettendoti il passaggio.



L'ibrido Voracia - Mephitia

rende innocua la coppia di piante rosse e fucsia



L'ibrido Mephitia - Strangulica

rende innocua la coppia di piante azzurre e

rosse.

Gli altri ibridi li trovi scritti più avanti, nel punto esatto in cui li dovrai creare.

Ora salta sullo spuntone alla cui base ci sono le piante rosse e viola e usa l'ibrido Voracia - Mephitia. Queste si ritireranno e potrai avanzare di un passo. Qui vi è un alieno, non molto amichevole, che vi sputizzerà vicino una secrezione viscosa. Alla sua sx ci sono i frutti di Sagittaria (prendine 3)



e a dx i frutti di Gladiata (prendine 3)



Ricorda che ogni alieno ha delle preferenze culinarie particolari, per cui dovrai trovare quali frutti gli piacciono fra quelli in tuo possesso (facilissimo, poiché basta guardare di che colore sono le piante che ha sulle spalle). Al signorino qua presente gli piacciono sia i frutti di Gladiata che quelli di Sagittaria, per cui dovrai recarti nella grotta e preparare una bella marmellata, mettendo entrambi i frutti nel tegame per poi farli cuocere sulla lava. Torna dall'alieno e dagli la marmellata ottenuta, vedrai che ne è ghiotto e ti lascerà passare. Ricorda sempre di raccogliere i frutti che consumi. Ora hai strada libera, prendi da terra il liquido vischioso e procedi oltre l'alieno pappone. In terra troverai 3 oggetti, la cinghia lunga, il fucile ed alcuni bulloni.

Dopo che li avrai raccolti, torna allo spuntone e salta dove ci sono le piante blu e rosse, avvicinati a loro e usa l'ibrido Strangulica - Mephitia. Le piante abbasseranno le loro armi, permettendoti il passaggio. Osserva il terreno accanto alle piante. In terra vi sono a sx i frutti di Gladiata, e a dx i frutti di Voracia (prendili se non ne hai più nell'inventario). Prosegui avanti e raccogli da terra la cinghia corta e il bidone. **Torna allo spuntone e presta attenzione a quanto segue, poiché ora creerai i nuovi ibridi.** Per prima cosa dovrai creare delle piantine, per cui ti occorrerà andare a prendere altre conchiglie col terriccio lunare e all'occorrenza ancora frutta. Inserisci prima il frutto della Gladiata nella conchiglia col terriccio lunare (se vuoi puoi creare 3 piantine per ogni frutto), poi crea le piantine col frutto di Sagittaria, col frutto di Voracia e col frutto di Strangulica.



Lega insieme con la rafia lunare le piantine di **Sagittaria e Gladiata**,

il cui ibrido ottenuto potrà essere usato per rendere innocua la coppia di piante verdi e gialle.



Lega insieme le piantine di **Gladiata e Voracia**, **il cui ibrido potrà rendere innocua la coppia di piante fucsia e verdi.**



Lega insieme le piantine di **Strangulica e Sagittaria**, **il cui ibrido potrà rendere innocua la coppia di piante gialle e azzurre.**

A questo punto dirigitelo sullo spuntone alla cui base ci sono le piante gialle e verdi, e dopo aver usato, l'ibrido adatto avanza. In terra potrai raccogliere i frutti di Strangulica a sx e i frutti di Mephithia a dx. Proseguendo avanti raccogli il vaso con la piantina di vite. Lascia questa zona e dirigitelo sullo spuntone alla cui base ci sono le piante gialle e blu, avanza usando l'ibrido corretto, e raccogli se ti mancano, i frutti di Mephithia a sx e di Voracia a dx. Procedi avanti e raccogli il coltellino, che essendo piccolino ti farà aguzzare un po' la vista per vederlo. Lascia anche questa zona e dirigitelo sullo spuntone alla cui base ci sono le piante fucsia e verdi e utilizza l'ibrido corretto. Avanzando ti troverai di fronte ad un altro alieno ostile, ai cui fianchi, in terra vedrai i frutti di Sagittaria e Strangulica, il che ti farà capire che per fartelo amico dovrai preparare una marmellata proprio con questi frutti. Dirigitelo alla grotta e preparala, poi torna da lui e dagliela. Una volta che il golosone si girerà, tu potrai passare raccogliendo così l'imbuto, una conchiglia ostruita, una lastra protettiva e la chiave inglese. In questa zona ora hai recuperato tutti gli oggetti presenti. Dirigitelo verso la grotta, e organizzati per tornare dal tuo amico alieno, vicino alla porta. Una cosa che mi sono divertita a fare mentre giocavo era sperimentare cose nuove e così ho provato a fare alcuni esperimenti, alcuni dei quali hanno avuto esiti positivi ed altri negativi. A seguito riporto solo i successi. Nella grotta, c'è una piccola zona in cui viene detto che si può piantare qualcosa, il che sta a significare che qualcosa di particolare può nascere. Accedi all'inventario ed unisci la pianta di vite, con la piantina di Voracia e la rafia lunare, otterrai un ibrido nuovo che potrai piantare nella terra lunare accanto alla lava. Una volta che l'avrai fatto, l'ibrido crescerà tantissimo. Pensa che ti puoi arrampicare arrivando alla base della scala, senza dover saltellare come un grillo. Per ora però resta dove sei e raccogli 3 grappoli d'uva. Prepara della marmellata mettendo una Voracia e una Mephithia nel tegame, facendole poi cuocere sulla lava. Una volta preparata la marmellata bevila, inizierai a vedere verde, tranquillo, va bene così, ti servirà fra poco. Prepara altra marmellata blu e gialla per l'alieno, e riempi il bicchiere con l'acqua. Sali in cima e dalla al tuo nuovo amico, che finalmente si deciderà a lasciarti passare. Avvicinati alla porta e guarda a sx, c'è un pannello a cui manca un ingranaggio. Inserisci il 1° ingranaggio che avevi creato e poi tira la leva. Così facendo aprirai il portone, oltrepassalo. Alla tua dx vedrai degli idiogrammi



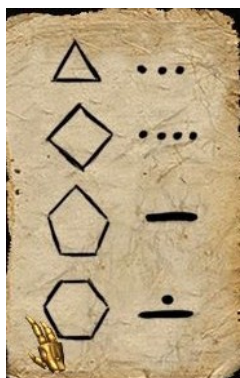
A sx c'è un cancello, mentre a dx c'è un'altra porta. Avvicinati al cancello ed premi sui simboli che vedi nella foto seguente.



Una volta che il cancello si sarà aperto, entra. Purtroppo si richiuderà non appena l'avrai superato. Ora bevi l'acqua, facendo tornare normale la tua vista.

Nella Necropoli

Da qui si vede la Terra. Accanto a te ci sono dei cadaveri, per cui sei in una necropoli. Se anche tu non vuoi fare la stessa fine, devi trovare un sistema per andare via. Accanto al cancello, c'è un pannello con degli strani simboli, per ora lascia stare. In terra ci sono 3 idiogrammi, sembrano significare: "Vedi la Terra e poi muori!...." Avanza di un passo e guarda alla tua sx. Prendi l'apricatole e clicca sul contenitore rettangolare. Riuscirai ad aprirlo, anche se romperai l'apricatole. All'interno prendi la barra di ferro, lo strumento lunare, il contenitore a tenuta stagna e la chiave selenita. Osserva gli ideogrammi in basso, troverai un'iscrizione nascosta sotto la polvere. La trascriverai sul diario



Come vedi ad ogni simbolo corrisponde un numero. Torna verso il cancello, prestando particolare attenzione al sarcofago a sx. Prendi dall'inventario la barra di ferro appena trovata e usala per scardinare il sarcofago. Una volta aperto con tuo grande stupore troverai delle ossa umane, insieme ad altri oggetti, che dovrai prendere. Un braccio meccanico fuori uso, un flauto danneggiato ed una collana d'oro. Ora torna ad esaminare il quadro comandi a dx del cancello



