

SOLUZIONE IL RITORNO ALL'ISOLA MISTERIOSA –

IL DESTINO DI MINA

Dopo il filmato introduttivo tira il pomello del salvagente sulla spalla di Mina e sgancia la cintura di sicurezza. Osserva il cadavere del pilota. Clicca sul finestrino accanto a Mina. Parla con Mina, chiedile di accarezzarti poi imbocca il sentiero. All'incrocio Jep fiuterà qualcosa. Girati e prendi la foglia d'albero sotto le assi. Girati e prosegui verso l'incrocio. Segui il fumo giallo per arrivare alla sorgente. Raccogli l'esca sotto la radice dell'albero a dx, voltati e torna all'incrocio cliccando una sola volta. Girati a dx e fai un passo avanti: Jep fiuterà ancora qualcosa. Girati a dx e raccogli il ramo corto sotto la pianta. Apri l'inventario e trascina il ramo su Jep. Prosegui verso l'albero abbattuto, scendi le scale e raggiungi la spiaggia. Raccogli la bottiglia rotta, la tanica di benzina, le alghe, il tubo ed il grano mischiato con la sabbia. Voltati e torna all'incrocio. Vai avanti e vedrai una scimmia disperata. Torna all'incrocio, girati a sx e vai verso l'incrocio del mulino. Dirigiti verso il mulino a dx. Raccogli il ramo rotto accanto alle scale, vai a sx e vedrai una scimmia accanto ad un fucile. Girati e raccogli i pinoli sotto l'albero: quando questa brutta scimmia ti attaccherà per avere i pinoli rifiutati di darglieli. Vai a sx fino al prossimo incrocio poi vai a sx e prosegui fino al prossimo quello dello spaventapasseri. Jep fiuterà qualcosa. Alza lo sguardo e vedrai dei calabroni. Girati a sx e raccogli due arance. Girati ancora e prendi la pelle di serpente. Torna nei pressi del mulino dove c'è la scimmia cattiva e sali le scale sulla dx. C'è uno scrigno: prendi l'amo e lo straccio sporco. Scendi le scale a dx del mulino e torna da Mina. Lava lo straccio nell'acqua del fiume a sx e dallo a Mina poi abbracciala. Torna all'incrocio ed vai a sx. Dall'incrocio dello spaventapasseri gira a sx e dirigiti verso il lago di fango. Raccogli il ramoscello e girati a dx. Prendi tre uova nel nido, girati e prendi la creta. Torna all'incrocio dello spaventapasseri e prosegui. Raccogli tre ramoscelli secchi accanto al capanno distrutto, gira il crogiolo rotto e prendi sia i vermi che l'ocarina. Entra nel laboratorio e vedrai Amber, una scimmia molto più buona, intenta a rompere le noci. Girati a sx ed osserva la vasca piena d'acqua. Parla con Amber, spulciala ed imploralà: prendi la pietra e rompi 10 noci (carica il colpo alzando il braccio e non appena la noce è cerchiata di verde colpiscila). Trascina il cibo su Jep finché la sua barra d'energia diverrà verde. Esci e vai all'incrocio dello spaventapasseri. Gira a sx e prosegui fino all'incrocio del mulino. Gira a dx e torna da Mina. Parlaci ed in lontananza sentirai il rumore di un motore. Chiedi una carezza a Mina poi vai all'incrocio a dx. Jep si girerà automaticamente. Vai verso la fonte. Prosegui e prova ad avvicinarti: t'imbatterai in un robot. Voltati e sentirai Mina gridare. Vai verso l'incrocio del mulino e gira a sx. Mina è scomparsa. Prosegui verso l'incrocio ed osserva il sangue per terra. Segui le macchie di sangue fino ad arrivare agli scalini del mulino. Raccogli la benda sporca accanto ai gradini, girati a dx ed arrampicati sull'albero senza foglie. Parla con Mina che ti dirà di portarle un antisettico. Esci dalla finestra e prosegui verso l'incrocio poi vai alla dx del baratro. Voltati e prova a raccogliere il timo, ma c'è un serpente che te lo impedisce. Usa l'ocarina e suonala un po' cliccando sulle dita di Jep a caso. Dopo aver ipnotizzato il serpente prendi il timo e portalo a Mina. Esci dalla finestra e girati a dx. Prendi il fucile accanto alla carcassa del porcospino e prendi il filo d'erba alla sua dx: per risolvere l'enigma devi catturare dieci formiche con il filo d'erba cliccando sopra di esse. Dopo aver catturato le formiche girati verso l'incrocio e prosegui fino al lago. Lava la benda e torna da Mina. Dalle le formiche. Trascina una formica alla volta sulla ferita aperta cliccandoci sopra (le formiche che avanzano potranno essere utilizzate come cibo per scimmie). Dopo aver ricucito la ferita dai a Mina la benda pulita, esci dalla finestra e vai a buttarti nel pantano. Vedrai Jep sporco di fango nell'angolo in basso a sx, prendi la canna di bambù e torna all'incrocio dello spaventapasseri. Arrampicati sull'albero, prendi l'alveare con la canna di bambù e torna al mulino (mi raccomando non lasciate mai andare l'alveare dalle mani della scimmia altrimenti dovreste tornare indietro a prenderlo). Appena compare il giaguaro cliccaci sopra per farlo scappare. Prendi sia il bastone che la larva di calabrone ed entra nel mulino. Parla con Mina e cerca di farti accarezzare. Esci dal mulino ed entra nel laboratorio. Avvicinati alla vasca da bagno e cliccaci sopra per lavarti. Fai mangiare a Jep la foglia nell'inventario; così facendo avrai una spugna che potrà tornare utile. Torna nel mulino. Parla con Mina e fatti accarezzare poi fatti prendere in braccio. Prova ad uscire dal mulino usando le scale ed automaticamente vedrai un robot attraverso la

