

The Book of Unwritten Tales

Molto importante osservare tutto nelle varie locazioni, perché per prendere o usare qualcosa bisogna prima osservarlo. Parlate sempre di tutto con tutti e per più volte. Appena avrai la mappa puoi usarla per andare nelle locazioni già visitate.

Capitolo 1

Ivo - Vedi una corda che si muove, cliccala sull'estremità ma solo per far spostare Ivo. Posiziona il cursore sulla corda finché non appare una lente, osserva la corda e dopo il commento il cursore diventa utilizzabile, clicca di nuovo la corda per saltare dall'altra parte. Osserva la gabbia e poi parla con il Gremlin di tutto. Osserva la corda che sostiene la gabbia e poi osserva i tubi in alto a sx, parla di nuovo con il Gremlin MacGuffin di tutto: avrai una frusta. Usa la frusta sui tubi in alto, cliccala e sarai sopra. Osserva e prendi l'asta della bandiera, osserva la scatola alla dx di Ivo e avrai una corda con un gancio, usa il tutto sull'asta per avere una specie di lenza che devi usare sulle spade in fondo (la spada a sx) per prenderla. Ritorna sotto, parla ancora con il Gremlin MacGuffin e poi usa la spada sulla corda che sorregge la gabbia. Filmato

Wilbur – Osteria - Dopo il dialogo con l'oste Brewer osserva tutto e poi osserva e prendi il piede di porco sul bancone, osserva la cassa a dx e usaci il piede di porco: uscirà un robot, osservalo per avere il manuale che devi leggere in inventario. Bisogna far scappare il topo e per farlo servono alcuni ingredienti da far analizzare al robot per localizzare la "vittima". Vai a sx per la cucina.

Cucina - Osserva tutto. Osserva la botte con la spazzatura a dx della porta di entrata e prendine un po', osserva e prendi la rete sul sacco, osserva e prendi gli avanzi sul tavolo alla finestra e sul fornello osserva e prendi la caffettiera. Vai verso il pentolone con il miscuglio verde, osserva e prova a prenderlo. Ritorna nell'osteria.

Osteria – Osserva la tana del topo finché non puoi prendere qualcosa, avrai del suo pelo. Vai verso il robot e metti dentro gli avanzi della cucina e il pelo del topo, dopo la scena animata parla con l'oste Brewer di tutto. Esci dall'osteria a dx. Filmato

Esterno -Arriva in caduta il Gremlin MacGuffin che ti darà un anello. Dalla schermata osserva e prendi: il telo arrotolato e il pezzo di ghiaccio, poi osserva e entra nella casa davanti quella con il radar.



Casa del vecchio gnomo - Osserva e usa la strana palla dorata in terra, è un pesce volante. A sx hai 4 leve, osservale e poi usa la quarta leva da sx, si aprirà un pannello mostrando una cucina, dovrai prendere sempre osservandoli: sulla dx dal contenitore dell'orzo, sul mobile il flacone viola e più a sx le forbici. Apri lo sportello in basso del mobile e prendi il flacone del superfertilizzante. Ora tira la terza leva da sx per avere un'altra stanza. Osserva e prendi lo zaino e la racchetta da tennis in terra. In inventario unisci la racchetta da tennis con la rete e usa il tutto per prendere il pesce volante. Usa il macchinario a dx per scendere, il vecchio gnomo ti chiederà una password, rispondi riguardo al NUCLEARE. Termina il dialogo e poi sulla dx in terra vicino al pezzo di sottomarino osserva e prendi: il braccio estendibile, la cassetta degli attrezzi e in primo piano dove c'è il barattolo prendi la corda. Risali, esci e vai all'osteria.

Osteria – Dopo il dialogo vai a sx per la cucina.

Cucina – In inventario metti il pezzo di ghiaccio nella caffettiera e quest' ultima sul fornello per far sciogliere il ghiaccio, poi riprendila. Sempre in inventario usa il braccio estendibile con il flacone viola e il tutto sul liquido verde nella pentola, prendi la pentola. Esci all'aperto e ritorna alla casa del vecchio gnomo.

Casa del vecchio gnomo – Scendi e parlaci, ti servono alcune cose. Vai a sx verso la morsa e mettilci il pesce volante. In inventario unisci lo zaino con la corda e il tutto con il telo per avere un paracadute. Parla con il colonnello Grandad. Risali, osserva il grande vaso a sx e vai all'osteria.

Osteria – Parla con l'oste nominando la mappa. Osserva quella sopra la sua testa appesa al muro, prova a prenderla ma non puoi. Osserva la barba dell'oste e usaci le forbici per averne un po', vai al robot e usaci la spazzatura e poi la barba dell'oste, dopo il filmato puoi prendere la mappa. Esci e ritorna nella casa del colonnello.

Casa del vecchio gnomo – Parla con il colonnello Grandad che hai la mappa. Dopo il dialogo usa la cassetta degli attrezzi sul pesce nella morsa e avrai una ruota dentata. Parla ancora con il colonnello, risali e vai all'osteria.

Osteria – Parla con l'oste esaurendo gli argomenti e poi osserva la tana del topo per avere del luppolo. Esci e ritorna a casa del colonnello.

Casa del vecchio gnomo – Usa il luppolo sul grande vaso a sx e poi versa il contenuto del flacone verde, osserva e prendi la pianta appena cresciuta. Vai all'osteria.

Osteria – Parla con l'oste e gli darai la pianta, ritornerà con un boccale di birra. Vai alla casa del colonnello.

Casa del vecchio gnomo – Scendi e parla con il colonnello. PARTENZA!