Vi sono 10 figure geometriche, di cui ne vedrai evidenziate 2 o 3 tramite quella lucina verde. La cosa è casuale, poiché se esaminerai più volte questo pannello, per poi uscirne, ti accorgerai che si accendono sempre figure diverse. Per iniziare a semplificare la soluzione iniziamo col dire che la luce verde indica un'addizione. Ossia addizionando i 2 simboli illuminati dovrai indicarne un terzo. Sulla foto in alto troverai scritti sui simboli dei numeri. L'abbinamento dei numeri non è complicato da capire. Ogni figura ha un certo n° di lati, basta che tu li conti e vedrai che corrisponde esattamente al n° che ho riportato nella foto. Quindi per trovare la soluzione è facilissimo. Se tu sommi una figura che ha 8 lati, con una che ne ha 4 il risultato non può essere che 12, per cui devi trovare la figura con 12 lati e cliccarla. A seconda dei simboli che si accenderanno, somma i numeri che vedi scritti su quei determinati simboli e poi clicca sul simbolo che riporta il risultato. Fatto ciò si aprirà un pezzo di sfera e si accenderanno altre 2 figure. Procedi nuovamente con la somma. E così via fino a che la sfera si apre completamente. Al termine infatti si aprirà il cancello e tu potrai uscire dalla necropoli. A dx c'è una porta, avvicinarti e osserva la manovella a fianco, capirai che ci manca un ingranaggio. Accedi all'inventario e prendi l'ingranaggio colorato ed inseriscilo, poi aziona la manovella ed entra.

All'interno della costruzione aliena

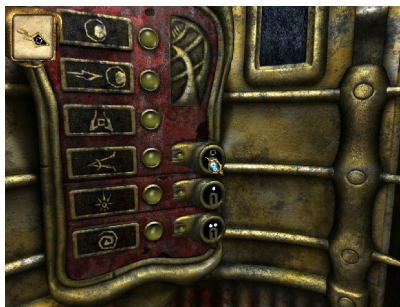
Una volta che avrai sceso le scale potrai vedere a sx un ascensore, al cui interno c'è un ideogramma che indica morte/terrore. Se guardi meglio vedrai che non c'è nulla all'interno, il che significa che moriresti precipitando nel vuoto. A dx invece c'è un pannello



con sopra degli ideogrammi, 2 figure umane, una lastra rettangolare, 2 simboli strani ed in basso 2 ciotole, contenenti la lava e l'acqua. Esamina il tutto da vicino. Per ora ti mancano degli elementi per poter risolvere l'enigma. Oltrepassa la porta a sx, vedrai un macchinario rotto, raccogli da terra l'asse ed il raccoglitore, poi esamina la parabola. Inizialmente vi era uno specchio che puntava sulla Terra, che si è rotto. Torna verso l'ascensore e premi il pulsante rosso, chiamando così la cabina. Entra, vedrai 2 pannelli, uno a sx



in cui sono rappresentati dei livelli. In alto puoi vedere la costruzione interna, poi dove c'è il punto illuminato sta ad indicare il livello su cui ci sei tu, in cui c'è la stanza con la parabola, da cui si vede il pianeta Terra (l'ideogramma infatti significa Terra). A dx c'è un secondo pannello



che corrisponde alla pulsantiera dell'ascensore per poter scendere di piano. Tu possiedi una chiave selenita, recuperata nella necropoli. Inseriscila nel vano giusto, ossia il 1° in alto a dx. Si accenderanno alcuni pulsanti, corrispondenti alle zone che potrai esplorare. Per le altre zone ti occorreranno le chiavi.



Il primo pulsante in alto ti porta all'uscita in superficie e alla stanza con la



parabola.

Il secondo pulsante ti porta

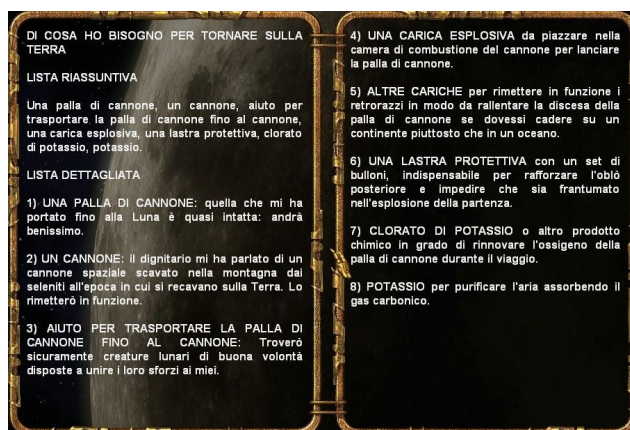
in un corridoio, da cui puoi raggiungere diverse località. Subito a sx potrai vedere dei funghi molto colorati appesi al soffitto, che hanno la tendenza a staccarsi e ad esplodere quando toccano terra. A dx c'è un meccanismo, uguale a quello in centro al cratere, con la differenza che questo funziona. Cliccando sul primo punto in alto per decidere la destinazione si aprirà una porta a dx, ma non oltrepassarla, ti condurrà al centro del cratere, dove prendi la rafia lunare. Per ora la porta non si apre dall'esterno e tu dovrai fare un lungo percorso per tornare fino all'interno della costruzione aliena. Procedendo ancora lungo il corridoio troverai dei gas a sbarrarti il cammino.



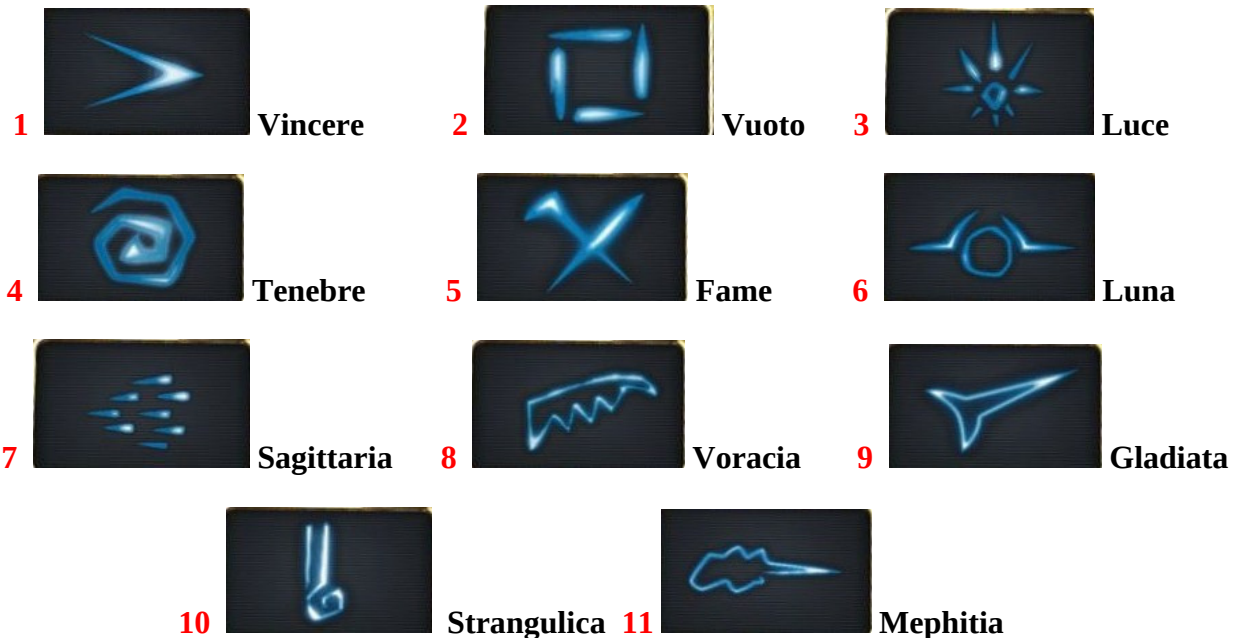
Il terzo pulsante ti porta alla cucina e ai custodi esiliati.