finestra. Esci dal mulino ed vai verso l'incrocio. Gira a sx e vedrai il robot rotto. Ascolta ciò che dirà poi zoomate su di lui: presta attenzione alla targa con la scritta Nautilus 1860. Per risolvere l'enigma devi usare queste quattro cifre come riferimento, perché sono associate ai numeri in basso.

- Il numero 1 corrisponde a 1.
- Il numero 8 corrisponde a 2.
- Il numero 6 corrisponde a 3.
- Lo 0 corrisponde a 4.

Tutti gli altri, vale a dire 2 – 3 – 4 – 5 – 9 corrispondono a 0. Ogni volta che sbagli, il numero cambia. Dopo aver risolto l'enigma le luci diverranno verdi ed il robot verrà disattivato. Ti servono degli attrezzi per svitare il pannello. Torna al lago ed impersona Mina cliccando sul lago. Immergiti e prendi le cozze alla sx dell'elicottero, a dx il cavo d'acciaio sotto l'elicottero poi entra nel velivolo passando dal finestrino e prendi la busta di plastica ed il coltellino sotto il cadavere. Raccogli anche il rotolo di spago e girati a dx per prendere la maniglia dal lato passeggero. Girati ancora verso il pilota e prendi i tre gamberi che gli camminano sulla schiena. Esci, alza lo sguardo e torna in superficie. Accarezza Jep e fallo salire sulle spalle. Apri l'inventario e svuota la busta di plastica: leggi la lista e torna dove c'è il robot disattivato. Svita il pannello togliendo le viti con il coltellino multiuso, toglì i circuiti bruciati e riponi il coltellino nell'inventario. Imbocca il sentiero a dx e raggiungi la spiaggia. Osserva la tartaruga e scendi le scale. Guarda la cascata a sx poi raccogli la lente del sestante. Osserva il robot neutralizzato nel precedente episodio e svita il pannello con il coltellino multiuso. Prendi le parti del circuito e prova a risalire la montagna, ma vedrai il giaguaro. Girati ed osserva i cannoni elettrici sulla parete (devi rimanere sotto il pannello di controllo e non sulle scale). Usa il coltellino e toglì le viti a sx. Rimuovi il circuito bruciato e prendi quello nell'inventario. Metti i chip negli spazi facendo in modo che le entrate e le uscite corrispondano. Fatto questo cliccate sul pomello rosso in alto a dx. Riprendi dopo il filmato le parti del circuito e torna nei pressi del robot rotto: guardalo ed inserisci i chip negli spazi come foto sotto.