Ivo – Casa dei Gremins – Osserva tutto e poi prendi: l'innaffiatoio alla sx del forno e della legna dalla catasta, osserva il vaso sopra la catasta di legna e prendi la pietra focaia. Vai al pozzo e usa la manovella per far salire la corda e poi usaci sulla corda l'innaffiatoio: in automatico lo ritiri su pieno d'acqua. Entra in casa e osserva la stufa davanti, sul ripiano osserva e prendi il piatto argentato, Alla dx del sarcofago osserva il borsone in terra e prendi un setaccio, sul tavolo tra le due finestre osserva il libro e poi usalo per leggere cosa c'è scritto. Sulla dx del libro osserva e poi prendi i documenti, osserva la scatola di legno più a dx e poi osserva e apri il sarcofago: parli con la mummia in automatico. Vai a sx e localizza una coppa sopra il mobile in basso allo schermo, alla sx c'è un pannello rotto, usaci il piatto argentato. A dx vedi due cassoni, uno grande e uno piccolo, osserva quello grande finché il cursore non cambia icona e poi usalo, osserva la sabbia dentro e usaci il setaccio, troverai una chiave. Osserva il cassone più piccolo e poi usa la chiave sulla scatola in legno a

dx, avrai un documento. Osserva di nuovo la scatola in legno e avrai un pomello esagonale. Vai al cassone piccolo e usaci il pomello: apparirà una statua, clicca più volte sulla bocca e avrai dei fagioli. Esci dalla casa, osserva la macina alla sx e metti i fagioli, gira la macina e avrai la polvere in inventario. Osserva il forno e vedi un'asta con il gancio, metti l'innaffiatoio, metti nel forno i documenti, la legna e poi usa sul tutto la pietra focaia. Usa il braccio dove c'è l'innaffiatoio per spingerlo sul fuoco, usalo di nuovo e avrai l'innaffiatoio nell'inventario, metti dentro la polvere di fagioli. Rientra in casa e vai alla statua, usa l'innaffiatoio sulla tazza e si aprirà un passaggio. Osservalo e poi scendi, sulla cassa in fondo osserva e prendi le cesoie, sulla colonna al centro prendi il bastone di legno, osserva tutti e poi risali ed esci dalla casa. Parla con l'uccello sopra lo spaventapasseri e poi osserva la porticina in alto sopra l'entrata, aprila col bastone in legno e osserva. Vai a sx dello spaventapasseri e osserva i cespugli, usaci le cesoie per scoprire una croce, osservalo. Rientra in casa, apri il sarcofago e parla con la mummia, parla sempre finché non ti darà un rubino (potrai dare delle risposte solo se osservi tutto in tutte le locazioni e se vedi 3 fasci di luce). Una volta ricevuto il rubino usalo sul bastone di legno e scendi sotto. Osserva sotto la cassa quella specie di imbuto sul pavimento e metti il bastone, ora osserva e gira il piatto a sx sulla statua finché il raggio di luce non colpisce la gemma sul bastone. Osserva il libro.

Capitolo 2

Wilbur – In città - Parla con la guardia e poi seguila nella città. Avanza sempre a dx finché non la rivedi seduta, parla di tutto. Avanza a sx una volta ed entra nell'osteria.

Osteria - Parla di tutto con le due persone che stanno giocando. Sul mobile a sx osserva e prendi il barattolo in vetro, in terra osserva la scatola e prendi la sega. Entra nella porta a dx e vedrai una scimmia, osserva in particolare lo sgabello in fondo e sulla dx in basso la serie di cartelle in uno schedario, una volta osservate usale e vedrai che la scimmia le rimette a posto. Ritorna fuori ed esci dalla città

Fuori dalla città - Osserva la pietra su cui era seduta la guardia e poi usala per sollevarne una in terra, osserva di nuovo e poi usaci il barattolo in vetro per prendere degli insetti. Ritorna in città.

In città – Vai a dx e parla di nuovo con la guardia finché ti darà una banana. Ritorna all'osteria.

Osteria - Vai dalla scimmia, usa la sega sullo sgabello in alto, clicca le cartelle dei documenti finché non vengono spostate e quando la scimmia le rimette a posto clicca lo sgabello della scimmia per scambiarli con quello che hai segato. Dopo la scena animata la scimmia torna sullo sgabello usa su di lei il barattolo con gli insetti e poi dalle la banana, il server andrà offline. Ritorna nell'osteria e non c'è più nessuno, sulla macchina del gioco osserva e prendi il nastro adesivo. Esci dall'osteria e vai nella porta a sx per la scuola di magia.

Scuola di magia - Parla col mago e avrai una mappa. Ora hai la vista dall'alto, sul mobile a sx osserva e prendi la sfera di cristallo, osserva due volte la scatola sul tavolo di fronte e avrai tre pozioni e ago e filo magico. Esci dalla scuola di magia.

In città – Dopo la scena animata osserva e parla con il mercante. Vai a sx ed esci dalla città, vai a sx dal mago.

Dal mago – Prima di parlare osserva le gabbie sulla dx e da quella più a dx prendi una piuma. Parla con il mago e proverai la ruota della fortuna: prova qualche volta ma vincere o perdere non serve ora. Parla ancora col mago e appena si allontana sostituisci la sua sfera con la tua (basta cliccare sulla sua per scambiarle). Parla con lui chiedendo di predirti il futuro: cadrà in trance. Ci parli in automatico e poi

esaurisci i dialoghi per risvegliarlo. Chiedi di nuovo di predirti il futuro e farai una prova con colori e altre questioni. Parla con lui chiedendo di predirti il futuro: cadrà in trance e avrai l'enigma dei colori.

Enigma dei colori sulla ruota

L'enigma è casuale quindi differente dal mio, non è difficile ma ci va un po' di pazienza. Di seguito la soluzione delle mie combinazioni di colori per far capire il funzionamento. Hai 3 domande da fare (l'ultima e per cambiare la combinazione di colori).

