The Book of Unwritten Tales

THE CRITTER CHRONICLES

L'avventura ha due modalità di gioco, normale e difficile. Questa soluzione è in modalità difficile.

Capitolo 1

Dopo la intro osserva il cannone, non hai munizioni. Osserva il barile alla sx del cannone, avrai una polveriera vuota. Osserva il baule alla dx del cannone, cliccalo di nuovo e di nuovo ancora per prendere dei coriandoli, un coso del Mardi Gras e un corno. Osserva il macinacaffè dalla parte opposta del timone e poi la gabbia a dx per più volte. Dal motore a vapore osserva la bottiglia di vino e poi prendi il cavatappi. Alla dx della ruota sul motore c'è una manichetta, osservala e poi prendila. Osserva la scala di corda che oscilla in alto.

Scendi nella cabina del capitano.

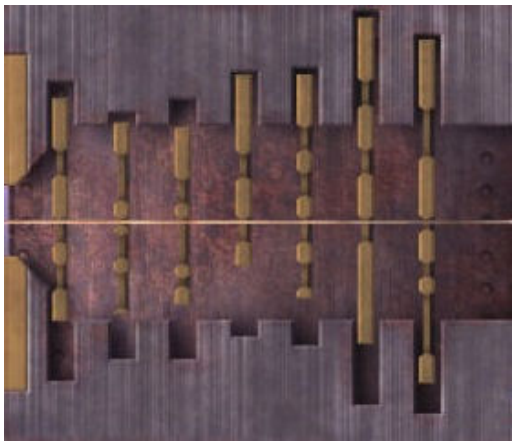
Cabina del capitano

Osserva la sagoma di legno, parlaci di tutto. Sulla scrivania osserva i documenti, prendili per ottenere la graffetta. Sulla scrivania osserva la scatola e poi usaci la graffetta per aprirla e avrai un enigma a serratura. Sulla sx vedi la graffetta raddrizzata, devi inserirla tra i vari segmenti. La graffetta può essere mossa in avanti-indietro e su-giù. Di seguito la posizione per le due modalità.

Difficile



Normale



Avrai un sigaro.

Sulla dx osserva lo specchio e il tavolo da trucco, prendi: cotone, polvere e zolfo. Osserva il guardaroba a sx e prendi il braccio scheletrico. Osserva il barile a sx e usaci il cavatappi per togliere il tappo, uscirà del salnitro. In inventario prendi la polveriera vuota e usala sul salnitro per riempirla. Sulla sx osserva la stufa e dentro vedi dei tizzoni ardenti, usaci il braccio scheletrico per avere del carbone che devi riprendere dal pavimento. Usa il sigaro sulla stufa ma così si brucia la faccia, in inventario unisci la manichetta con il sigaro e il tutto sulla stufa per accendere il sigaro. Ritorna sopra.

Sul ponte – Cannone/Gabbia

Usa il carbone sul macinacaffè e la polvere estratta usala con la polveriera insieme al salnitro, aggiungi lo zolfo**. Usa la polveriera con il cannone, il cotone e i coriandoli** (*se dimentichi di inserire il cotone o i coriandoli, la palla di cannone che ti sparerà si incastra nella gabbia e non si può prendere*), usa il sigaro sul cannone ma qualcosa non va, manca qualcosa per fare danno. Ti sarà sparata una palla di cannone, prendila e rifai la procedura: metti la polvere nel cannone, la palla e accendi con il sigaro. Abbatti la nave volante ma sarai messo in gabbia.

Osserva il coperchio della gabbia, è di legno, usaci il cavatappi per avere un piccolo spazio, osserva la catena in alto e poi in inventario usa il cavatappi con la manichetta, prova a usare il tutto sulla catena ma faresti troppo rumore. Osserva la botola e chiedi aiuto a Mary e poi parla spesso con Zazi finchè si metterà dei tappi nelle orecchie. A questo punto puoi usare ma manichetta con il cavatappi sulla catena, Zazi non sentirà il rumore. Usa la catena sulle sbarre della gabbia, clicca la catena e poi il volano che gira velocemente a dx, sei sotto in cabina.

