

The Shine of a Star

Dopo la caduta sulla terra alle tue spalle prendi la liana che penzola sulla roccia grande. Avanza e osserva l'animale a sx che piange perchè ha la zampa bloccata e l'uccello a dx che ha perso l'uovo. Alla sx dell'animale che piange osserva il ramo sul torrente e devi fare una leva, usaci la liana e poi raccogli il ramo. Usa il ramo sull'animale per liberarlo e poi seguilo nella grotta a dx, prendi l'uovo, esci e dallo all'uccello che ti porterà sull'albero.

Sull'albero

Sei sull'albero, scendi e prendi il ramo sull'estremità a dx. Vai a sx ed entra nella cavità scura sul tronco, sposta tutto il cumulo di terriccio e prendi la pigna. Esci e clicca sull'ape che vola per vedere un vignetta, segui l'ape a sx dietro il tronco, usa la pigna sull'alveare e poi il ramo sul miele. Usa il ramo con il miele per arrampicarti sul tronco, cadi in un'altra zona.

Statue di pietra

Vedi delle statue in pietra, osserva quella centrale e avrai una vignetta in cui devi trovare dei pezzi di roccia. Sul sentiero vedi una specie di soffione rosso, prendilo. Vai all'estrema dx dello schermo e vedi che sul tronco appare ogni tanto un'animale con un pezzo di roccia, cliccalo al volo e avrai la roccia in inventario. Vai alla statua più a dx, cliccala e ti butterà sul ramo, avanza e prendi un altro pezzo di roccia. Scendi e avanza sul sentiero, sei davanti un grande albero, usa il soffione rosso sul ramo destro in basso, cliccalo e avrai un altro pezzo di roccia che devi prendere. Torna indietro e li posizioni in automatico, il passaggio per la grotta a dx ora è libero.

Labirinto di grotte

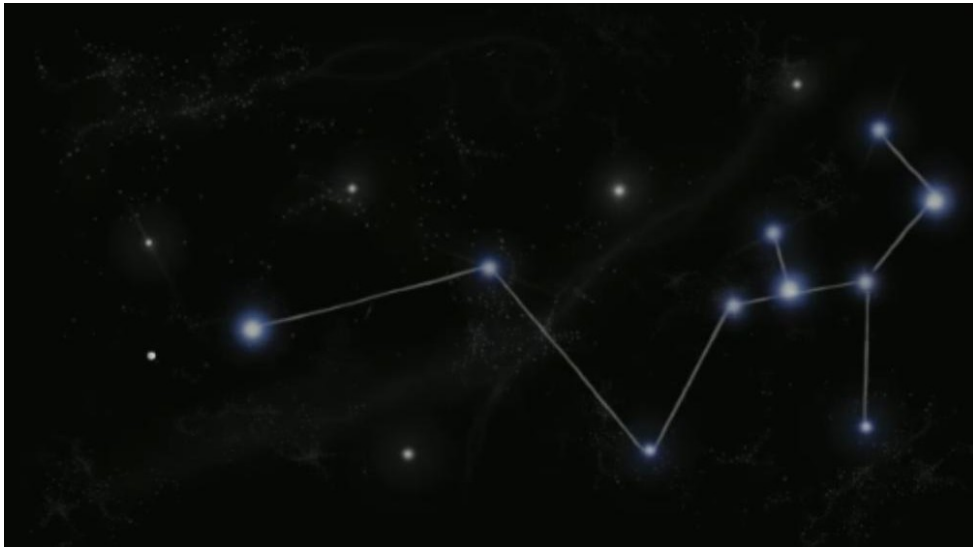
Entra nella grotta, avanza e prendi la candela sulla colonna. Vai nella grotta a sx, osserva l'animale e dalla vignetta serve una pala. Esci e avanza in fondo, sei a un bivio, vai a sx e vedi dei funghi alla parete, in fondo vedi la pala che ti serve ma che non puoi prendere. Osserva i funghi e vedi che sono in fila per 4 nei due sensi, lo scopo è accenderli tutti, il fungo rosso a sx serve per resettare.



Premi i funghi secondo la sequenza 1-2-3-4 e poi raccogli la pala.

Torna indietro fino al bivio e poi ancora indietro, vai nella grotta a sx e usa la pala con l'animale, una volta libero ti darà un barattolo. Avanza a sx e clicca la grande rana, vedrai una vignetta. Torna indietro, supera l'animale e vai in fondo, sei al bivio dove a sx ci sono i funghi, vai a dx e vedi dei barili. In inventario unisci la candela con il barattolo, torna alla rana e prima di agire osserva sulla parete alla dx delle scale la posizione delle stelle (puoi vederla anche dopo) usa il barattolo sulla rana che ti spingerà verso l'uscita.

Appena fuori osserva l'animale a dx che cammina, dalla vignetta capisci che gli manca uno strumento, osserva i rami a dx e ti serve un coltello. Osserva in alto sopra l'animale la costellazione e devi riprodurre quella vista sulla parete. Le stelle devono diventare azzurre quindi falle prima brillare di luce bianca e poi clicca ognuna come vedi sotto.



L'animale andrà via. Osserva a sx dove c'era la cascata, c'è un oggetto ma non puoi prenderlo. Ritorna nella grotta e sali le scale, raccogli l'armonica e dalla all'animale che passeggia, avrai un aculeo che devi usare sui rami a dx per crearti un passaggio e avanzare.

Clicca l'acqua e osserva la vignetta, prendi un pezzo di ragnatela e poi vai a dx, sul ramo prendi la spina che lampeggia. Usa la spina sul fungo che scintilla per far cadere delle foglie. Prendile e in inventario unisci la ragnatela con una foglia, metti il tutto nell'acqua e poi tuffati.

Soluzione di Giuseppe