Il quarto pulsante ti porta dal dignitario. Una volta qui ti stupirai molto sentire il dignitario parlare nella tua lingua, ma comunque scoprirai tante cose. Innanzitutto addosso a te c'era un insetto (quello che hai sentito ronzare al tuo arrivo), che ti ha spiato per tutto il tempo. La tua intrusione non è stata gradita, poiché ha creato grande scompiglio fra gli abitanti del pianeta. Ti verrà mostrato un misuratore d'intelligenza, molto utile da qui in avanti. Il dignitario comunque ti lancerà una sfida, poiché non crede che tu sia capace di tornare sulla Terra. Al termine del dialogo stabilirai i traguardi che dovrai raggiungere per affrontare tale impresa.



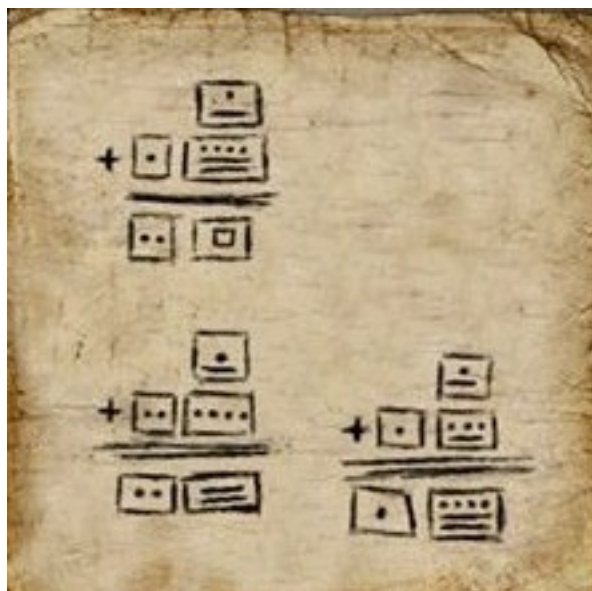
Alcune cose le hai già, altre invece dovrai procurartele. Per proseguire avrai bisogno di alcune spiegazioni aggiuntive e fondamentali. Arrivato a questo punto, il tuo quoziente intellettivo ha superato i 200 punti, ma per poter avere la chiave di livello 1 devi riuscire ad acquisire altre 2 caratteristiche fondamentali, dovrai saper leggere e capire il selenita. Per poter dare dimostrazione di ciò dovrai superare 2 prove. Per la 1° clicca sul pulsante sotto il monitor di fronte a te ed associa ad ogni ideogramma il giusto significato. Il test è casuale, ma a seguito ti riporto gl'ideogrammi che ho trovato io, col rispettivo significato.



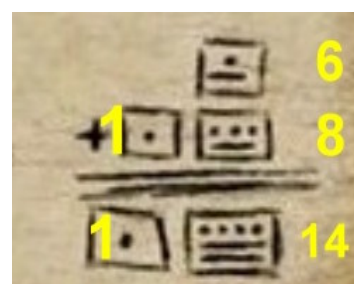
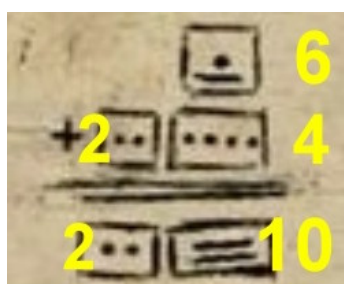
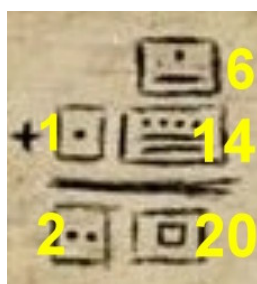
Superato questo primo test scritto, ora è la volta di quello acustico, osserva il macchinario a sx, a vederlo sembra un organo, cliccaci sopra, ti appariranno 2 tastiere. Su quella a sx ci sono le faccine dei Seleniti, mentre a dx ci sono gl'idiogrammi. Ad ogni suono devi abbinare un idiogramma. Purtroppo gli abbinamenti sono casuali e variano di volta in volta, per cui dovrai fare da solo. In ogni caso potrai ripetere il test, per migliorare. Quindi la prima volta cerca di memorizzare le diverse tonalità di tono, in modo tale che la seconda volta che lo farai potrai guadagnare parecchi punti intelligenza. Superato il test potrai chiedere la chiave di 1° livello e prenderla. A dx c'è una macchina che ti consente di acquistare degli articoli, mentre per vendere dovrai rivolgerti al dignitario. Per il momento ti consiglierei di aspettare a vendere, onde evitare di sbagliare, poiché, se ciò avverrà ricomprare un oggetto ti costerà mooolto di più. Comunque puoi dare un'occhiata agli oggetti in vendita per farti un'idea di quello che c'è. Va all'ascensore e togli la chiave di livello 0 ed inserisci quella di livello 1, avendo la possibilità di accedere ad un nuovo piano. Iniziamo a salire fino al 2° piano, in maniera tale da esaminare tutto con ordine, e più nel dettaglio.

2° piano

Esci dall'ascensore e dirigiti dove ci sono i funghi sul soffitto, qui c'è un enigma. Nella parte sx vedrai dei calcoli a muro



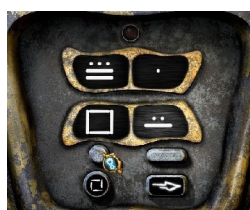
Innanzitutto spieghiamo cosa significano questi segni. Il punto indica l'unità di misura corrispondente a 1. La linea rappresenta il 5. Il quadrato rappresenta lo 0. Ecco a seguito la soluzione delle 3 addizioni



Ora bisogna risolvere l'enigma vero e proprio, che purtroppo è casuale. Sulla dx c'è una serratura a combinazione



per poterla aprire devi ricordare che, come nei calcoli matematici sopra riportati c'è sempre il 6 che è una costante, anche se sulla serratura non è riportato, per cui per ottenere la soluzione corretta dovrai aggiungere sempre 6 al numero presente nella colonna di dx, che nel caso fotografato corrisponde a 1, per un totale di 7. Questo risultato dovrai scriverlo nello spazio sotto il punto



Ora clicca sul quadrato riportato a sx, e riporta il n° 13 come vedi nella foto a seguito



Premi la freccia in basso a dx e vedrai accendersi la luce verde, che t'indicherà che la soluzione è corretta. Si sbloccherà il pannello rivelandoti una leva nascosta. Cliccaci sopra e apri la porta a sx. **Ricorda una cosa importante**, se la somma del numero nella colonna di dx supera il 20, dovrai sommare la cifra in avanzo, con la cifra posta nel quadro a sx, ad esempio: se la cifra nella colonna dx è 15, a cui tu aggiungerai 6 (Il numero costante), otterrai come risultato 21. Nello spazio sottostante scriverai 1, ossia inserirai 1 punto, mentre nella colonna di sx, al numero presente aggiungerai 1, per aver superato il 20 nella colonna di dx, (so che sembra un po' contorto e complicato, per cui spero che le mie spiegazioni riescano a schiarirti le idee). Se la cifra nella colonna di dx ti dà come risultato 20, dovrai inserire nella colonna di dx il quadrato, mentre nella colonna di sx dovrai aggiungere 1 alla cifra presente. Se la cifra sulla colonna di dx in alto è il quadrato, ossia lo zero, dovrai fare la somma $0 + 6$ che dà 6, per cui nello spazio sottostante scriverai 6. Una volta risolto l'enigma il tuo quoziente intellettuale salirà. Una volta che avrai risolto l'enigma si aprirà la porta alla tua sx, dove puoi vedere un'anticamera, ed una nuova porta. Sulla sx ci sono 2 leve. Per poter accedere alla nuova stanza, devi prima interagire con la leva di sx, che farà chiudere la porta da cui sei entrato, poi tira la leva di dx e apri la 2° porta. Hai trovato la stanza da cui venivano sparate le palle di cannone sulla terra, per cui, quando avrai raccolto tutti gli elementi utili a intraprendere il viaggio di ritorno, dovrai venire in questa stanza. Voltandoti verso sx vedrai una specie di tavolo, su cui dovrai sistemare gli esplosivi per la partenza, mentre più in alto c'è un dispositivo che attualmente blocca il tutto, dato che ti occorre la chiave corretta da inserire. Per ora lascia la stanza. Ovviamente per poter tornare nel corridoio devi fare il procedimento inverso, ossia, tira prima la leva di dx e chiudi la porta della stanza del cannone e poi tira la leva di sx. Osserva i funghi che cadono, se riesci a calcolare esattamente il tempo puoi prenderli al volo, ma poco dopo questi esploderanno. C'è un sistema semplice per riuscire a recuperarli senza impazzire. Prepara una marmellata (al piano di sopra c'è il contenitore con la lava) unendo il frutto di Strangulica con quello di Mephitia e poi mangiala. Se ti ricordi il suo effetto rallentava la freccia per effettuare i salti. Lo stesso farà con i funghi, che cadranno più lentamente. In ogni caso una volta che ne avrai preso uno devi velocemente accedere all'inventario, prendere il fungo e metterlo nel contenitore a tenuta stagna. Otterrai così delle spore, appena questo esplode. Dirigiti verso il fondo del corridoio, dove avevi visto il gas giallo uscire da terra sbarrandoti il passo. Questa volta cliccaci sopra, scoprirai trattarsi di cloro. Se tu riuscissi a chiuderlo in un contenitore potrebbe tornarti utile. Ora devi trovare un recipiente adatto allo scopo. Va all'ascensore e scendi