Cabina del capitano

Parla con Mary che ti dirà di guardare sotto il tappeto. Spingi il tappeto viola e osserva la serratura a combinazione con dei simboli. Prendi il foglietto incastrato sotto e avrai degli indizi:

1: sotto la nave

2: è macchiato e forse 4 parole, la prima forse è simbolo.

3: gli anni di Mary.

Esci dalla schermata. Osserva la nave in bottiglia, la rompi ma non vedi nulla, osserva la pedana su cui era poggiata e vedrai il simbolo quadrato con cerchio interno. Osserva lo specchio, usaci la polvere e vedrai una X con il cerchio in alto. Parla con Mary e saprai che la serratura è stata installata 12 anni prima. Chiedi gli anni a mary chiedendo come fa a sembrare così giovane e saprai che ne ha 81. Quindi 81-12=69 – gli anni che aveva Mary quando fu installata la serratura.

Torna alla serratura e inserisci i simboli trovati:



Scendi per l'esterno della nave.

Prendere l'ascia di Zazi

Sei accovacciato su un serbatoio, prendi la fune con il rampino e usala sulla scala in corda in alto, sali e osserva la bandiera rossa. Osserva la scatola degli attrezzi e prenderai del nastro adesivo. Scendi e in inventario unisci il corno con il nastro adesivo e sul tutto il Mardi Gras. Usa il tutto sul serbatoio e nella scena Nate prende l'ascia.

Buttare Zazi fuoribordo

Scendi nella botola e sali la scala in corda, usa l'ascia sulla bandiera rossa per prenderla, scendi e riprendi la corda con rampino che devi unire in inventario con la bandiera rossa. Usa il tutto su Zazi e per farla volare via agisci sulle dita della mano.

Lo Yeti

Nate atterra in una zona protetta da Petra a testa in giù nella casa dello Yeti. Osserva tutto e anche il cilindro in basso piantato nel ghiaccio vicino alla racchetta da neve, insisti finchè lo Yeti non ti infila una mela in bocca. Usa la mela sulla lampada sopra lo Yeti e invece colpisci altro che lo farà inciampare stordendolo. Appena si risveglia parlaci e scoprirai che si tratta di Cornelius Montgomery, uno zoologo che ritornando nei panni dello yeti ti bolle in pentola. Osserva il pentolone e arriverà Critter.

Capitolo 2

Dopo la scena sei Critter. Osserva tutto e poi parla con Egrofal più volte finchè non nomina la neve e la sabbia. A sx c'è l'uscita e alla sx di questa uscita c'è un'antenna, prendila e poi esci.

Officina

Sulla sx della porta osserva e prova a prendere il cavo. Sul tavolo da lavoro a sx prendi il nastro adesivo. Osserva il pinguino e in fondo osserva la cassa, fruga dentro a avrai una cannuccia. Osserva il generatore. Avanza a dx.

Esterno ghiacciaio

Parla con Ulus. Avanza a dx verso i pinguini e parla con la strana donna: Petra. Avanza a sx e vai verso il fumo in fondo per la caverna dello yeti.

Nella caverna dello Yeti

Osserva tutto. Sulla poltrona prendi il gomitolo, fruga nello zaino per avere un palloncino. Osserva le mele appese e sul mobile in basso prendi il coltello. In inventario unisci l'antenna con il nastro adesivo, poi con il coltello e il tutto sulle mele per averle in inventario.

Esci dalla caverna.

Esterno ghiacciaio

Dai le mele a Ulus che si allontana, avrai la lenza con l'esca. Parla con Petra e le prenderai il cappello. Dalle il gomitolo e inizierà un lavoro a maglia. Nell'attesa vai a sx per l'officina.

Officina

In inventario unisci la lenza con il cappello e sua il tutto sul pinguino. Entra nel santuario.

Santuario – Sfera di Layla rotta

Il pinguino è una distrazione, prendi la sfera di Layla ma si romperà. Sei nell'officina, Ritorna nel santuario.