I colori sono: **blu, giallo, rosso e verde**.

Nei primi due giri di domande potete fare solo due cliccate, se ne fate una terza per lui è già il giro successivo. Da notare bene che la 1 dei primi due giri di domande sono due colori e un colore è ripetuto nella 2 o 3. Quindi se nella 1 vi dice di NO, inutile cliccare la domanda che ha uno di questi colori, quindi cliccare il colore non compreso nella 1 e se dice di SI è quello altrimenti è quello non in lista.

Faccio un esempio nel primo giro di domande:

Giro di esempio:

1 - blu o verde

2 - rosso

3 – blu

Clicco la 1 e mi dice di NO, quindi non è blu o verde. Inutile cliccare la 3: ha detto di NO al blu, quindi clicco il rosso, se dice di SI allora è rosso, se dice di NO è il giallo che non è in lista.

Ecco le mie:

Primo giro di domande:

1 - blu o giallo

2 - verde

3 - giallo

Clicco la 1 e mi dice di **SI** (quindi è blu o giallo)

Clicco la 3 e mi dice di **SI** (se diceva di NO cliccavo la 2 e se mi diceva di SI era il verde, se mi diceva di NO è il Rosso che non è in lista. Quindi primo colore è **GIALLO! (per me)**

Clicca l'ultima opzione per proseguire.

Secondo giro di domande:

1 – verde o blu

2 - blu

3 - giallo

Clicco la 1 e mi dice di **SI** (quindi è verde o blu)

Clicco la 2 e mi dice di **SI** (se diceva di NO cliccavo la 3 e se mi diceva di SI era il giallo, se mi diceva di NO è il Rosso che non è in lista. Quindi secondo colore è **BLU! (per me)**

Clicca l'ultima opzione per proseguire.

Terzo giro di domande:

In questo terzo giro puoi fare solo una domanda e puoi scegliere un solo colore singolo magari azzeccandolo, oppure la doppia scelta con possibilità al 50%, io avevo:

1 – rosso o verde

2 - blu

3 - rosso

Ho scelto la 1 e mi ha detto di **SI**, quindi o rosso o verde, siccome al 3 c'è il rosso scelgo il VERDE che non c'è. Se mi diceva di **NO** era il Blu o il Giallo e dovevo sceglierne uno.

Il mago si risveglia e gli chiedo di provare la ruota indicando i colori: **GIALLO, BLU e VERDE**.

Se escono rispondi alla prima domanda e avrai un sacchetto d'oro.

Non ho verificato ma può essere che se i primi due colori sono giusti, puoi riprovare a girare scegliendo l'ultimo colore finché non trovi la sequenza giusta.

Ritorna in città e vai all'osteria.

Osteria – Entra e vai dalla scimmia, sopra la cassaforte a sx osserva e prendi il flacone di inchiostro. Esci in strada.

In città – A dx vicino alle scatole osserva la grata della fogna, non ci passi. In inventario osserva le 3 pozioni, usale, ma quella che avrà effetto di rimpicciolire è solo una e ti rimarrà in inventario una volta usata. Usala di nuovo e sarai rimpicciolito ma non abbastanza, quindi vai a sx dal mercante e parlaci, ti darà un anello. Posizionati davanti alla fogna, in inventario usa l'anello e poi di nuovo la pozione: entra nella grata.

Nella fogna – Parla con il grosso topo, parla di tutto e poi osserva la melma in terra, prendine un po' e poi esci.

In città – Vai a dx verso la guardia, parlaci e dovrai fare un gioco in cambio di un panino ma non riesci a vincere. Vai a sx e ritorna nella fogna.

Nella fogna – Parla con il topo e avrai un mazzo di carte. Ritorna fuori e vai alla scuola di magia.

Scuola di magia – Parla con Markus e avrai un pezzo di scheda in cambio dell'oro. Esci e il topo ti chiamerà.

In città – Parla con il topo attraverso la grata e avrai un secondo pezzo di scheda. In inventario unisci i due pezzi col nastro adesivo (basta usare il nastro con un pezzo di scheda). Vai a dx dalla guardia e prova a darle la scheda intera ma ti dirà che non va bene perché è rotta. Vai a sx per la scuola di magia.

Scuola di magia – Parla con Markus e ti darà un libro delle regole del gioco. Esci.

In città – Vai a dx verso la guardia, parlaci mostrandogli il libro, vincerai, parlaci e avrai il panino. Vai a sx e fermati davanti alla grata della fogna, usaci il panino e poi entra.

Nella fogna – Parli in automatico con il topo e avrai una maschera. Esci e vai a sx dal mercante.

Nella fogna – Parla con il mercante, gli dai la maschera e parlandoci avrai un rotolo di materiale rosso. Vai nella fogna.

Nella fogna – Parla con il topo. Esci e poi esci dalla città. Ritorna in città.

Nella fogna – vai davanti alla fogna e vedrai un fazzoletto bianco che sporge, osserva e poi prendi lo schema di una veste da mago, prendi anche una bacchetta magica. In inventario clicca sullo schema e avrai una giacchetta rossa. Vai a sx alla scuola di magia.

Scuola di magia – Parla con Markus e poi osserva lo scaffale a dx per prendere dal libro una pergamena con gli ingredienti. Sul tavolo vicino osserva e prendi la fiala di cristallo, osserva la pressa sempre sul tavolo e usaci la melma presa in terra dal topo, usa di nuovo la pressa per girarla e prendi la melma. Sempre sul tavolo prendi la larva bianca, osserva la pentola e prendi della menta. Esci dalla casa. Filmato.

In città – Parla con il mercante e poi vai a dx alla fogna.