Ascolta il robot e prendi il grafico e la mappa bruciata. Girati a sx e prosegui verso il bivio dello spaventapasseri. Vai a dx e di un'occhiata al laboratorio. Girati a sx e guarda la bomba di lava. Voltati

verso il pantano che però Mina non può attraversare. Prendi il controllo di Jep e parla con Mina. Girati verso il pantano e tuffati. Alza lo sguardo e noterai dei frutti blu sul ramo: prendi la canna di bambù nell'inventario ed usala per far cadere i frutti. Usa ora la canna di bambù per misurare la profondità dell'acqua nei pressi e proseguire dove la canna non affonda. Una volta fatto devi trovare il modo di far attraversare il pantano a Mina. Prova a spingere il tronco a sx ma Jep è troppo debole. Girati a sx ed vai avanti. Voltati a dx e prosegui verso la fornace. Sali le scale per poi vedere un uccellino sul bordo del comignolo: raccoglilo. Girati a sx, alza lo sguardo e vedrai un nido: metti l'uccellino. Scendi le scale e vai sull'altro lato dell'incrocio. Raccogli il carbone nell'angolo a dx, vai avanti e guarda in alto sulla cima della montagna che s'intravede una scimmia. C'è anche una buca con dell'acqua. Torna indietro e raccogli quattro gardenie di Tahiti. Girati a dx e raccogli i frutti di palma da olio. Tornate all'incrocio, imbocca l'incrocio, girati a sx e vai avanti. Prendi il bastoncino appuntito in inventario ed usalo per catturare l'animaletto che si è nascosto sotto la foglia. Girati ed alza lo sguardo: prendi i favi. Clicca sull'acqua pulita e Jep si laverà automaticamente. Lava anche i frutti blu. Prendi l'ipomea acquatica. Nutri Jep ed usa su di lui una gardenia. Quando la barra d'energia di Jep sarà verde torna al tronco e spingilo per far salire Mina. Sali sulle spalle di Mina, girati a sx e vai avanti. Prova a leggere la scritta alla base del cartello. Girati a sx e vai avanti. C'è dell'acqua sporca. Osserva la scimmia sulla montagna e girati a dx. Osserva la fornace, voltati e leggi la scritta alla base del cartello (325). Torna al sentiero e gira a dx. Leggi l'altitudine alla base del cartello (306). Vai avanti e dirigiti nella segheria. Sposta la lapide a terra e dal nulla spunterà una scimmia che cercherà di rubare gli oggetti in inventario: sii rapido e clicca sulla mano dell'animale prima che riesca a sottrarti qualcosa. In caso d'errore ricaricate il salvataggio precedente. Apri lo scrigno, leggi gli appunti e prendi il peso, la mola, i pigmenti rossi, l'ascia arrugginita ed il gesso. Voltati e prova a leggere la scritta ai piedi del cartello. Togli il chiodo che regge la sega circolare, rimuovi la sega e sostituiscila con la mola. Rimetti il chiodo, premi il pedale ed affila l'ascia. Girati e vai verso la montagna. Voltati a sx ed osserva la pineta. Usa l'ascia su un pino e prendi tre aste che misurano 21 piedi. Girati a dx e vedrai dei frutti rossi. Prendi il controllo di Jep. Usa un'asta sui rovi per salirci e con un'altra prendi i frutti. Raccoglili e sali sulla spalla di Mina. Torna alla segheria. Prendi la lama ed il chiodo. Metti la mola ed il chiodo poi affila la lama della sega. Appoggia un'asta sul banco e muovila orizzontalmente finché vedrai la scritta asta da 21 pollici = 15 e 6 pollici. Premi il pedale, taglia l'asta e prendi le due ottenute. Taglia lo spago con il coltellino multiuso per avere un pezzo di corda. Combina il peso, la corda ed il sestante per costruire una livella. Torna alla grande fornace. Infila l'asta da 15 pollici nella base di pietra con la scritta 325 pollici. Vai verso la montagna e girati verso l'asta appena posizionata. Usa la livella ed inquadra la punta dell'asta dopodiché rilascia il tasto del mouse. Girati a sx e, sempre usando la livella, inquadra l'uccellino sull'albero. Rilascia il tasto del mouse. Vai alla segheria e inquadra ancora l'uccellino. Girati, sempre con la livella, a dx ed inquadra la montagna per notare dei movimenti strani (mi raccomando lo deve dire Mina che c'è uno strano movimento!). Fai un passo avanti: troverai il passaggio segreto! Mina prima che possa arrampicarsi dovrà recuperare un po' d'energia. Vai al laboratorio. Metti l'argilla sul disco di legno. Lavati le mani nell'acqua a sx e fai girare il disco di legno. Per modellare l'argilla puoi cliccare su tre posizioni. Devi fare dodici vasi. Voltati ed esci. Smonta il sestante e combina la lente con il foglio bruciato ed il grosso ramo. Posa il fuoco nella bocca della fornace ed alimentatelo cliccando sul soffietto. Cuoci tutti i vasi facendo attenzione a non bruciarli. Riponi i vasi cotti in inventario. Avvicinati alla vasca del laboratorio e riempi tre vasi d'acqua. Torna nei pressi del lago e manda Jep nel fango. Usa un'asta da 21 pollici e prendi il ramo con i frutti blu. Torna nel laboratorio e lava sia Jep che i frutti blu. Sali sulle spalle di Mina. Torna al lago e raccogli l'acero in due vasi. Torna al laboratorio e procurati lo zucchero cuocendo l'acero. Vai al mulino e metti i semi di palma da olio nel recipiente sul tavolo. Raccogli l'olio che cola dentro uno dei vostri vasi. Combina il grano mischiato con la sabbia e l'acqua. Metti poi il grano nel recipiente sul