Santuario

Vai a dx e sul muro osserva e prendi i biglietti colorati. In inventario strappali per avere delle strisce colorate, in inventario uniscile con la cannuccia. Vai all'officina.

Officina – Strisce colorate a Layla

Dai il bouquet a Layla, apprezzerà ma è ancora triste. Vai a dx per l'esterno.

Esterno ghiacciaio

Parla con Petra: se ha finito ti darà la calza, sennò fai un giro e ritorna. Parla finchè non ti dà la calza e fin quando non chiede un bastone per sorreggere un cartello. Dalle l'antenna e ti darà lo scolapasta. Torna al santuario.

Santuario

Vai alla porta a dx, osserva e usa la leva verde per togliere l'energia. Vai alla luce di emergenza sul macchinario centrale, usaci il coltello e poi prendila. Vai all'officina.

Officina

Usa il coltello sul cavo a sinistra della porta per averlo inventario. Esci a dx e vai alla caverna dello Yeti.

Caverna dello Yeti

Vai al camino e appenda la calza all'uncino, cerca di uscire a sx e sentirai Babbo Natale. Prendi la calza sul camino e dentro c'è un pacchetto, aprilo e avrai una clessidra e carta da regalo. Torna al santuario.

Santuario

Osserva il nastro trasportatore e usaci la clessidra per bloccarlo. Dopo che è stato sostituito vai a dx e prendi quello rotto. Vai all'officina.

Officina

Vai verso Layla e metti la luce di emergenza sulla cassa e sulla luce il colino. Usa il cavo sulla luce di emergenza e lo colleghi in automatico al generatore su cui devi mettere il nastro trasportatore. Usa la calza per collegare il nastro trasportatore al generatore. Usa il tapis roulant e arriva il pinguino. Filmato, arriva Mankus. Vai a dx verso l'esterno.

Esterno ghiacciaio

Vedi arrivare nate in caduta che viene preso dallo Yeti. Sei all'officina.

Officina

Sul tavolo da lavoro a sx osserva il quadripode. Cerca di prenderlo ma Ulus non lo permette, nel dialogo scegli la voce “Chesaarah-booyak” per distrarlo e poterlo prendere. Entra nel Santuario.

Santuario

Sulla sx prendi il secchio di vernice. Esci e vai all’esterno ghiacciaio.

Esterno ghiacciaio

Usa io palloncino nel buco nel ghiaccio per riempirlo di acqua. Vai alla caverna dello Yeti.

Caverna dello Yeti

Dopo il filmato prendi il gancio dal camino e la saliera dal pavimento. Sulla sx in alto c’è un gong e in terra della legna, usaci la carta da regalo. Mettici anche il quadripode e poi il palloncino (gavettone) che produrrà fuoco. Prendi la bilancia e mettila sulla lastra di ghiaccio alla sx del fuoco, mettici la vernice e poi la saliera. Sul muro di ghiaccio davanti usaci l’uncino, clicca la corda in terra per legarla all’uncino, clicca la corda e legaci la saliera. Vai a dx e usa il paralume per nasconderti. Lo yeti si allontana, usa il coltello sulla corda di Nate. Se non fai in tempo, attiva di nuovo il dispositivo e ripeti l’operazione. Nate è libero.

Capitolo 3

Adesso sei Nate. Parla con Petra di tutto e avrai uno straccio di pelle. In fondo guarda i detriti e prendi l’asse di legno. Vai a sx per l’officina.

Officina

Dopo il dialogo parla ancora con Critter e poi attraverso un citofono, per convincerlo usa la frase che sei un abile ladro e devi dimostrarlo rubando l’antenna a Petra. Esci e vai all’esterno.

Esterno ghiacciaio

Parla con Petra e poi vai alla caverna dello Yeti.

Caverna dello Yeti

Sulla poltrona osserva la sciarpa e prendi il filo allentato su di essa. Osserva lo zaino e prendi il piccone. Vai alla parete di ghiaccio e usaci il piccone e poi lo straccio di pelle. Osserva la superficie lucidata e poi tira la corda per chiamare lo Yeti che ritornerà in Cornelius. Vai al camino, osserva il ferro di cavallo e prendilo. Sul mobile a dx del camino osserva il vaso di argilla e prendi lo zucchero. Osserva la padella unta sulla stufa e poi parla con Cornelius per sapere del panino. Alla tua risposta: “hmmm..” avrai il panino vegetariano. Esci e vai all’officina.