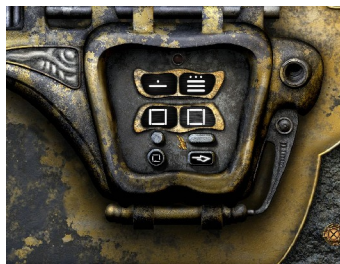
3° piano

Una volta giunto sul piano, a sx vedrai un alieno. Con lui per ora puoi solo comprendere cosa ti dice, ma non puoi rispondergli. Le tue corde vocali non sono adatte a riprodurre tali suoni, anche se un'idea su come fare per ovviare a questo inconveniente mi sta balenando in testa. Nella stanza del dignitario c'è una conchiglia, che viene utilizzata per riprodurre i suoni, e tu nel tuo inventario possiedi una conchiglia, che se non fosse ostruita farebbe proprio al caso tuo. Accanto a lui vi è una porta metallica, che protegge la nicchia che contiene la divinità, venerata dal popolo della Luna. Per aprirla ti occorre la chiave di 2° livello, che puoi ottenere solo quando il tuo quoziente intellettuale raggiunge quota 300. Per ora allontanati ed osserva il lato dx del corridoio. Appoggiati ad una

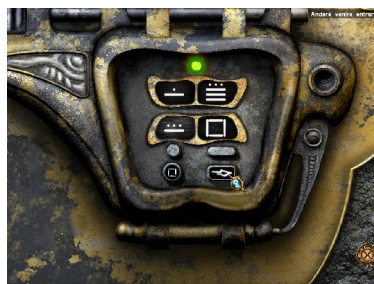
parete vi sono tutti i frutti conosciuti sul pianeta, per cui potrai prenderli qui all'occorrenza. Accanto, sulla sx vi è una pala, che dovrai prendere, mentre a dx dei frutti raccoglierai un cilindro dentato. Voltandoti a sx vedrai due conche in cui vengono raccolte la lava e l'acqua, utilissime se devi preparare qualche marmellata. Ancora più a sx., c'è un meccanismo, che sembra servire alla distribuzione dei pasti. Infine ancora verso sx, vi è un'apparecchiatura in grado di tritare tutti i tipi di frutti presenti. Per ora allontanati e torna all'ascensore. Scendi più giù di 2 piani, dato che al 4° piano sai che c'è il dignitario.

5° piano

Una volta che sarai giunto qui, sentirai una vocina all'improvviso. Si tratta del tuo insetto spia, che ora ha deciso di darti alcune informazioni, ogni volta che arriverai in una nuova locazione. Attualmente sei arrivato nel laboratorio. Di fronte a te, c'è un altro meccanismo per aprire la porta a sx. Per prima cosa osserva i numeri segnati sul pavimento, ossia 1 a sx e 2 a dx. Ciò sta ad indicare che devi aggiungere 2 al numero posto nella colonna di dx e 1 al numero presente nella colonna di sx. Se la somma del numero nella colonna di dx è uguale o superiore a 20, vale la stessa regola che ti ho spiegato quando hai aperto la porta vicino alla stanza del cannone.



A me è capitato giusto a fagiolo l'esempio del 20. Come vedi nella colonna di dx è presente il n° 18, a cui dovrai aggiungere 2, ottenendo così 20. Lascia il quadrato nello spazio in basso a dx, mentre nel quadrato a sx, dovrai inserire il risultato della seguente somma: 6 (cifra presente nel quadrato superiore) +1 (cifra scritta sul pavimento) +1 (riporto del numero 20), che in totale fa 8. Praticamente dovrai inserire le cifre come vedi nella foto seguente

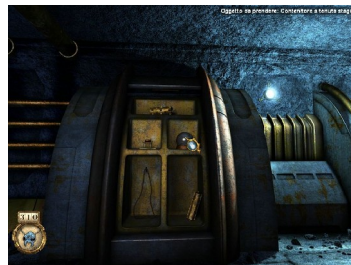


Come vedi si è accesa la luce verde, sbloccando la maniglia per aprire la porta alla tua sx. Nella stanza a sx c'è un macchinario guasto, si tratta di un depuratore per il trattamento delle materie organiche più resistenti. Per ora non hai con te tutto il materiale necessario per procedere alla riparazione, ma presto potrai tornare qui. Nella stanza a dx c'è un altro alieno. Anche con lui non potrai parlare, ma solo ascoltare. Non è contento della tua intrusione e non ti lascerà toccare nulla. Una cosa interessante però si può notare, ossia l'idiogramma raffigurato sopra i tubi che l'alieno continua a portarsi alla bocca, ossia CIBO. Ciò indica che il tuo amico è ingordo, per cui una buona marmellata potrebbe vincere la sua ritrosia. **Torna in cucina** ed accedi all'inventario. Inserisci nel tegame un frutto di Strangulica ed uno di Mephithia, poni il tutto sulla lava e dopo aver ottenuto la

marmellata rovesciala nella macchina per tritare i frutti. Prendi i frutti che hai appena usato nei contenitori alle tue spalle. **Torna in Laboratorio**, e con gradevole stupore vedrai l'alieno intento a gustarsi il nuovo cibo, senza più curarsi assolutamente della tua presenza. Accedi all'inventario, prendi il bidone e clicca sulla pozza col liquido corrosivo giallo.



Raccogli per 3 volte il minerale azzurro poco più a sx, raccogli la pala da terra. Torna nuovamente nell'inventario clicca con la conchiglia ostruita sul bidone col liquido corrosivo, liberandola, in questo modo potrai comunicare con gli alieni, riempi nuovamente la tanica di acido. Voltati verso la parete sx e apri il mobiletto