tavolo e raccogli la farina dentro uno dei vasi. Combina l'ipomea acquatica con l'olio ed avrai dell'insalata condita. Combina l'acqua, la farina, lo zucchero, l'uovo ed un frutto qualsiasi. Torna al laboratorio e cuoci i gamberi e le cozze. Torna alla segheria e riempi con l'acqua il secchio di fronte. Collega il tubo all'alambicco. Prepara un fuoco combinando il palo, i rami secchi e la lente del sestante. Metti il fuoco sotto il distillatore ed apri lo sportello. Mettici un frutto o lo zucchero e raccogli dentro un vaso l'alcool ottenuto. Metti nel distillatore una gardenia oppure il timo e raccogli il profumo dentro uno dei vasi. Combina l'alcool con i pigmenti rossi ed avrai della vernice. Fa un bouquet combinando il timo o la gardenia. Usa il coltellino e stappa la bottiglia rotta. Usa il tappo con la vernice. Costruisci una canna da pesca combinando l'asta da 6 pollici, il tappo e l'amo. Vai al lago e combina i vermi con la canna da pesca. Butta l'amo in acqua e quando il pesce abbocca pescalo. Tira il pesce mentre è verde e rilascia quando diventa rosso altrimenti scapperà. Pesca finchè Mina dirà d'aver preso abbastanza pesci. Fai mangiare a Mina. Torna alla segheria e prosegui verso la montagna. Arrampicati per entrare nel passaggio. Girati a dx e ritroverai la scimmia ladra. Cerca di salvare tutti gli oggetti come prima. Scendi e girati verso il nido di termiti. Riempi un vaso d'acqua, raccogli le canne della scogliera ed i piselli selvatici. Infila il bastoncino appuntito nel nido delle termiti e cerca di farne cadere il meno possibile. Vai verso la spiaggia ed osserva lo strano oggetto coperto di sabbia. Prova a prendere il gettone, ma si spezzerà. Alza lo sguardo e vedrai un volto scolpito nella montagna. Vai avanti e prendi la latta verde ed i molluschi. Alza lo sguardo e vedrai una scimmia che cerca di colpirti tirandoti una noce di cocco: raccoglila. Girati verso la montagna ed osserva la bacinella piena di terra. Girati a dx, clicca sull'oggetto che brilla nella sabbia poi usa la creta per fare un calco dello stampo di cristallo. Prosegui verso la spiaggia ed alza lo sguardo. Prendi il controllo di Jep e fallo arrampicare. Salta su tre alberi quando la freccia è sul verde. Guarda in alto e vedrai un oggetto che brilla. Sposta le liane e troverai un altro stampo di cristallo. Fai un altro calco con la creta. Girati. Salta sulla palma e scendi. Sali sulle spalle di Mina e torna al laboratorio. Cuoci gli stampi e prendili prima che si brucino. Torna alla baia e scendi verso la spiaggia. Clicca sullo strano oggetto ed inserisci i gettoni come nell'immagine sotto.