Officina

Avanza a sx e osserva il bimbo critter e il critter adulto, parla con il bimbo più volte finchè non ti da un cacciavite. Ritorna alla caverna dello Yeti.

Caverna dello Yeti

Vai a dx e usa lo zucchero sulla padella unta e il cacciavite per riprenderlo dalla padella, avrai un lecca lecca. Esci e ritorna all'officina.

Officina

Dai il lecca lecca al bimbo ma il padre non vuole, prova a prendere il bimbo. Osserva la lastra di metallo davanti al frigorifero e in basso a dx osserva e prendi la molla che devi usare sulla lastra di metallo. Metti l'asse di legno sulla molla, in inventario unisci il filo con il ferro di cavallo e il tutto sull'asse di legno. Metti il lecca lecca sull'asse di legno e poi parla con il bimbo critter che sarà lanciato. Riprendi il lecca lecca. Esci a dx.

Esterno ghiacciaio

Prendi il bimbo e dagli il lecca lecca, in inventario unisci il bimbo con il panino e dai il tutto a Petra che fuggirà, osserva il cartello e avrai l'antenna in inventario. Vai all'officina.

Officina

Dopo la scena in alto a dx ci sono le icone di Nate e Critter. Vai a dx per l'esterno.

Esterno ghiacciaio/Relitto della Mary

Vai al relitto della Mary, osserva il baule e poi prendi la bottiglia di vetro da dentro. Osserva il sottomarino e poi avvicinati.

Sottomarino

Osserva il flacone in terra e poi prendilo. Osserva il sottomarino, le guardie, il pinguino e le casse in terra. Torna indietro alla Mary.

Esterno ghiacciaio/Relitto della Mary

Parla con il tecnico che dirà che se serve pistone e olio. Vai alla caverna dello Yeti.

Caverna dello Yeti

Parla con Cornelius che chiede una parola in codice che non ti ha mai dato: MELLON. Termina il dialogo ma non ti darà l'olio che ti serve. Usa la porta a dx per chiuderti dentro, parla con Cornelius che chiede la parola d'ordine, nomina quella sbagliata: BRATBURGER.. in questo modo lo inganni e puoi avere l'olio. Torna alla Mary.

Esterno ghiacciaio/Relitto della Mary - Olio

Dai l'olio al tecnico e poi vai al sottomarino.

Sottomarino

Prova a entrare e dopo il dialogo la guardia ti fa entrare. Vai nella porta a sx e parla di tutto con Munkus. Segue una scena, poi ritorna nel sottomarino e vai nella porta a dx dove avrai il pistone da una guardia che sembra nasconda qualcosa . Torna sopra e vai alla Mary.

Esterno ghiacciaio/Relitto della Mary – Pistone

Dai il pistone al tecnico e poi torna al sottomarino.

Sottomarino

Parla con la guardia per far parte dell'equipaggio ma non ci sono posti. Osserva l'altra guardia e poi vai alla Mary.

Esterno ghiacciaio/Relitto della Mary

Ora è sistemata. Usa il flacone vuoto ne foro nel ghiaccio per staccare l'etichetta che devi mettere sulla bottiglia. Dai la bottiglia a Critter al sottomarino e prendi il suo controllo.

Controlla Critter – Vai al Santuario.

Santuario

Guarda in alto e vedi una bottiglia di brandy, scambiala con quella che hai in inventario. Esci dal Santuario e vai al sottomarino.

Sottomarino

Usa la bottiglia scambiata sul pinguino, osservalo e poi provocalo per far cadere la guardia nel buco nel ghiaccio. Ora un posto è disponibile. Controlla Nate.

Controlla Nate

Parla con la guardia che appenderà un biglietto, parla con la guardia, prendi un numero, usalo sulla guardia e aspetta che ti chiami. Digli che sei il numero 1, alle sue domande rispondi:

Gli faccio uccidere mia suocera e poi gli sparo.