Nella fogna – Parla con il topo. Esci fuori e clicca il fazzoletto bianco, avrai delle corna. Esci dalla città e vai a dx per la palude.

Palude - Osserva il grande albero e poi attaccato sotto il ramo a sx osserva e prendi le ascelle rosse del diavolo (fiore rosso). Osserva lo scheletro a dx e prendi il verme rosa. Entra nella nave.

Nella nave – Osserva per due volte lo scheletro e poi parlaci di tutto. A sx in terra vicino al libro prendi la corda, a sx sotto la grande lisca di pesce osserva i funghi e poi prendine uno. Usa la piuma che hai in inventario e usala sul libro ma lo scheletro te lo impedisce. Torna in città.

In città – Parla con il mercante e avrai un sacchetto. Osservalo in inventario e avrai dei petardi. Ritorna alla nave.

Nella nave – Usa i petardi sulla stufa e appena lo scheletro si volta, usa la piuma sul libro. Parla con lo scheletro che ti farà morire e apparirà il tuo fantasma. Esci dalla nave e sei nella scuola di magia.

Scuola di magia – Clicca sul mago e poi entra nello specchio, quando esci hai un amuleto magico. Esci e sei nella nave.

Nella nave – Parla con lo scheletro per farti ritornare alla vita. Parla di nuovo con lo scheletro e poi vai dal mago della ruota con i colori.

Dal mago – Parla di tutto. Osserva a sx quella specie di animale con pelo marrone e bianco e poi osserva la ciotola in basso e prendi la carota. Vai alla palude.

Palude – Avanza a dx e parla con lo scheletro, lo seppellisci e avrai il suo cappello. Torna in città.

In città – Esci dalla città a sx e usa la corda sull'albero vicino al coniglio, usa la carota sulla corda in basso per catturarlo e poi vai a dx dal mago.

Dal mago – Parlaci, gli darai il cappello e il coniglio e in cambio avrai il trucco del cappello con il coniglio. Ora vai alla scuola di magia in città.

Scuola di magia – Parla con Markus e gli farai vedere il trucco del cappello. Manca ancora un ingrediente per preparare la pozione. Osserva il mortaio sul tavolo del mago, usaci le corna e avrai la polvere. Ora osserva il documento degli ingredienti e sono tutti spuntati. Osserva il pentolone in alto, usalo e vedrai tutti gli ingredienti con cosa devi usare volta per volta fino a far apparire un certo colore al liquido nella pentola.

Enigma del pentolone

Se sbagli qualcosa la pentola esplode e devi ricominciare. I giri devono essere a velocità normale. Metti gli ingredienti sempre al termine delle spiegazioni.

- 1) Metti il fungo e poi fai dei giri per **mescolare in senso orario** finchè il liquido diventa verde. Una volta che è verde fermati e appare il prossimo ingrediente.
- 2) Metti nella pentola la sostanza verde, **gira antiorario** finchè il liquido diventa rosa scuro (subirà prima due processi di colori: nero e giallo), mescola finchè appare il prossimo ingrediente.
- 3) Metti nella pentola il fiore rosso, appena il liquido diventa rosso gira veloce in **senso orario** nel centro della pentola finchè cambia colore e appare il prossimo ingrediente.
- 4) Metti la polvere delle corna e attendi il cambio di colore, **alla terza volta che diventa blu** metti prima il verme rosa (avendolo già agganciato al mouse). Aggancia il verme bianco al mouse e quando termina la spiegazione **mescola 2 volte in senso orario** (col verme bianco attaccato al mouse), poi metti il verme bianco e **mescola 4 volte in senso orario** finchè diventa chiaro il liquido, **poi subito 2 volte antiorario** finchè diventa verde chiaro e poi subito **3 volte orario** finchè diventa più verde.
- 5) Metti la menta e mescola in **senso orario** finchè non diventa di colore dorato. Appena ti sarà detto che hai l'elisir clicca un punto dello schermo per uscire.

Parla con Markus di tutto e avrai il diploma di mago. Esci.

In città – Appena fuori vai a dx e parlerai in automatico con il topo, poi prosegui per andare dalla guardia. Parlaci e potrai entrare. Filmato.

Parte alta della città - Parla con Nate prigioniero nella gabbia ma prima hai un dialogo con la guardia, parla di tutto e poi parla ancora con Nate. In basso osserva e prendi la rete, vicino osserva la corda, prova a prenderla ma la guardia te lo impedisce: attendi che la guardia si volti per parlare con Nate e poi prendi la corda. Dalla mappa seleziona la parte bassa della città e vai alla scuola di magia.

Scuola di magia – Entra ma Markus non c'è, leggi la nota sul tavolo e avrai gli occhiali magici. Esci.

In città – Vai a dx verso la guardia e vedrai Ivo che discute con la guardia. Parla con Ivo e poi entra nel portone per la città alta.

Parte alta della città – Da dove sei avanza verso dx ma senza uscire, osserva il montante destro di legno della tettoia e poi usaci la corda. Ora siete insieme nella stanza del mago e in alto a sx ci sono le immagini di Wilbur e Ivo da cliccare per selezionare un personaggio.

Parte alta della città – stanza del mago –

Ivo – Osserva e prendi i rotoli di carta sopra il mobile, avrai una mappa.

Wilbur – Osserva e poi usa gli occhiali magici sul libro davanti alla finestra, seleziona le 3 opzioni del dialogo e poi parla con Ivo e ne avrai il controllo.

Ivo – Osserva la carta geografica sulla parete a sx e parlerai con Wilbur di Krun'Pak da trovare sulla mappa. Però bisogna sapere come si chiamava in precedenza.

Wilbur – Osserva la mappa a sx e poi leggi il libro davanti alla finestra, seleziona l'opzione Krun'Pak. Parla con Ivo e gli darai il comando.