Prendi il cilindro dentato in alto, un contenitore a tenuta stagna, la maniglia, il nastro trasportatore e l'asse. Accedi all'inventario e fa i seguenti assemblamenti: unisci la cinghia corta con quella lunga, utilizza lo strumento lunare con il braccio meccanico difettoso, separando i vari componenti. Ora sicuramente il tuo quoziente intellettivo ha superato le 300 unità, per cui puoi andare dal dignitario e prendere la chiave di 2° livello. Qui scoprirai che questa chiave può dartela solo il gran lunare, ma affinché egli ti riceva devi imparare a parlare bene il selenita. Per ottenere le informazioni dovrai pagare 100 monete lunari, per cui ti consiglio di vendere la 2° ruota dentata che hai fatto, ricavando così 140 monete (per venderla basterà prendere la ruota dall'inventario e cliccarla sul dignitario). Tanto puoi sempre rifarne altre, fuori dalla base aliena. Una volta che pagherai, ti verrà rivelato che ti occorre un flauto. Nel tuo inventario, ne hai uno rotto. Per ripararlo dovrai acquistare il collante di Yrshnouff dalla macchina che vende gli oggetti al costo di 190 monete lunari. Compra il collante e nell'inventario uniscilo con il flauto rotto e le canne lunari. Compra anche un contenitore a tenuta stagna, costo 30 lunari, ti servirà, poiché i 2 contenitori che recupererai avranno un uso ben preciso. Ora che il flauto è riparato il tuo insetto spia ti dirà che puoi suonarlo per poter parlare il selenita. Dato che questo collante ripara gli oggetti, usalo sull'apriscatole, così che torni a funzionare. Torna a richiedere la chiave di 2° livello. Verrai ricevuto dal gran lunare in persona, che ti concederà l'uso della chiave, ordinandoti però di riporre gli oggetti che avevi "rubato" dalla necropoli, nuovamente al suo posto. Lascia la stanza del dignitario e torna nella necropoli. Recati in fondo e riponi gli oggetti che avevi preso nel contenitore rettangolare, ossia la barra di ferro, la chiave selenita, lo strumento lunare ed il contenitore a tenuta stagna, poi torna al cancello e clicca sul pannello d'uscita. Questa volta vedrai che s'illumina oltre alla luce verde anche quella rossa. La luce rossa indica la sottrazione, per cui dovrai sottrarre dalla figura con il maggior numero di lati, quella che ne ha meno. Es



Nella foto a sx vedrai che la figura che ha 8 lati ha sotto di se la luce verde, mentre quella con 5 lati ha accesa sotto la luce rossa. Il risultato di questa sottrazione corrisponde a $8 - 5 = 3$. In pratica dovrai cliccare sulla figura con 3 lati. Per semplificarci il tutto ti riporto nuovamente la foto per aiutarti a risolvere l'enigma



Torna in cucina

Torna nella costruzione, va in cucina e dirigiti verso l'apparecchio a dx, che regola la distribuzione del cibo e dell'acqua. Sposta la leva sull'acqua, in maniera tale da far cessare sui seleniti, gli effetti della marmellata che avevi preparato e inserito nella macchina che trita i frutti. Ora parla col selenita sulla sx. Avendo creato il flauto, ora puoi comunicare con lui. Il suo nome è Scorbuto insonne, guardiano dei dormitori e pastore degli esiliati. Quest'ultimi sono i seleniti che hai trovato visitando le varie foreste per ritrovare i pezzi della tua navicella. Praticamente hanno avuto un processo involutivo, tornando allo stato selvatico, perdendo l'intelletto e la possibilità di comunicare come gli altri seleniti che hai incontrato in questa base. Quando avrà terminato di spiegarti la loro storia, potrai chiedere il suo aiuto per trasportare la palla di cannone, ma come tutte le cose ha un suo prezzo, ossia dovrai rispondere a delle domande per vedere la tua logica. Per prima cosa ti verrà detta una legge selenita, da cui puoi ricavare la risposta corretta da dare:”
Davanti alla Dentiera sacra di Selenos I, ogni lunare deve fare scrocchiare la cartilagine nasale in segno di rispetto. In tutte le altre circostanze, l'educazione vieta assolutamente di produrre questo tipo di rumore”. Ora inizierà a porti delle domande, se indovini il tuo quoziente intellettuale salirà di 2 punti, se sbaglierai si abbasserà di 1:

1 - Cosa deve assolutamente accadere quando i lunari si trovano in presenza della dentiera sacra di Selenos I? **I lunari fanno scrocchiare le loro cartilagini.**

2 – Cosa si deve dedurre riguardo alla dentiera sacra quando i lunari fanno scrocchiare le loro cartilagini? **La dentiera si trova davanti ai lunari**

3 - Cosa si può dire dei lunari quando la dentiera non si trova davanti a loro? **I lunari non fanno scrocchiare le cartilagini**

4 – Se, fatto increscioso al solo pensiero, si verifica una inosservanza dell’usanza, cosa si osserva? **La dentiera non si trova davanti ai lunari, mentre questi fanno scrocchiare le loro cartilagini.**

5 - Se, come si conviene, la regola è rigorosamente rispettata, cosa si può dire della dentiera sacra se i lunari non fanno scrocchiare le cartilagini? **La dentiera non si trova davanti ai lunari.**

Al termine di questa prima sequenza di domande te ne verrà sottoposta una seconda, la cui legge selenita dice: “ **Quando il grande lunare, padrone di tutto ciò che vive nelle nostre ospitali caverne, fa palpitare le ommatidi frontali, tutti i lunari presenti illuminano i bulbi encefalici in segno di approvazione e rispetto**”.

1 – Supponendo che tutti i lunari rispettino scrupolosamente l’usanza, cosa accade se il gran lunare fa palpitare le ommatidi frontali? **I lunari presenti illuminano i bulbi encefalici**

2 – Se viene rispettata la regola, cosa si può dire quando i lunari illuminano i bulbi encefalici in presenza del gran lunare? **Non si può affermare nulla di sicuro**

3 – Cosa succede se il gran lunare non fa palpitare le ommatidi frontali? **Non si può affermare nulla di sicuro**

4 - Se per disgrazia la regola non viene rispettata, cosa si osserva? **Il gran lunare fa palpitare le ommatidi frontali e i lunari presenti non illuminano i bulbi encefalici.**

5- Se i lunari, senza infrangere la regola, si astengono dall’illuminare i bulbi encefalici in presenza del gran lunare, cosa possiamo dire di quest’ultimo? **Che il gran lunare non ha fatto palpitare le ommatidi frontali.**

Ora che hai risposto correttamente alle sue domande il selenita ti darà delle indicazioni importanti. Dovrai recarti sul burrone di Klum, dove si trova attualmente la tua navicella e spingerla di sotto per portarla allo stesso livello del cannone, poi dovrai raggruppare tutti gli esiliati nella stalla per avvicinarli al punto di caduta della navicella. Da lì il selenita Scorbuto farà trasportare loro la tua navicella nel cannone. Dopo di che ti congederà. Voltati verso il pannello a sx, e inserisci la chiave di 2° livello nell’apposita apertura, aprendo così lo sportello che ti mostrerà il busto del gran lunare. Quando ci cliccherai sopra lo vedrai cadere, alchè i tuoi punti di quoziente intellettuale caleranno a picco più velocemente del Titanic. Raccogli i pezzi del busto e nell’inventario combinali con la chiave inglese, ottenendo così il cloruro di sodio. Ora prendi ciò che rimane del busto e combinalo col collante, riuscendo miracolosamente a ricostruirlo. Rimettilo al suo posto e il tuo livello intellettuale s’innalzerà nuovamente. Torna in cucina e poni le canne lunari che hai con te sulla lava, ottenendo il potassio, prepara una marmellata particolare, mettendo nel tegame un grappolo d’uva ed un frutto do Voracia (blu), metti il tutto sulla lava ed infine rovescia la marmellata nella macchina che tritura i frutti, ciò provocherà degli effetti incredibili.