Sostengo di sapere dove si trova la polvere…….. somma di denaro come ricompensa.

Lascio mangiare il lecca-lecca al bambino…..

Sarai assunto come guardia nera. Dai la bottiglia a Critter e prendi il suo controllo.

Controlla Critter – Vai al Santuario.

Scambia di nuovo la bottiglia e poi dalla a Nate. Controlla Nate.

Controlla Nate

Entra nel sottomarino e vai nella stanza a sx. Osserva e prendi il quotidiano, esci e vai nella porta a dx. La guardia ti fa uscire e ti richiama. Osserva tutto. In inventario clicca col tasto dx sulla bottiglia e poi usala sull'oblò e in automatico il quotidiano per pulirlo bene. Ritorna sopra, parla con Critter convincendolo a tenere d'occhio la guardia sotto. Dopo la scena ritorna sopra e parla con Critter per sapere che la guardia ha nascosto qualcosa nel tubo. Scendi e vai dalla guardia, guarda dietro i tubi e prendi le riviste e mettile nel tubo per siluri a dx. Parla con la guardia e osserva la scena. Sulla macchinetta del caffè prendi la tazza e poi tira la leva e sali. Dai la tazza a Critter e poi parlaci. Sei da Munkus, parlaci e Critter prende il cuore. Entra

nella porta a dx e avrai il cuore. Arriva Layla che chiede del cuore, rispondi di sì e termina il dialogo. Arriva Munkus che cattura tutti.

Capitolo 4

Dopo la scena parla con il quadro dell'arcimago e termina i dialoghi. Osserva in giro, il cavalletto con la pittura e il tavolo che è girevole ma manca qualcosa. Prova a salire le scale ma gli scalini ti fanno cadere. Osserva il camino e sulla dx osserva e prendi il soffietto, usalo su Critter che volerà sopra. Ora controlli Critter.

Critter al piano superiore

Osserva tutto, la fontana, il quadro. Attraversa il passaggio a dx e noti che le stanze hanno una strana angolazione, infatti osserva la testa di Nate a sx. Attraversa il passaggio sulla scale a dx e sei in una stanza con una vasca. Sulla parete dell'entrata osserva e prendi il flauto. Entra nel passaggio a dx, osserva tutto e in special modo il tavolo. Voltati e osserva lo strano quadro sul lato destro della colonna con tanti quadri. Lo premi in automatico e sempre sul quadro osserva il nascondiglio segreto: avrai un buco nero che metti sulla parete. Torna indietro e vai da Nate usando in salita le ultime scale dove c'è la fontana. Dai il flauto a Nate.

Controlla Nate e usa il soffietto su Critter per farlo salire.

Critter al piano superiore

Vai a dx e prosegui fino al buco nero sulla colonna dei quadri. Attraversa il buco, prendi il controllo di Nate e suona il flauto. Controlla Critter, esamina l'angolo allentato del buco e staccalo, sali la corda. Torna sotto, osserva la parete a dx del camino e usaci il buco nero. Controlla Nate.

Nate

Entra nel buco nero e torna indietro al camino. Vai all'uscita a sx verso la piazza ma c'è Ma Zaz. Nate elabora un piano. Controlla Critter.