Ivo – Osserva la mappa che ora è agibile, devi tracciare un percorso che passa per 8 punti.

Enigma della mappa

La mappa scorre ai 4 lati.

Posizionati come vedi sotto.



Ora traccia le linee passando dai 8 punti che vedi sotto partendo dalla città di Redstonebury.



Wilbur – Dai a Ivo la fiala con l’elisir e poi esci.

Ivo – Osserva e poi parla con la guardia, la sfiderai a braccio di ferro. La prima volta perderai, usa l’elisir in inventario e controlla Wilbur.

Wilbur – Vai a dx e riprendi la corda sul montante. Riprendi il controllo di Ivo.

Ivo – Sfida di nuovo la guardia e mentre Ivo combatte hai il controllo di Wilbur.

Wilbur – Osserva l’asse dove c’era la guardia e usaci la rete, osserva il tubo sopra la gabbia e usaci la corda, usa un capo della corda sulla rete e l’altro capo sull’imballaggio chiaro a dx. Riprendi il controllo di Ivo che vincerà. Sposta l’imballaggio dove è legata la corda e avrai un aiuto per spingerlo e abbattere la guardia. Parla con Nate per convincerlo a venire con voi.

Capitolo 3

Esterno - Ivo – Osserva le 4 nicchie sulle colonne della porta e poi l’alveare a dx. A sx osserva e prendi il secchio e la corda che pende. Avanza verso Wilbur e alla sua sx osserva e prendi il ramo in terra. Sulla roccia a sx osserva la lisca di pesce per trovare un amo che devi prendere. Ora vai a dx e in alto vedi un’elica: serve per parlare con Nate, parlaci e avrai un vasetto di vetro. In inventario usa il ramo con la corda e poi con l’amo per avere una canna da pesca. Osserva in terra e vedrai che manca una pietra sulla pavimentazione, usaci il secchio e poi osserva di nuovo in terra in quel punto per avere dei vermi. Usa i vermi sulla canna da pesca che devi usare nell’oceano. Filmato. Ivo recupera la canna e il pesce sarà nel secchio.

Parla con il volatile Tschiep per distrarre le api così puoi prendere il miele con il vasetto. Osserva le fate del fuoco nell’oceano in alto a sx e usai il vasetto con il miele sulla roccia che sporge in quel punto in modo da averne una in inventario.

Le nicchie sulle colonne rappresentano: acqua, aria, terra e fuoco. Per l’acqua hai il secchio con il pesce, il fuoco hai la fata di fuoco, la terra hai i lombrichi e per l’aria basta che parli con Tschiep. Inserisci come da disegno sotto: **Parla con l’uccello per ultimo.**



La porta si aprirà: entrano tutti e il pavimento cede facendo cadere nel fondo Nate con Wilbur, solo Ivo è salva.

Nel tempio - Avanza a sx e osserva le 4 pietre nella nicchia poi entra nel tempio. Osserva lo scheletro più avanti e poi prendi il machete. Osserva l'entrata a dx con il cristallo blu, toccalo e diventa luminoso. Torna indietro fino al pavimento crollato, osserva le radici sulla parete e usaci il machete per tagliarne una, usa quella dalla tua parte per saltare. Avanza verso l'esterno.

Esterno – Osserva le 4 nicchie e riprendi il secchio e il vasetto in vetro. Rientra nel tempio.

Nel tempio – Usa la radice per saltare e vai fino allo scheletro, osserva l'acqua in basso e usaci il vasetto di vetro per riempirlo. Usa la canna da pesca con il secchio e il tutto col vaso di vetro. Torna indietro al pavimento crollato, osserva l'abisso e usaci il secchio. Filmato.

Wilbur – Osserva la porta.

Enigma n°1 della Colonna

Ivo – Vai verso le 4 pietre nella nicchia e usale mettendole in questa combinazione:



Poi premi il pulsante a dx: la porta di Wilbur si apre.

Wilbur – Avanza sulla piattaforma circolare per scendere, vai a sx dove è buio e vedrai una ruota, torna indietro (il cursore deve assumere la forma di un'uscita) e prima della piattaforma osserva le radici in alto, usale e Nate ti aiuta a salire. Vai sulla piattaforma circolare a sx per scendere, usa di nuovo le radici per salire.

Nate – Sali sulla piattaforma circolare.

Wilbur – Osserva la pietra alla sx della piattaforma, usalo e farai salire Nate.

Nate - Usa lo sportello a sx per aprirlo e poi scendi salendo sulla piattaforma circolare.

Wilbur – Usa di nuovo la radice per salire, entra nel passaggio dello sportello aperto e sali gli scalini a muro. Osserva gli scalini in alto e poi sali ancora, in automatico dai il cristallo blu a Ivo. Osserva ai piedi di Wilbur e prendi la pietra con i simboli. Scendi per una volta gli scalini, vai a dx da Ivo e mostrale la pietra appena presa. Controlla Ivo per il prossimo enigma sulla colonna.

Enigma n°2 della Colonna

Ivo – Osserva la pietra in inventario e poi usa la colonna. Disponi come vedi sotto.

