

SOLUZIONE HAMLET

ATTO 1

Apri la grata a sx, clicca sul meccanismo in alto a dx per provocare mal tempo poi clicca sulla nuvola di dx. Ora fai apparire il sole, clicca sull'uccello per farlo spostare e clicca sul fiore. Fai di nuovo spostare l'uccello, clicca sull'altoparlante alla sua dx poi fai comparire di nuovo le nuvole. Clicca sulla nuvola di sx poi Sali sulla pianticella appena cresciuta. Clicca sul gancio in alto a sx e compariranno due ganci a dx: clicca su quello più a sx. al successivo spostamento clicca sul gancio di dx e quando sarà posizionato sopra la gabbia cliccaci di nuovo sopra per fargliela agganciare. Sali le scale e clicca la leva a sx. in ascensore inserisci la parola **Pa-s-s-w-o-Rd**. Clicca sul ragnetto che penzola in alto a sx, clicca sulla scatola dov'è andato a finire e stacca il filo rosso poi schiaccia il bottone verde. Clicca due volte su Ofelia, premi il bottone dell'elettricità (quello con il fulmine) poi clicca Polonio. Appena estrae la bomba molto velocemente cliccala e gli esploderà addosso. Ora devia subito il raggio laser in alto a sx verso Polonio, riattiva la corrente e premi il pulsante rosso del telecomando a terra.

ATTO 2

Clicca sul casco della muta in basso per due volte per far andare via i pesci. Clicca poi su Ofelia. Clicca sul tuo personaggio e sul granchio che sta pensando poi clicca su Ofelia. Apri la finestra della casetta suona la campanella appesa un po' di volte per svegliare il vecchietto. Ora quello che devi fare e cliccare su di lui e quando il galleggiante della canne da pesca va giù in acqua dovrai cliccarci sopra per prendere il pesce poi cliccare su un pinguino. Esegui questo procedimento per tutti e tre i pinguini. Una volta fatto clicca sul lucchetto della gabbia: quello che devi fare qua e far combaciare la faccina al centro con le lettere ai lati (es.: all'emoicon del sorriso corrisponde la lettera D). Se la lettera sarà giusta la barra dorata rimarrà fissa, in caso contrario dovrai ricominciare d'accapo con altre faccine. Una volta fatto devi girare le caselline che man mano ti vengono aggiunte dal vecchietto per ricostruire il piano di fuga.



Clicca sulla tenda del castello e apparirà Claudio: clicca molto velocemente sulle note che appaiono mentre suona per farglielo sbagliare così poi se ne andrà. Riapri il tendone, clicca sul cannone in basso a sx e fai spostare la paperella verso il cannone di dx e una volta entrata in esso apri il rubinetto vicino a Claudio.

ATTO 3

Sei un po' stordito! Clicca sulla cassa in basso a dx per far uscire il cannone. Clicca sulla cassa di sx e il topo si andrà a posizionare nel cannone e quando lo girerà verso l'alto spara subito cliccandoci sopra. Clicca sul tuo eroe e vedrai una vignetta con dei pensieri strani e devi renderli logici! Quindi con il barile in alto a sx, il cannone e la scimmia cerca di ricomporre al centro di questa vignetta $2 \times 2 = 4$ (è random, ma non ci vorrà molto!). Clicca sulla scimmia e gioca con lei a carte usando le regole di sasso, carta e forbici. Adesso devi uscire da questo posto. Clicca sul carico a dx e sali le scale. Clicca di nuovo sul carico per farlo scendere poi clicca tra il carico e il gancio nello spazio vuoto per posizionarti e clicca sul carico per uscire. Vai sulla nave e verrai preso da un polipo gigante. Clicca sul carico a dx fino a far uscire un cannone: spara per levare un tentacolo al polipone. Ora clicca velocemente su tutti e due gli occhi del polipo e sarai libero. Apri la porta al centro, sposta il timone in alto e clicca sul tentacolo di sx. riporta il timone a sx, ruotalo e clicca sul razzo. Clicca poi sul tentacolo di dx e sali le scale a dx.

ATTO 4

Segui il percorso riportato sotto.



Clicca ora su di te per finire in mezzo alla folla. Per riuscire ad entrare nel castello devi trovarti e cliccarti per un po' di volte tra la folla. Una volta entrato supera il labirinto seguendo questo percorso: **2volte a dx, 1volta a sx, 1volta a dx e 1volta a sx**. In alto puoi vedere un pannello con dei simboli da rimettere in ordine: in alto a sx metti il quadrato, di fianco il segno +, in basso a sx il triangolo e di fianco il quadrato. Accendi l'interruttore in alto per farti luce e vedrai Laerte. Cercherà di risucchiarti, quindi clicca la lampada per fargliela ingoiare e il vaso di fiori, ma non basterà. Quindi alla terza volta attacca la spina della lampada alla presa di corrente a dx e eliminerai Laerte.

Atto 5

Clicca sul cavallo per sapere cosa pensa e nelle 4 vignette che compariranno seleziona sempre il puntino nero. Una volta arrivato clicca sulla porta per ben 50 volte e morirai! Ma... non è ancora giunta la tua ora, quindi clicca sulle 7 parti della piattaforma e memorizzati i colori. Osserva le pupille della Morte e clicca sulla piattaforma del colore corrispondente finché non ti farà apparire una clessidra. Se cliccherai sul sassolino vedrai che farai scendere un po' di sabbia. E se noti ancora meglio lampeggiano 4 freccette ma, ogni più o meno 7 giri ce ne sono 5. Ecco tu devi fare attenzione quando

ce ne saranno 5 per cliccare il sassolino quando comparirà la freccetta intrusa (nel mio caso era la quarta). Quello che devi fare nella sfida finale contro Claudio è cliccare ogni volta su di lui e andare a cliccare “sull’occhietto” che comparirà sulla piattaforma molto velocemente. Attenzione: una volta fatto te ne comparirà un altro subito dopo! Filmato finale!

Soluzione di Star