Critter – Trappola per Ma Zaz

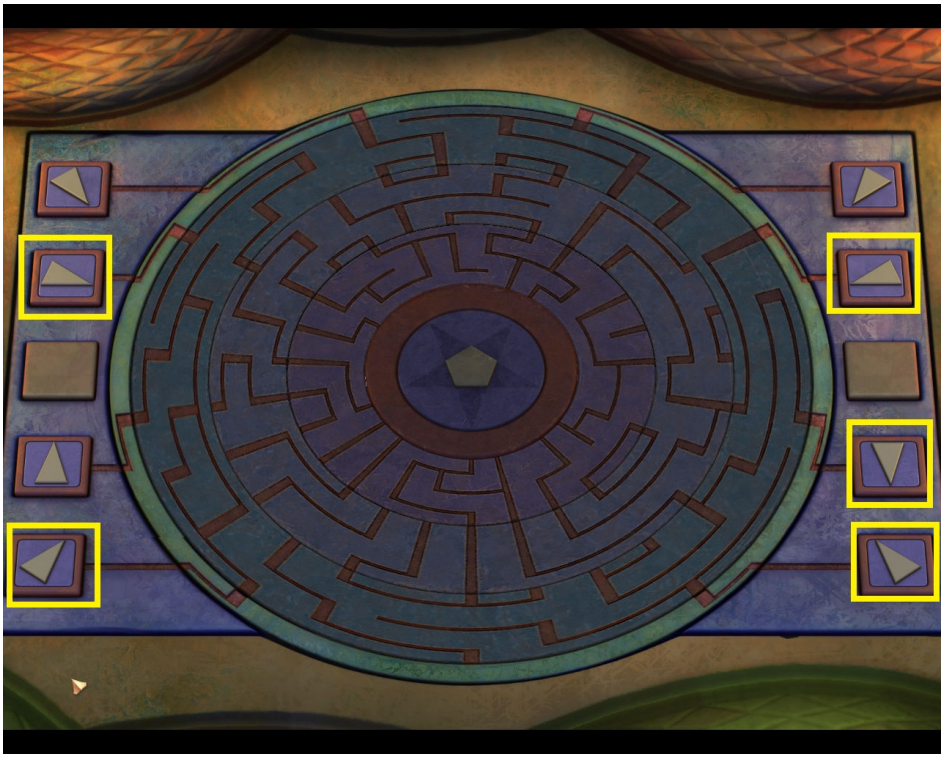
Vai a dx e prendi la scala e dell'uva. Sui barili a sx prendi la fune e entra nella cabina. Scava nel guardaroba e prendi un guanto. Prendi il retino, la penna d'oca e la bottiglia di vino. Sotto il guardaroba c'è un braccio scheletrico, usaci il retino per prenderlo, poi usa il guanto sul braccio e prendilo. Sopra il guardaroba c'è una sbarra di metallo ma non ci arrivi. Osserva la grassona e poi il tappeto in primo piano, spostalo, osserva il portellone, prova ad aprirlo ma è chiuso. Esci all'esterno e clicca per entrare nella torre del mago, ma serve solo per porre fine all'inseguimento. Sei dentro la cabina, esci e sei rincorso, usa il braccio scheletrico su ma Zaz per fargli cadere l'ascia, prendila e usala sul portellone. Critter ricopre la botola con il tappeto. Usa il retino per prendere il braccio scheletrico, usaci il guanto e prendilo. Esci per essere rincorso, usa il braccio su Ma Zaz che cade nella botola. Esci e vai alla torre del mago. Prendi il controllo di Nate.

Nate

Esci e vai al dirigibile, entra nella cabina e sopra il guardaroba prendi la sbarra di metallo. Parla con Mary. Ritorna alla torre. Entra nel buco nero e vai al tavolo.

Enigma del tavolo

Sui lati ci sono dei pulsanti con dei triangoli e al centro, ai lati del pentagono, ci sono dei triangoli. Devi premere quelli simili come da figura. Il centro diventerà rosso.



Clicca l'anello esterno, centrale e interno per posizionarli come vedi:



Salirà un cilindro. Prendilo ma bisogna pulirlo.

Entra nel buco nero, osserva il caminetto e usa il cilindro nel bollitore. Controlla Critter.

Critter

Dai l'ascia a Nate e controlla Nate.

Nate

Esci e vai al dirigibile, guarda la cassa da trasporto e poi sfondala con l'ascia. Avrai dei chiodi. Ritorna al caminetto e metti i chiodi nel bollitore, ora il cilindro è pulito. Entra nel buco nero e metti il cilindro sul tavolo, guarda il tavolo e ora devi premere i pulsanti che hanno gli stessi simboli del cilindro.



Sul tavolo si apre uno scomparto, prendi il pezzo angolare di metallo. Entra nel buco nero e posiziona il pezzo di metallo sul tavolo. Parla con il quadro dell'arcimago e chiedi di dipingere cibo e bevande, in cambio chiedi un pezzo angolare in metallo. Controlla Critter.