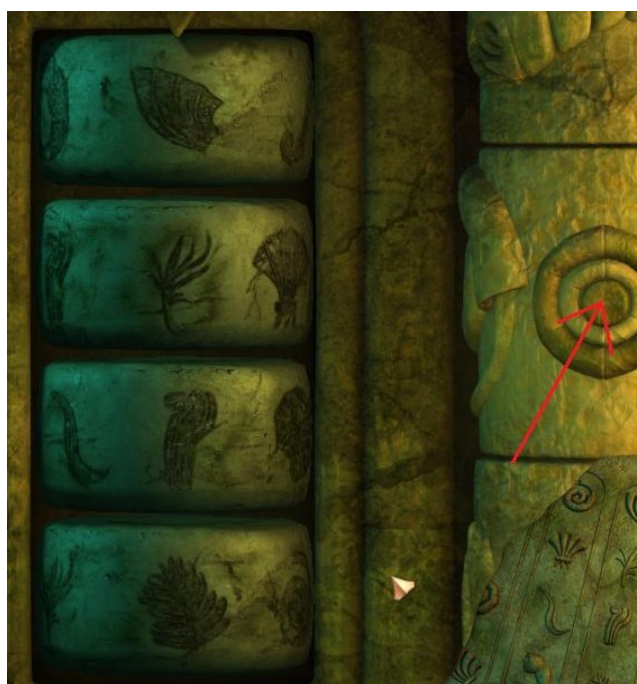


Premi il pulsante a dx e si apriranno delle nicchie in fondo.

Wilbur – Vai nel cunicolo a sx e scendi fino al piano superiore di Nate, entra nel passaggio davanti e darai un cristallo a Ivo. Esci e sali sulla piattaforma circolare per scendere al piano di Nate, vai nella nicchia centrale (la bocca del graffiti sulla parete), osservalo e poi usala, vai sulla piattaforma circolare e dei getti d'acqua faranno salire e scendere le piattaforme circolari. Risali fino al piano superiore di Nate. Prendi il controllo di Ivo.

Enigma n°3 della Colonna

Ivo – Disponi la colonna come sotto:



Premi il pulsante e scatta il fermo della ruota al piano di Nate.

Nate – Avanza verso la ruota e usala per chiudere il passaggio. Attiva Ivo.

Enigma n°4 della Colonna

Ivo – Disponi la colonna come sotto:



Premi il pulsante e si allagherà la locazione di Nate che salirà di un piano.

Nate – Sali dalle scale fino al piano di Ivo.

Wilbur - Sali dalle scale a sx fino al piano di Ivo.

Ivo – Entra nel tempio e metti i cristalli nelle due zone mancanti, a sx e dx di quello centrale.

(Seleziona Wilbur e Nate e falli entrare nel tempio).

Wilbur – Fagli toccare il cristallo a sx.

Nate – Fagli toccare il cristallo a dx.

Ivo – Tocca il cristallo centrale.

Entra nel passaggio.

Stanza del macchinario - Avanza e vedrai uno scheletro, osserva e prendi il remo che ha in mano. Osserva la porta e poi l'entrata in alto con la ruota dentata, entra e sei in una stanza con un macchinario, Per ora non toccare nulla e ritorna fuori cliccando il timone a sx della porta, la porta si aprirà. Osserva le pietre in terra e poi prendile. Vai nel contenitore a sx, osserva per due volte e prendi un disco di pietra e una scatola di sardine. Ora entra nella stanza del macchinario e osserva il secondo cassetto in basso, avrai un altro disco in pietra. In terra osserva e prendi il cilindro, osserva il macchinario a dx e poi le pietre di quello al centro, metti quelle che hai in inventario e poi cliccale di nuovo per un enigma.

Enigma dei dischi di pietra

L'enigma non so se è random, l'ho riprovato anche caricando un savegame precedente e funzionava con la stessa sequenza di simboli.

Clicca il perno dove ci sono i dischi, e poi fai ruotare i dischi per avere una certa combinazione. Premi di nuovo il perno e osserva i pulsanti colorati:

rosso= simbolo e posizione sbagliata

Giallo= simbolo giusto su posizione sbagliata

Verde= simbolo e posizione giusti.

Ci vuole pazienza e fare un disco per volta, magari premi il perno e vedi se qualcuno cambia colore, se non lo cambia ruota il primo disco di un simbolo e ripremi il perno..continua così finchè qualcuno non cambia colore. Appena cambiato muovi il secondo disco e premi il perno, ripeti finchè non cambia colore..così via fino alla fine. Devono essere tutti verdi. Metto la mia combinazione.



Ora il macchinario funziona.

Premi il pulsante rosso a sx (quello grande), osserva alla sx delle ruote dentate che girano il tubo che ruota a scatti e usaci il remo. Vai a sx e usa il timone per aprire la porta, esci e ritorna al tempio ma Nate e Wilbur son spariti. Ritorna indietro al pavimento crollato. Filmato.

Vai a dx e prendi la canna da pesca appoggiata alla colonna. Vai alla stanza del macchinario.

Stanza del macchinario - Vedrai il mago Mankus, osservalo e poi entra nella stanza del macchinario. Osserva il pavimento davanti ai cassetti e poi usaci la scatola di sardine, apri il cassetto e poi metti il cilindro nel macchinario a dx che sarà sparato. Riprendi il cilindro e poi esci, usa i sassi su Markus e

appena scivola sul pavimento metti il cilindro nel macchinario a dx. Osserva la scena. Ritorna indietro e usa la radice per andare all'esterno.

Esterno – Vedi che c'è un troll che fa la guardia ai tuoi amici. Ritorna nella caverna e poi nella sala del macchinario.

Stanza del macchinario - Osserva il contenitore a sx e avrai uno specchio, ritorna all'esterno.

Esterno – Usa lo specchio sul troll, si spaventa. Osserva l'oceano davanti al troll, poi osserva lo spuntone marrone (la clava) davanti la faccia del troll e poi parla con Wilbur e Nate. Mentre il troll è distratto usa sulla clava la canna da pesca e poi usa lo specchio sul troll per farlo precipitare. Dopo il dialogo siete nella sala del macchinario, si apre un passaggio.