Nel laboratorio al 5° piano

Va all’ascensore, scendi al 5° piano e parla col selenita, che ripresosi dagli effetti della marmellata ti risponderà. Dopo un approccio con dei commenti poco simpatici riguardo alla razza umana

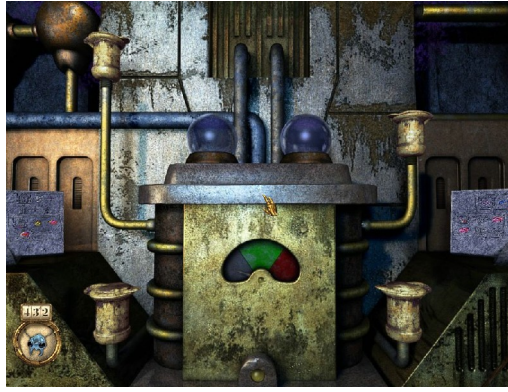
scoprirai che lui si chiama Scrupolo ed è un selenita di rango 1, che si occupa del macchinario presente nella stanza, che elabora l'acido azotico ed il minerale blu, presente in questo laboratorio, per produrre il lumen, il liquido brillante che illumina le gallerie. Il minerale blu viene posto in un raccoglitore, poi triturato e dissolto nell'acido, il liquido ottenuto viene convogliato nei cilindri, dove una violenta compressione lo trasforma in lumen. Questo viene poi raccolto in una vaschetta e immesso nelle grondaie che formano il sistema d'illuminazione. Gl'antichi seleniti utilizzavano una macchina apposita, collocata ai piani più alti, per produrre il lumen per alimentare lo specchio spaziale. Ormai però è fuori uso da tantissimo tempo. A te occorre ripararla, ma quando gli chiederai di venderti il carburante e i componenti per ripararla, lui ti risponderà di no. Ora potrai fargli delle domande riguardo al procedimento per ripartire, se non hai preparato la marmellata che ti ho descritto poco fa i suoi consigli ti costeranno carucci, infatti quando gli chiederai informazioni con la 1° domanda, ossia come farai a trasportare la palla di cannone fino al cannone spaziale, ti chiederà 91 lunari, mentre alla 2° su quali sono i principi del funzionamento del depuratore, ti chiederà 113 lunari. **Se invece gli avrai versato la marmellata nella macchina che distribuisce il cibo avrai uno sconto ed un consiglio finale in più. La prima domanda ti costerà 72 lunari, mentre la 2° domanda 90 lunari.** Cerca in ogni caso di avere con te un po' di monete lunari, in modo che ti risponda, senza correre avanti e indietro tante volte. Una volta che avrai pagato Scrupolo ti darà delle preziose informazioni. Dovrai rivestire la tua navicella con la vernice alleggerente di Klipso, poi, aiutandoti con una leva, dovrai farla cadere al fondo del burrone avvicinandola al cannone. La vernice di Klipso è una miscela di sostanze rare diluita in un'essenza fluida. Dovrai utilizzare le risorse presenti in laboratorio per poi recarti nella stanza delle antichità segrete dove troverai il travasatore/dosatore di klipsaggt, insieme ad altre vestigia dell'età dei viaggi. Poi ti parlerà del depuratore e della pianta di Sagittaria, le cui proprietà sono molto utili. Ora il tuo problema primario è quello di riparare il depuratore, ma Scrupolo non potrà darti i pezzi che ti occorrono per ripararlo, per cui dovrai fare tutto da solo. Ora recati nel laboratorio li accanto per aggiustare la macchina. Innanzitutto sistema una pala nella parte bassa, centrale del macchinario



Nell'inventario unisci insieme la cinghia corta con quella lunga, sistemala nella parte bassa a dx della macchina



Svuota il contenitore a tenuta stagna e posizionalo nella parte alta \ centrale



Ora esamina le due lastre con gl'idiogrammi posizionate a sx e a dx



Gl'idiogrammi ti suggeriscono i vari passi da fare per recuperare tutto quanto ti occorre per poter partire. Se introduci nel macchinario un frutto, ti accorgerai che c'è poca pressione, la cui causa è da ricercare nelle valvole bloccate. Se provi a toccarle ti puoi ustionare, per questo ti occorre assemblare il braccio meccanico che hai nell'inventario, a cui mancano però due parti, la mano ed il gomito, che costano rispettivamente 40 lunari ciascuno. Prima di lasciare il laboratorio per procedere con gl'acquisti prepara una marmellata inserendo nel tegame un frutto di Voracia (Blu) con un frutto di Gladiata (rosso). Metti il tutto sulla lava e conservalo nell'inventario. Va al 4° piano ed acquista gli oggetti che ti occorrono, poi unisci nell'inventario le 4 parti insieme componendo il braccio. Scendi al 5° piano, poiché è giunto il momento di preparare alcuni composti.

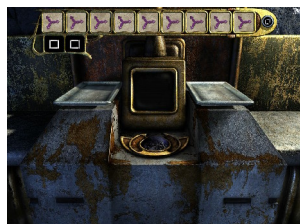
Isotopo leggero: prendi una piantina di sagittaria dall'inventario (se non ne hai dovrai piantare un frutto di sagittaria nella conchiglia con la terra) e mettila nel macchinario nel punto in cui hai inserito la pala (in basso in centro). Devi fare attenzione alle valvole, che essendo bloccate si surriscaldano. Appena vedrai che iniziano a diventare rosse prendi il braccio meccanico dall'inventario e cliccalo sulla valvola in questione.



Procedi in questo sistema fino a che la macchina non avrà terminato il suo lavoro, ottenendo così gl'isotopi di Klipsgaal, cliccando sulla pala. Ora dovrai identificare quello più leggero fra i 9 che hai. Voltati ed inserisci gl'isotopi nella bilancia.



Vedrai messi in primo piano i 9 isotopi e i 2 piatti della bilancia



Per avere un buon punteggio per il tuo quoziente intellettuale dovrai trovare l'isotopo più leggero in 2 pesate. Essendo questo un enigma casuale, non posso indicarti la posizione esatta dell'isotopo più leggero. Per far ciò però c'è un trucco. Metti 3 isotopi sul piatto di sx e 3 su quello di dx (per posizionarli basterà che ci clicchi sopra e tieni premuto il tasto sx del mouse fino a che non avrai posizionato l'isotopo sul piatto della bilancia), poi premi il pulsante centrale. Vedrai illuminarsi al centro un simbolo fra i seguenti > (maggiore) oppure < (minore) oppure = (uguale). In questo caso vedrai illuminarsi sotto gl'isotopi scelti una x rossa, che indica che nessuno di questi è l'isotopo è quello corretto. Ti rimangono 3 isotopi fra cui scegliere. Metti 1 isotopo sul piatto di sx ed 1 su quello di dx. Osserva il simbolo che apparirà e se ciò che cerchi non è fra questi si può dedurre che sia l'ultimo rimasto, sotto cui apparirà uno svirgolo verde. Così avrai trovato l'isotopo corretto in 2 pesate.

Grasso di Zubdssik: prepara una marmellata unendo un frutto di Sagittaria (viola) con uno di Gladiata (rosso) ed inseriscilo nella macchina depuratrice (ricorda sempre di usare il braccio meccanico sulle valvole) Preleva dallo sportello in basso al centro il concentrato di Zubroo. Unisci il concentrato ottenuto con la sostanza vischiosa sputata dai seleniti, ottenendo così il grasso di Zubdssik, che potrai usare sulle valvole lubrificandole e sbloccandole.

Colla d'Yrshnouff: prepara una marmellata unendo un frutto di Sagittaria (viola) con uno di Strangulica (verde). Mettila nel macchinario (non preoccuparti se vedrai le valvole surriscaldarsi, poiché essendo sbloccate non avrai più bisogno di usare il braccio meccanico), ottenendo il concentrato di Yrsagtt. Uniscilo con la sostanza vischiosa dei Seleniti, ottenendo così la colla.

Stella di Xuldakir: Se ne hai una nell'inventario, altrimenti crealo, prendi l'ibrido ottenuto unendo le piante di Strangulica (verde) e Sagittaria (viola). Inseriscila nel macchinario ottenendo la polvere cristallina di Xulmi. Uniscila al cloruro di sodio dando origine alla Stella.

Aggregato esplosivo di Prulmiis: Prendi dall'inventario, oppure creala se sei senza, l'ibrido ottenuto unendo la piante di Sagittaria (viola) e Gladiata (rossa), inseriscila nel macchinario ottenendo la polvere cristallina di Prultuuk. Uniscila con le spore dei funghi esplosivi, generando l'eplosivo. Inseriscilo nel retrorazzo. Preparane ancora 1 per il 2° retrorazzo, e poi almeno 2 di scorta, non si sa mai. Per prepararne maggiori quantità, devi recuperare il materiale mancante, es le spore e gl'innesti. **Attenzione- Per non fare troppe volte avanti e indietro e se hai sufficienti innesti puoi iniziare a preparare la giusta quantità di polvere cristallina di Prultuuk e poi**

quando recuperi i funghi procederai a creare l'esplosivo.