Critter

Metti l'uva e la bottiglia sul tavolo vicino al cavalletto. Dai a Nate l'ascia (ce l'ha già in modalità difficile), la scala e la penna d'oca. Controlla Nate.

Nate

Sul cavalletto osserva lo straccio e avrai un filo. Usa l'ascia su Critter per avere del pelo. In inventario unisci il filo, la piuma e il pelo per ottenere un pennello. Attraversa il buco nero e sei alla colonna dei dipinti, osserva il quadro dell'angelo, prova a prenderlo ma non riesci, osserva il quadro illusione ottica e il maiale. Usa il flauto sul maiale per vederlo spostare e ritornare al suo posto. Attraversa il buco nero, parla con Critter chiedendo di sostituirti. Dai l'ascia a Critter e prendi il suo controllo.

Critter

Vai ai quadri attraversando il buco nero, vai nel passaggio in alto, segui le varie uscite fino ad arrivare alla fontana vicino alle scale, usa l'ascia sul quadro del pianeta per averlo in inventario e ritorna alla galleria dei quadri. Usa il dipinto del pianeta su illusione ottica e entra nel buco nero, Controlla Nate.

Nate – Prendere la tela e dipingere

Attraversa il buco nero e usa il flauto sul maiale che farà sparire l'angelo. Prendi il dipinto senza l'angelo. Attraversa il buco nero e metti la tela sul cavalletto, usa il pennello sulla tela per dipingere.

Dipingi lo sfondo con il viola

La bottiglia nella parte superiore e il tavolo con il bianco

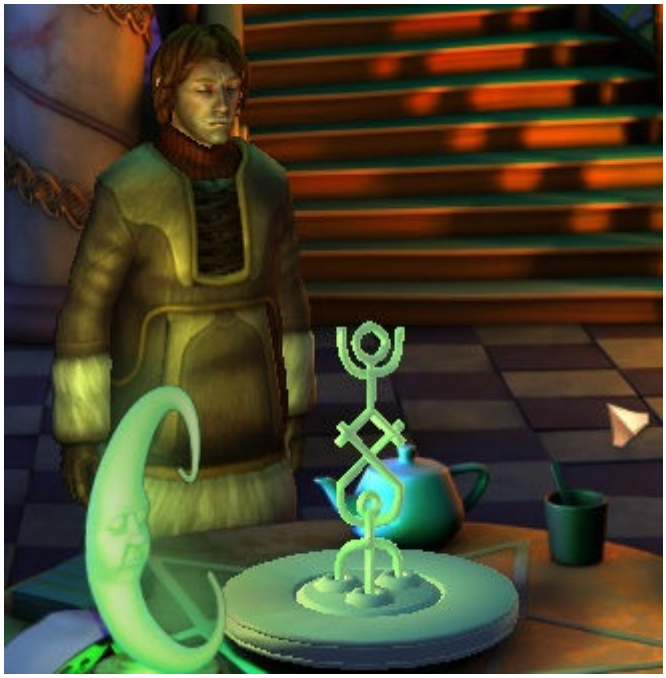
La parte inferiore della bottiglia di rosso

Il sughero con il giallo

Le foglie di verde e l'uva con il viola



Esci dalla schermata e Nate mostra il quadro. L'arcimago ti dice dove è il pezzo di metallo con una password: Micio Micio Bau Bau. Attraversa il buco nero e clicca l'ultimo quadro a dx, avrai il pezzo di metallo. Attraversa il buco nero e metti il pezzo di metallo sul tavolo. Gira il tavolo fino a vedere la figura come sotto.



Osserva bene, la figura è divisa in 3 simboli:

superiore: un cerchio e due braccia verso l'alto

centrale: un rombo

inferiore: braccia verso l'alto e il basso

Attraversa il buco nero per la galleria, osserva la porta capovolta in fondo e il balcone in alto, su quest' ultimo usaci la scala e poi sali. Sulla porta c'è l'enigma dei simboli visti sul tavolo, clicca le tavolette fino a rappresentarli.