Passaggio nella Stanza del macchinario -

Wilbur – Sei al buio e sulla dx intravedi una scatola di cartone, osservala e prendila, osservala in inventario e avrai un sacchetto, esaminalo: sono delle meduse. Osserva al centro della grotta e alla fine hai uno scafandro. Osserva lo schermo in basso e vedrai del liquido, usaci lo scafandro per riempirlo, metti le meduse nello scafandro e ci sarà la luce.

Ivo – Usa la botte di legno per andare nell'altra sponda. Osserva tutto e poi prova a prendere sulla sx il baule, è incastrato. Prendi l'asse di legno in terra vicino al barile rotto. Usa la botte di legno per andare dall'altra parte e dai l'asse di legno a Wilbur.

Wilbur – Usa l'asse sulla botte di legno per attraversare e sulla dx osserva il giradischi e prendi l'altoparlante, osserva e usa il corno e poi osserva e entra nel buco in terra a sx: aspetta che esce di nuovo, in inventario ora c'è una corda e un coperchio in legno. Usa l'asse sulla botte di legno per andare da Ivo e dalle la corda. Usa il coperchio con il barile per essere entrambi dall'altra parte.

Ivo – Usa la corda sul baule nella parete, clicca la maniglia e Wilbur ti aiuterà a tirarlo fuori.

Wilbur – Osserva e apri il baule, avrai una scatola, osservala e avrai un specie di imbuto o cono. Sul corno in terra usaci l'altoparlante preso dal giradischi, e sempre sul corno usaci l'imbuto appena preso nella scatola, usa il corno. Parla con il mostro di tutto. Filmato.

Capitolo 4

Nella cripta – **Nate** – Esaurisci i dialoghi e poi parla con la donna che piange. Osserva il sarcofago alla sua sx e sotto il coperchio osserva e prendi il pezzo di cuoio. Osserva anche l'altro sarcofago e poi vai in alto verso l'ingresso della cripta.

Ingresso della cripta – parla con Gulliver che hai davanti e poi con lo zombie con la gogna. Sullo sgabello a sx osserva e prendi la colla, sul ripiano prendi, dopo aver osservato, il rocchetto di filo e il colore giallo. Esci dall'uscita in alto.

Fuori dalla cripta – Sulla dx in terra osserva la terra rossa, prendila. Osserva i funghi sotto l'albero e prendine uno. Parla con la testa sul bastone, osservandola due volte e poi parla con la guardia. Osserva il pezzo di carta sulle scatole sotto la testa sull'asta, è una mappa, prendila. Osserva il baule a sx, aprilo e avrai un Pom-Pom. Avanza verso il teepee in alto.

Teepee – Sulla sx osserva e prendi la ciotola di rame. In fondo osserva e prendi il mantice rotto. In inventario usa il pezzo di cuoio con la colla e poi il tutto sul mantice per ripararlo. In alto, alla sx del pentolone, osserva le piume e poi prendine una. Osserva il baule e prendi l'inchiostro indiano (china).

Osserva il mortaio e usaci la terra con le pietre che hai in inventario e avrai la polvere rossa. Parla con il minotauro. Esci dal teepee e vai a dx verso il campo degli orchi.

Campo degli orchi – Sulla sx vicino ai fiori blu osserva e prendi le assi in legno. Alla dx del portone osserva e prendi il foglio di carta. Alla sx del portone osserva per due volte e prendi i fiori blu. Agisci sul portone e parla con l'orco. Torna indietro e vai alla cripta.

Ingresso della cripta – Parla con Gulliver e gli darai il mantice e poi parla con lo zombie. Entra a dx per la cripta.

Nella cripta – Parla con la donna che piange e poi in inventario usa la piuma con il foglio di carta e seleziona queste risposte, dall'alto in basso numeriamo 1-2-3

2-2-3-3-2

Dai la lettera d'amore alla donna ma non è ancora completa. Esci in alto.

Ingresso della cripta – Osserva la candela che gocciola sulla statua in fondo e usaci la lettera, ritorna nella cripta.

Nella cripta – Osserva il sarcofago a dx e usa la lettera sull'anello sulla mano del cavaliere per avere un sigillo sulla cera. Dai la lettera alla donna. Esci in alto.

“Ingresso della cripta – Dai il mantice a Gulliver e poi parlati. (Se l'hai fatto in precedenza di parlati e di dargli il mantice, salta questo passaggio).”

Esci all'esterno.

Fuori dalla cripta – Osserva la macchia circolare scura ai piedi del paladino, usaci la ciotola. Parla con il paladino finché non riempirà la ciotola di sputo. Capirai che è piena quando non potrai più parlare con il paladino. Prendi la ciotola e poi vai verso il teepee.

Teepee – Parla con il minotauro e gli darai la ciotola, termina il dialogo e usa i fiori blu nel mortaio per avere il colore blu. Esci e vai dal paladino.

Fuori dalla cripta – Parlati e avrai un pettine. Ritorna al teepee.

Teepee – Parla con il minotauro e gli darai il pettine, termina il dialogo e poi all'ingresso della cripta e poi entra a dx nella cripta.

Nella cripta – Osserva le urne a sx sul ripiano e prendine una per avere le ceneri degli antenati del paladino. Ritorna al teepee.

Teepee – Gli hai già dato la ciotola e il pettine, dagli le ceneri e ti preparerà la pozione per rendere sonnambuli. Vai dal paladino.

Fuori dalla cripta – Parla con il paladino fino a fargli bere la pozione usando la risposta “M4” in modo da entrare nel suo corpo. Ora sei il paladino.

Paladino - Vai all'ingresso della cripta e segue animazione. Ora sei Nate.

Nate – Prendi la testa sull'asta e vai all'ingresso della cripta.

Ingresso della cripta – Parli in automatico con lo zombie e poi parla con Gulliver e dopo avergli dato la testa parlati ancora finché va via. Esci.