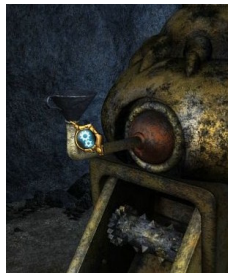
Concentrato di

Brozlyss: prendi il frutto di Sagittaria e inseriscilo nel macchinario, ottenendo il concentrato che poi verrà unito con altri 2 elementi per ottenere un altro composto molto importante.

Prima di procedere oltre, puoi recuperare gli oggetti e gl'innesti che hai utilizzato. Recati al 2° piano e passa sulla pedana a pressione, aprendo la porta che ti conduce al centro del cratere.

Avvicinati al macchinario accanto ai frutti gialli e lubrificalo, permettendo così l'accesso diretto dalla base aliena al centro del cratere e viceversa. A questo punto puoi anche recarti dal dignitario a recuperare la chiave di 3° livello, visto che il tuo quoziente intellettuale dovrebbe aver superato da un pezzo le 500 unità. Una volta giunto di fronte al dignitario e richiesto la chiave sarai ricevuto dal gran lunare, che te la concederà. Lascia la stanza e recati all'ascensore. Va al 1° piano ed entra nella stanza della parabola.

Lumen: il macchinario che produce il lumen è rotto, ma con te hai tutto il necessario per rimetterla in funzione. Procedi nel seguente sistema.



1 - Inserisci l'imbuto sul tubo curvo

2- Assembla insieme, nell'inventario il cilindro dentato, l'ingranaggio colorato (che hai creato sulla



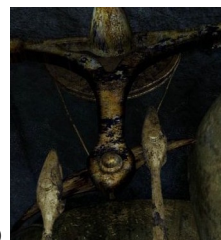
montagna) e l'asse, e posiziona il tutto fra i due rulli in basso a sx come nella foto



3 – Inserisci il raccoglitore che hai nell'inventario alla base dei 3 rulli



4 – Inserisci all'interno del raccoglitore il minerale blu



5 – Metti il Grasso di Zubdssik nell'ingranaggio in alto

7 – Metti la Colla d'Yrshnouff alla base del tubo in basso



8 – Inserisci la maniglia a dx



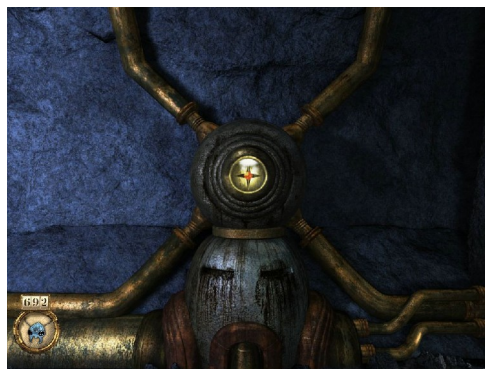
9 – Clicca con la tanica piena di acido azotico sull'imbuto e poi tira la maniglia, azionando il macchinario. Con la tanica raccogli il Lumen prodotto, visibile nel contenitore sotto la maniglia.



Prendi dall'inventario il portello rovinato e posizionale sotto il pistone raddrizzandolo. Dirigiti verso l'ascensore e inserendo la chiave di 2° livello scendi fino al 6° piano.

Nella stanza segreta

Una volta che arrivi al 6° piano ti trovi di fronte la stanza segreta sulla dx, se vuoi puoi entrare utilizzando la chiave di 3° livello, oppure puoi usare un altro sistema non molto convenzionale, ma che farà guadagnare altri punti al tuo quoziente intellettuale. Prendi dall'inventario la stella di Xuldakir e posizionala nel pannello a croce di fronte a te



Da cui partirà un fascio di luce, che ti colpirà facendoti diventare piccino. Automaticamente passerai nell'apertura in basso a dx, entrando nella stanza segreta, dove, subito dopo tornerai alle tue dimensioni originali. Accanto alla porta c'è una leva, Cliccaci sopra, sbloccando la porta. Avanza di un passo e prendi lo specchio rotto sulla sx. Accedi all'inventario e uniscilo con il collante, riuscendo così ad aggiustarlo. Un po' più a sx rispetto a dove hai preso lo specchio vi sono altri 3 oggetti, una mano meccanica, un gomito ed un quadro. Sul pilastro vi sono delle iscrizioni, cliccaci sopra, facendo sì che questi vengano annotati sul diario. Sulla dx c'è un macchinario.



Il tuo insetto spia ti dirà che si tratta del travasatore \ dosatore di Klipsaggt, di cui ti aveva parlato il selenita Scrupolo. Il tuo scopo è quello di mettere nella tua tanica solamente 3 litri di essenza di Klipsaggt . Avvicinati e per prima cosa metti la tanica vuota sulla pietra che vedi a sx. Se osservi bene vi sono tre leve, una a sx una in centro ed una a dx. Prova a cliccare su quella al centro. Essendo arrugginita non si muoverà. Aggiungi sopra ad essa il Grasso di Zubdssik, sbloccandola. Ora bisogna dosare il liquido. Tieni presente che la tanica può contenere 4 litri di liquido, mentre il serbatoio a dx ne contiene 9. Sposta la leva centrale che hai oleato da sx a dx. Gira la leva in alto a sx per far riempire la tanica di liquido rosa. Premi il pulsante in centro sopra la leva che hai spostato, travasando il liquido contenuto nella tanica fino al serbatoio. Riempi nuovamente la tanica e premendo il tasto centrale e travasalo ancora nel serbatoio. Esegui questa operazione ancora una terza volta, vedrai che del liquido contenuto nella tanica riuscirai a travasarne 1 solo litro; riuscendo a far rimanere nella tanica solo i 3 litri che ti occorrono. Lascia questa sala e dopo esserti assicurato di avere la barra metallica nell'inventario (se ti manca acquistala), sali fino al 2° piano, passando dalla porta al centro del cratere. Raggiungi la tua navicella. Qui troverai una pianta a bloccarti l'accesso alla navicella. Apri l'inventario e usa su di essa l'ibrido di Gladiata (rosso) e Voracia (blu), vedrai che si ritirerà. Accedi all'inventario e unisci all'essenza appena ottenuta, l'isotopo leggero ed il frutto di Voracia (blu), ottenendo così la vernice alleggerente di Klipso (devi essere veloce ad usare tale vernice sulla navicella, altrimenti diverrà dura e per poterla nuovamente usare dovrai posizionarla sulla lava. Una volta che avrai rivestito la navicella con la vernice prendi la barra di ferro e togli la pietra che la tiene bloccata, facendola cadere al fondo di una grotta, che comunica con la rete sotterranea dei seleniti. Va in cucina e prepara un nuovo tipo di marmellata unendo il frutto della Voracia (blu) e della Gladiata (rossa), poi cliccala sulla tua figura nell'inventario. Recati al 2° piano e dirigiti verso la porta che ti fa arrivare al centro dell'isola, scendi le scale accanto al macchinario con tutti i tubi e dopo aver mangiato la marmellata che hai preparato poco fa osserva il pannello su cui è raffigurato un teschio, vedrai apparire dei numeri seleniti, in quanto quella marmellata ti farà vedere tutto viola, rivelando segreti celati ad occhio nudo.