Entra.

Osserva tutto. A sx c'è lo scettro guardato a vista da una pianta guardiano. Osservala e impari che percepisce i passi. Sulla poltrona prendi i gomitoli e in inventario unisci con la sbarra di metallo in modo da ottenere con le cuffie. Usale sulla pianta ma ti sbarra ancora la strada per lo scettro, ha l'olfatto sviluppato. Sull'armadio prendi il tubo e controlla Critter.

Critter

Torna indietro fino alla fontana (dove hai preso il quadro del pianeta) e dove c'è il vaso da fiori volante. Usa la corda sul vaso volante ma non funziona. Controlla Nate.

Nate

Ritorna sotto al camino passando dal buco nero e usa il fischietto sul vaso volante in alto per farlo scendere. Controlla velocemente Critter.

Critter

Usa la corda per prendere il vaso e avere dei fiori, torna alla stanza dello scettro. Osserva l'apparato a dx e usaci i fiori per avere il profumo Ossessione Numero 1. Controlla Nate e vai nella stanza dello scettro. Controlla Critter e dai il profumo a Nate. Controlla Nate.

Nate

Usa il profumo su Critter ma alla fine sarà Nate a essere spruzzato. Osserva la pianta guardiano e Critter prende lo scettro.

Capitolo 5

Osserva la scala e parla con Mary che lancerà il guardaroba. Osserva l'abito e prendi l'appendiabiti. Osserva dentro il guardaroba e avrai una parrucca e un naso da clown. Vai a sx e usa lo scettro sulla guardia e poi entra nell'officina.

Officina

Osserva la scatola sotto il frigorifero e avrai dei piatti neri e sul tavolo a sx prendi la lana. Ritorna all'esterno.

Esterno ghiaccio

Dai la parrucca, il naso, i piatti e la lana a Critter e prendi il suo controllo.

Critter travestito

Indossa tutto e vai nell'officina.

Officina

Parla con la guardia ma non si entra. Controlla Nate e vai alla grotta dello Yeti.

Nate – Grotta dello Yeti

Avanza a dx e prendi la tenda. Parla con Cornelius. Usa lo scettro per due volte sulla lampada alla sx del camino e poi prendila, avrai il paralume. Ritorna all'officina.

Officina

Usa l'appendiabiti sulla macchina alimentata dal pinguino e poi usaci il paralume per avere dei piatti verdi. Osserva il barile viola in primo piano e usaci la tenda per colorarla. Dai questi ultimi due oggetti a Critter e prendi il suo controllo.

Critter

In inventario unisci i piatti alla tenda e indossa il tutto. Avanza a sx e entra nel Santuario.

Santuario

Sulla sx in terra prendi il tubo e dalla macchina al centro prendi la chiave inglese. Vai a dx, osserva i prigionieri e parla con Layla e saprai che i pulsanti vanno premuti in contemporanea. Vai alla porta a sx e sopra di essa osserva l'interfono, usaci la chiave inglese, esci e dai il tubo a Nate. Controlla Nate.

Nate

Usa lo scettro sul tubo e dai il tubo riparato a Critter. Controlla Critter.

Critter

Entra nel Santuario e usa il tubo sul citofono. Parla con Layla per due volte finchè non ti da un bambino critter. Usalo su Munkus per copiare la sua voce e poi usa il bambino sul citofono per far allontanare la guardia. Nate ne approfitta per indossare l'uniforma da guardia. Controlla Nate.

Nate – Travestito da guardia

Entra nel Santuario e vai a dx, osserva il dispositivo, usane uno e lo fai con Critter. Ora sono tutti fuori.

Officina

Prendi il torsolo di mela in terra, osserva la sedia dietro al pinguino e usaci lo scettro per ridurla in rottami. Mettici il torso di mela, usa lo scettro e prendi le mele. Avanza a sx e osserva la ventola alla sx della porta, posiziona le mele davanti e usaci lo scettro. Quando esce Munkus prendi i cavi rossi del generatore e usali sul robot.

Finale.

Soluzione di Giuseppe