Prendi il germoglio che è apparso sopra lo strano oggetto, voltati e dirigiti verso la parete della montagna sotto la faccia. Pianta il germoglio nel vaso con la terra ed innaffialo. Crescerà rapidamente

una pianta con del liquido turchese: raccoglilo dentro uno dei vasi. Torna dove c'è il nido di termiti e riempi tre vasi d'acqua. Ritorna verso la spiaggia e riprendi il controllo di Jep. Vai sul lato più lontano della sporgenza dove c'è Leonard, osserva i disegni e presta attenzione al disegno della pianta. Dai a Leonard il liquido turchese ed aspetta che si volti. Prova a riprendere ciò che ti ha rubato (fallo solo se sono oggetti importanti, se vi ha rubato il cibo lascia perdere). Salta sulla palma con il nido abbassa lo sguardo ed apri la borsa. Prendi ciò che ti ha rubato e tornate da lui. Osserva il disegno fatto da Leonard con il liquido turchese. Torna da Mina, chiedile di accarezzarti e sali sulle spalle. Combina il coltellino con le canne di scogliera ed immergi il pennello ottenuto nel liquido turchese. Torna verso la montagna ed avvicinarti al germoglio. Prendi il pennello e cerca di riprodurre il simbolo fatto da Leonard poi premi la pietra che sporge dalla parete ed entra nel santuario. Girati a sx e prova a salire le scale. Le scimmie cominceranno a tirarti addosso del fango. Costruisci una cerbottana combinando la canna di bambù con i piselli selvatici e cerca di colpire la prima e la quarta scimmia. Torna sulla sponda del lago. Vai verso la fonte di calore ed al bivio vai a sx. Avvicinati al baratro e vedrai la scimmietta disperata indicarti il suo piccolo in difficoltà. Taglia tre corde, combinando lo spago con il coltellino, costruisci una fune tesa combinando le tre corde appena tagliate, impersona Jep ed attraversa il baratro. Girati a sx ed arrampicati sul muretto. Lancia la fune tesa al cucciolo di scimmia e torna da mamma scimmia per farle riabbracciare il suo piccolo. Torna da Mina e sali sulle spalle. Smonta la canna da pesca e vai alla segheria. Prosegui verso la montagna e fai arrampicare Jep sul palo. Sali ancora e guarda in basso. Usa l'amo sull'osso per avere del midollo. Prova a guardare dentro il buco nel muro, ma Slugger te lo impedirà. Prendi la pelle di serpente in inventario e spaventalo. Guarda nel buco e prendi sia l'orchidea che il vaso smaltato. Torna da Mina e sali sulle spalle. Torna al laboratorio e costruisci altri vasi. Cuocili e dipingili con il pennello con il liquido turchese. Cuocili e torna alla segheria. Prosegui fino alla montagna, combina i molluschi con il coltellino e costruisci una collana legando i molluschi forati con la corda. Slugger è tornato. Spaventalo con la latta dopodichè corteggia Amber finchè la sua barra sarà completamente verde (per fare questo puoi darle il bouquet, la torta, la collana, il timo ed il profumo). Torna da Mina per salire sulle spalle. Combina la latta verde con la tanica di benzina, usa la scorciatoia e torna alla grande fornace. Prepara il fuoco combinando i ramoscelli, l'asta e la lente del sestante e mettilo nella bocca della fornace. Impersona Jep. Sali le scale e metti i molluschi nella ciminiera. Torna giù e sali sulle spalle di Mina. Raccogli la calce nel vaso, combina la calce con l'acqua ed infine combina la calce con l'olio ed il gesso. Vai alla baia e prendi il controllo di Jep. Raggiungi Leonard, dagli i colori rosso, verde e bianco. Prendi l'ocarina in inventario e suonla. Leonard fischietterà una melodia che dovete ripetere. Chiudi i fori in ordine come riportato sotto:



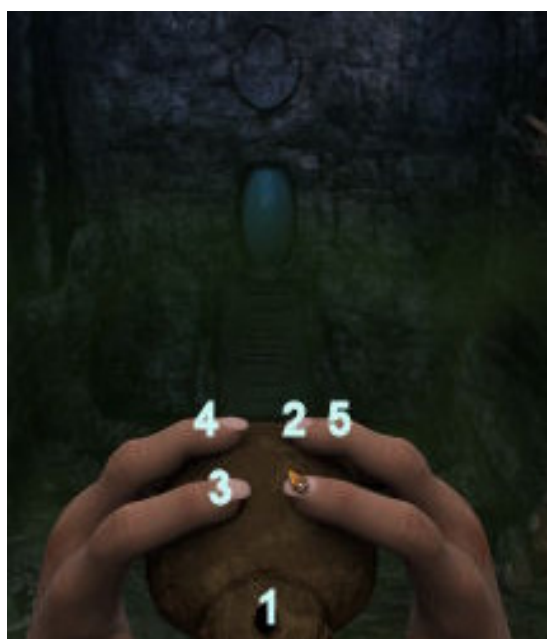
Suonala di nuovo e la scimmia fischietterà un'altra canzoncina da riprodurre:



Leonard dovrebbe essere diventato tuo amico e la sua barra completamente verde. Intingi il pennello nei cinque colori e disegna Mina sulla parete a dx. Usa la scorciatoia e torna da Mina. Entra nel tempio ed usa la cerbottana sulla prima e sulla quarta scimmia. Appena la foto di una diventa rossa attacca l'altra finché entrambe fuggiranno. Scendi le scale ed osserva le cinque mensole una delle quali con un vaso sopra. Per risolvere l'enigma devi mettere gli altri vasi che però devono essere tutti diversi.



Prendi l'ocarina e suona come la sequenza riportata sotto:



Sopra la porta comparirà un simbolo: premilo ed attraversa il portale. Prima di scendere le scale guarda a sx e a dx. Clicca sulla lavagna con i simboli alieni. Scendi le scale e prova a superare il cancello. Girati a dx e guarda attraverso gli occhi della faccia. Abbassa lo sguardo ed osserva le tre colonne contenenti del gas colorato. Voltati e prova a prendere l'ovoide di metallo. Riponilo. Clicca sull'ovoide in basso a sx con il rosa in mezzo ed osserva i ricordi di Michael Ardan. Clicca sulla X per interrompere il filmato. Clicca sull'ovoide accanto, osserva i ricordi di Cyrus Smith. Sistema la macchina del linguaggio. Per risolvere l'enigma devi sistemare correttamente i coni blu uno alla volta ed osservare il contatore nell'angolo superiore dx del monitor; in questo modo saprai quando il cono è nella posizione corretta. Dopo aver sistemato ogni cono premi il tasto blu. Sali le scale e clicca sulle scritte sopra la lavagna. Osserva i ricordi di Mina poi prendi l'ovoide con il bianco al centro. Ascolta la voce aliena dopodiché apri l'inventario. Usa l'ovoide su Jep e rimettilo dove l'hai preso. Ora il cancello è aperto: superalo e scendi le scale. Avvicinati al pannello, premi il pulsante per sollevare la copertura dei comandi anche se prima devi superare un test che consiste nel premere per 5 volte i tasti con il numero dettato dalla voce aliena. Premi ancora il pulsante e prova a muovere le leve. Torna verso l'ingresso e vedrai una porta con una grossa N: prova ad aprirla, ma è bloccata. Girati verso i cavi elettrici e prendi il sostegno ricurvo del cristallo. Prova ad aprire la porta con il simbolo alieno e, se la porta è chiusa torna davanti al pannello e premi il pulsante per coprire le leve. Entra e gira a dx. Vai avanti e voltati verso la parete con la turbina: c'è un cristallo incastrato nel ghiaccio. Prendi l'ascia in inventario e prendi il cristallo. Usa la scorciatoia e vai alla grande fornace. Metti nel fuoco il supporto del cristallo. Prendi le molle ed usale per riprendere il supporto. Trascina le molle con il supporto sopra l'incudine a sx e clicca per mantenere la posizione. Prendi il martello e raddrizza il supporto. Riprendi le molle con il supporto ed immergi quest'ultimo nell'acqua fredda. Torna nella sala motore usando la scorciatoia e combina il cristallo con il supporto per ottenere un isolante. Vai verso la porta con la lettera N. Girati ed usa l'isolante per prendere il cavo elettrico che devi poi inserire nello spazio vuoto. Entra nella cabina di Nemo. Fai un passo avanti e girati a sx. Osserva la macchia d'olio e l'altoparlante con la luce verde accesa. Vai a dx ed osserva sia il miscelatore che la pianta. Prendi l'ovoide. Esci dalla cabina e torna nei pressi della grata dove ci sono gli altri ovoidi. Prendi l'ovoide di metallo e sostituiscilo con quello preso nella cabina di Nemo: cliccaci sopra. Torna nella cabina di Nemo e leggi il libro sul tavolo dentro il quale troverete una nota. Osserva l'immagine appesa alla parete e clicca sui numeri per avere tutte le descrizioni. Gira l'elefante del carillon sul divano, prendi la maschera e carica con il calcio. Osserva il portellone e prova ad aprirlo. Puoi lubrificarlo con l'olio di palma oppure usando la spugna sulla macchia d'olio sopra il tavolo. Apri il portellone, indossa la maschera ed immergiti impersonando solo Mina. Girati a dx e gira la valvola rossa. Nuota verso l'elicottero e girati dandogli le spalle. Vai avanti ed osserva la grossa pietra sopra la botola. Guarda in basso, sposta la ruota e raccogli il gancio di metallo. Alza lo sguardo e torna in superficie. C'è ancora il giaguaro! Indossa la maschera ed immergiti ancora. Nuota verso l'elicottero e prova ad aprire il portello a sx del lato passeggero. Aggancia la maniglia in inventario all'argano, metti il gancio sotto l'argano, clicca prima sul gancio poi sulla maniglia ed il portello si aprirà. Entra e prendi la rete, il salvagente sgonfio e la bombola d'azoto. Esci e nuota fino al portello bloccato dal masso. Copri la roccia con la rete ed il salvagente sgonfio. Usa la bombola d'azoto sul salvagente. Apri la bombola e Mina si allontanerà automaticamente. Guarda il cancello poi torna nella cabina di Nemo. Chiudi la valvola rossa ed alza lo sguardo. Jep ha bloccato il portello e non riesce ad aprirlo. Alza lo sguardo, clicca su Jep e sul ritratto che la scimmietta girerà verso di te. Osserva il disegno della cornice. Girati verso il pannello e premi i tasti. Per aprire il portellone devi riprodurre il disegno della cornice.