Bevi un bicchiere d'acqua in maniera tale da tornare ad avere una vista normale, poi salendo dalle scale che si trovano subito a dx ti troverai in superficie, con lo sguardo rivolto al macchinario con accanto i frutti gialli, voltati e dirigiti a dx, dal lato in cui il cannocchiale è rotto. Porta in primo piano la tastiera con gl'ideogrammi lunari e cliccaci sopra in quest'ordine: **B – G – I - R**



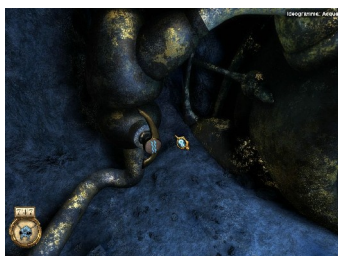
Una volta che si aprirà il pannello **gira la leva verso sinistra**. Dirigiti al cannocchiale che si trova dal lato opposto, accanto alle canne lunari (blu). Evidenzia il pannello con gl'idiogrammi, su cui vedrai che alcuni tasti sono praticamente illeggibili. Qui premi i pulsanti nel seguente ordine (usa come riferimento la foto qui sopra, tanto il numero dei tasti è uguale) **A – G – N – P**. Una volta che il pannello si sarà aperto **gira la leva verso destra**. Ora voltati verso la tastiera numerica e premi il tasto 1. Così facendo il cilindro superiore si alzerà di una tacca.



Dirigiti nuovamente al cannocchiale di dx e digita sempre sul pannello numerico i seguenti tasti: **1 – 4 – 2 – 4 – 3 – 4 – 5 – 4**. Se tutto è stato fatto correttamente sentirai le parole:” guarda guarda”. Torna nella grotta dove c’era il disegno del teschio su cui erano apparsi i numeri segreti. Vedrai che si è aperta una locazione segreta dietro al pannello, in cui è contenuto il cloruro di sodio. Prendine quanto ne può contenere il tuo inventario. Torna al centro del cratere e va accanto ad uno dei 2 cannocchiali, gira la leva che regola la direzione del flusso dell’acqua



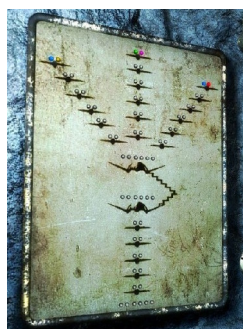
dal lato opposto di com’è regolata, poi avvicinarti al 2° cannocchiale e ripeti la medesima operazione. Scendi di sotto e va nella grotta dove hai rivelato la nicchia nascosta col cloruro di sodio e avvicinarti alla turbina. Posiziona la leva con l’idiogramma dell’acqua verso l’alto



Sali le scale e va vicino al macchinario da cui partono tutti i tubi. Inserisci la chiave di livello 2



nell’apposita fessura attivando ora il macchinario. Sulla parete c’è una tabella che ti indica come chiamare i seleniti esiliati.



Alla base di ogni tubo vi è un pulsante colorato con degli idiogrammi sopra, che quando vengono premuti producono un suono. E’ un po’ come suonare l’organo. Per prima cosa devi premere la prima combinazione di colori, ad es **BLU e GIALLO**, a cui seguirà l’apparizione di una frase, che ti indica il canto di adunata a cui tu dovrai rispondere. A questo punto vedrai il primo tasto che hai premuto (blu) illuminarsi, per cui dovrai premerlo. Poi s’illuminerà il tasto giallo, premilo e così via per tutti i tasti che s’illumineranno dopo. Il canto d’adunata lo effettuerai a blocchi, dovrai iniziarlo più volte premendo i nuovi tasti che di volta in volta s’illumineranno. Quando il canto sarà completo, arriverà il 1° selenita esiliato che entrerà nella porta che conduce all’interno della base aliena. **NON SEGUIRLO ANCORA**. Ora procedi nello stesso modo premendo i tasti **VERDE e FUCSIA**. Quando anche il 2° selenita esiliato sarà entrato, procedi con l’ultima chiamata premendo

i tasti **BLU** e **ROSSO**. Una volta che anche il 3° selenita sarà entrato seguilo e va al 2° piano. Qui al fondo del corridoio, oltre ai gas gialli che ti bloccano il passaggio vedrai la navicella. Recati al 3° piano e parla con il custode Scorbuto insonne, facendogli la seguente domanda:” Ho seguito tutte le tue istruzioni alla lettera! Adesso, come promesso, ordina agl’esiliati di portare la palla di cannone al cannone”. In automatico vedrai i seleniti trasportare la navicella. Torna all’organo e ripeti tutte le sequenze come hai fatto prima facendo uscire i seleniti, che torneranno nelle loro rispettive foreste.

Ultimi preparativi per la partenza

Torna all’interno e sali al primo piano. Avvicinati al pannello con le due figure umane e mettile in questa posizione (se inserirai la chiave di livello 3 l’enigma sarà semplificato, ma guadagnerai meno punti intelligenza; comunque anche senza chiave non è difficile risolverlo, in quanto basta osservare i tasselli argentati nella parte bassa)



Vedrai apparire un nuovo ideogramma e aprirsi nella parte bassa uno scomparto segreto che contiene il quadro di controllo, che dovrai prendere. Entra nella stanza a sx e avvicinati alla parabola. Sostituisci quella rotta, con quella riparata che hai nell’inventario. Ora inserisci anche il quadro di controllo un po’ più in basso



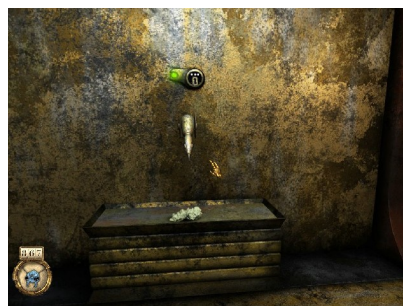
Clicca sul quadro di controllo per portarlo in primo piano e poi inserisci le seguenti coordinate, che avrai preso dai graffiti trovati al 6° piano



a sx dovrai spostare la lancetta per 7 volte (Luce), mentre a dx per 4 volte (fuoco). Sei riuscito a riparare l'antico specchio lunare. Ora potrai comunicare con la Terra tramite il codice mors. Al termine del dialogo ti verrà chiesto se vuoi che ti mandino qualcosa. Potrai scegliere un oggetto solo, per cui fatti mandare delle piante. Esci al centro del cratere passando dalla porta al 2° piano e dirigiti nella zona in cui vedi il fumo. Qui la palla di cannone che ti hanno inviata si è rotta e la piantine che avevi chiesto si sono sparse nel terreno. Alcune sono andate distrutte, ma una ha creato un nuovo ibrido, dando origine al cotone lunare.



Raccogline 3 unità. Torna nella base e scendi al 6° piano, per riempire la tanica con l'essenza di Klippsaggt. Accedi all'inventario e unisci insieme il quadro che avevi trovato, l'essenza e il cotone lunare, che creerà una nuova immagine nel quadro che potrai vedere nel diario. Leggi e vedrai che in esso si cela un segreto, che praticamente ti indica l'enigma del pannello col teschio nella grotta in cui hai preso il cloruro di sodio. Ora crea un'ultima unione. Dovrai procurarti dell'acido azotico nel laboratorio al 5° piano, ma dovrai prima distrarre Scrupolo preparando una marmellata con Mephitia e Strangulica e inserendola nella macchina tritafrutti. Preso l'acido uniscilo nell'inventario col cotone, ottenendo così il fulmicotone, altamente esplosivo. Torna in cucina e gira la leva sull'acqua in maniera che scompaia l'effetto della marmellata sui seleniti e poi dirigiti alla navicella. Una volta nella stanza inserisci la chiave di livello 3 nell'apposita fessura e metti il fulmicotone sulla panca in basso



Entra nella navicella e sistema i 2 retrorazzi nella loro sede, prendi una lastra protettiva e posizionala sull'oblò, poi prendi i bulloni per fissare la lastra e infine usa la chiave inglese per

avvitarli. Se vuoi puoi parlare col gallo, scoprendo di poter parlare perfettamente con la bestiola. Ora tutto è pronto. Esci dalla navicella e va nella stanzina accanto dove ci sono le 2 leve. Fra queste c'è un congegno **(da questo punto dovrai essere velocissimo)**. Sposta la freccia sulla tacca più lontana e poi tira la leva subito a dx



Entra immediatamente nella stanza a dx, gira la leva sul muro, entra nella navicella e chiudi l'oblò. Nel giro di pochi istanti ci sarà l'esplosione che sparerà verso la Terra la tua navicella. A te non resta altro che goderti il finale.



Soluzione di Rita