Entra nella cabina. Appendi le fotografie e raddrizza il carillon. Leggi la lista di Nemo e fai salire Jep sulle spalle. Torna nella sala motore, premi il pulsante che copre le leve e prova a muoverle. Premi il pulsante per richiudere le leve. Girati a dx, premi il simbolo sulla porta ed imbocca il corridoio diretto verso il tubo del vulcano. Girati verso la turbina e fai entrare Jep nel buco. Vai avanti, guarda in alto e chiudi il buco con la noce di cocco. Torna da Mina e sali sulle spalle. Torna nella sala motore. Avvicinati al pannello, premi il tasto che copre le leve, spingi tutta in alto una delle due leve e fai salire lentamente l'altra finchè le quattro luci in basso si accenderanno. Esci dalla sala usando il passaggio della grata e automaticamente guarderai attraverso gli occhi della maschera. Vai verso la porta accanto alla lavagna con le scritte aliene. Vai verso la grata dove ci sono gli ovoidi e prendi quello a dx. Girati ed osserva il sangue per terra. Usa l'ovoide appena preso sulla macchia di sangue. Rimetti l'ovoide dove l'hai preso ed osserva i ricordi di Slugger. Torna nella sala motore e prova ad aprire il pannello. Automaticamente vedrai Slugger intrappolato nella turbina. Apri la porta con il simbolo alieno. Segui il sentiero del vulcano e fai entrare Jep nella turbina. Per risolvere l'enigma devi prendere al volo cinque condensatori sferici. Dopo aver superato il giochino clicca su Slugger e tiralo fuori. Avvicinati al pannello, rifai il test dei numeri poi premi il pulsante. Avvicinati al miscelatore e prendi i frammenti di vetro viola. Metti i cinque condensatori nel supporto a dx, prendi il fusibile bruciato, apri l'inventario e smonta il cavo di metallo. Usa uno dei due cavi per riparare il fusibile e rimettilo dove l'hai preso. Torna da Jep, abbraccialo poi usa la scorciatoia e vai alla grande fornace. Girati verso l'incrocio, raccogli la lente oculare e la noce di cocco vuota. Torna alla grande fornace. Metti il fucile nel fuoco, prendilo con le molle ed appoggialo sull'incudine. Prendi lo scalpello, ma, prima di poterlo usare, devi affilarlo. Vai alla segheria, sostituisci la sega con la mola, premi il pedale ed affila lo scalpello. Torna alla grande fornace e metti lo scalpello nel foro dell'incudine. Prendi con le molle il fucile bollente, mettilo sull'incudine e clicca per mantenerlo in posizione. Prendi il martello ed usalo sul fucile un paio di volte. Raffredda il tubo mettendolo nell'acqua, usa la scorciatoia e vai al laboratorio. Esci ed usa la fornace. Clicca sul crogiolo, metti i frammenti di vetro viola nel crogiolo, girati e tira la corda del soffietto. Usa il tubo di ferro sul vetro sciolto e farai automaticamente una bottiglia viola. Prepara del carbonato di sodio mettendo un'alga nel fuoco, cuoci la calce e combina la calce viva, la sabbia ed il carbonato di sodio. Metti l'impasto nel crogiolo, aspetta che si sciolga e soffia con il tubo di ferro. Torna nella cabina di Nemo. Esci e supera la grata. Girati verso i tubi accanto agli ovoidi ed usa la bottiglia bianca sul tubo da cui fuoriesce il gas viola. Torna nella cabina di Nemo. Metti la bottiglia con il gas viola all'estremità del miscelatore e la bottiglia viola sotto. Metti la lente oculare sul braccio di metallo e guardaci dentro. Pulisci la lente premendo il tasto rosso, apri i rubinetti dei gas (azzurro, giallo e viola). Prendi il campionatore vuoto, vai da Jep, abbraccialo ed usa il campionatore su di lui. Torna al miscelatore e metti il campionatore col tessuto di Jep sul vetro dietro il miscelatore. Guarda nella lente oculare e vedrai delle cellule morte e malate. Rilascia il gas color viola e le cellule malate moriranno. Ascolta ciò che dirà Nemo e salva la partita per scegliere il finale!

Finale 1: Fai salire Jep sulle spalle e raggiungi la baia.

Finale 2: Fai salire Jep sulle spalle ed attiva lo schermo spingendo lentamente verso il basso la leva.

Guarda il filmato finale!

Soluzione di Linfadoro