Fuori dalla cripta – Parla ancora con Gulliver e poi vai al teepee.

Teepee – Parla di tutto con il minotauro. Vai all'ingresso della cripta.

Ingresso della cripta – Parla con lo zombie di tutto e poi scendi nella cripta.

Nella cripta – In terra al sarcofago di dx osserva la pozza di lacrime e usaci la polvere rossa per avere il colore rosso.

In inventario unisci il colore giallo con il blu e avrai il verde.

Unisci il colore rosso con il blu per avere il viola.

Unisci il colore rosso con il giallo per l'arancione.

Unisci il colore viola al fungo e il fungo viola sul colore verde. Esci in alto.

Ingresso della cripta – Parla con lo zombie e poi esci.

Fuori dalla cripta – Parla con Gulliver che strofinerà il fungo sotto l'ascella. Vai al teepee.

Teepee – Dai il fungo viola al minotauro, parlaci e ti darà dei passi di ballo. Esci.

Fuori dalla cripta – Parla con Gulliver e poi osserva l'antenna sopra l'albero a dx, avvicinarti all'albero e in inventario clicca il foglio dei passi di danza.

Minigame

Usando i tasti freccia direzionali sulla tastiera premi cosa vedi nelle parentesi graffe, e bada bene che vedendo sempre due tasti devi premere in contemporanea quelli che si troveranno esattamente in mezzo alle parentesi.. Hai un margine di tre errori e poi devi ricominciare. Dovrai provare un po' di volte e il trucco sta, visto che i tasti da premere sono sempre gli stessi, memorizzarli, es: i primi sono le frecce laterali per due volte, poi la combinazione sx basso e sx alto..e così via, solo un po' di pazienza.

Vai alla cripta.

Ingresso della cripta – In automatico sarai un cavaliere. Osserva la mappa in inventario e clicca la miniera in basso a sx, quella con il teschio.

Miniera – Dopo il dialogo sarai fuori dalla miniera. Rientra e devi seguire un percorso per non farti vedere dai piccoli diavoletti, hai la vista dall'alto:

- Supera il primo incrocio e avanza fino in fondo e ti fermi davanti la parete, vai a dx e arrivi in una stanza con una cassa di dinamite. Osserva e prendi dei candelotti, sul tavolo prendi la chiave.
- Torna indietro al primo incrocio e vai a dx, aspetta di vedere che un diavoletto accarezzi un orsacchiotto su una sedia, appena ritorna al lavoro prendi l'orsacchiotto e mettilo sull'altra sedia, i due litigheranno e avrai campo libero.
- Dalla stanza dell'orsacchiotto vai nella grotta a dx e vedrai un baule, osservalo e aprilo con la chiave, osservalo di nuovo e avrai una pietra magnetica. In inventario unisci il rocchetto col filo e la pietra magnetica.
- Torna indietro al percorso principale e avanza fino al prossimo incrocio (il primo che hai fatto), vai a sx e vedi due diavoletti, uno lo vedi che va avanti e indietro verso il fuoco e poi verso il

muro. Appena si allontana dal fuoco osserva e prendi la bisaccia d'acqua in terra e ritorna nel percorso.

- Torna indietro al primo incrocio e vai a sx verso l'abbeveratoio, riempi la bisaccia.
- Ritorna al prossimo incrocio e vai verso la luce sulla parete a dx, in questo modo vedi un diavoleto in alto che lavora. Osservalo bene e vedi che ogni tanto fa una pausa, appena ricomincia a lavorare usa la bisaccia di acqua sulla torcia alle sue spalle. Appena la torcia si spegne prendila. Torna al centro dell'incrocio e vai a sx dove hai preso la bisaccia, usa la torcia sul fuoco sempre quando il diavoleto si allontana e poi ritorna al centro dell'incrocio.
- Vai a dx e ritorna dove hai preso la torcia, fiancheggiando il diavoleto e avanza a sx, si illuminerà una locazione (possibile solo con la torcia accesa). Osserva la catasta di sassi al centro, metti la dinamite e accendi la miccia con la torcia.
- Avanza dove hai fatto esplodere e davanti localizza un carretto pieno di sassi, prendi un pezzo di asse dal carretto.
- Vai nel passaggio a dx (nord-est) e non proseguire oltre!
- Osserva in basso e sei sopra l'altare, usa il rocchetto di filo sull'elmo dorato ma un diavoleto lo porterà fuori.
- Avanza a dx per scendere, prova a prendere qualche offerta ma te lo impediranno. Esci a dx per risalire e fai il percorso inverso nella miniera per uscire, basta seguire il centro del percorso. Prendi l'elmo.

Clicca la mappa in inventario e poi la tana degli orchi con due teste in alto a sx.

Tana degli orchi – Avanza e osserva la scodella vicino al fuoco. Parla con entrambe le teste dell'orco più volte (Blout e Zloft) fino a convincerli che devi fare un cocktail. Sulla sx osserva e prendi il tubo viola (lo puoi prendere solo se hanno acconsentito a fare il cocktail, altrimenti parla ancora). Osserva l'armadio dentro la tana, usalo e avrai un ombrello. Osserva il bicchiere sopra l'armadio e prendilo. Osserva e usa il sacco a sx, poi prendilo. Torna indietro fino alla pietra col N°1, osserva alla sua dx in terra e poi usaci le assi che hai in inventario per creare una trappola. Seleziona la mappa seleziona la cripta, ha la "X" e poi vai a dx per il Campo degli orchi.

Campo degli orchi – Osserva lo spremitore sul cumulo di rottami, usaci il sacco e usa lo spremitore e avrai del succo di mela. Torna indietro e vai al teepee.

Teepee – Usa il tubo sul pentolone, usa il pentolone per aprire il coperchio e metti dentro il succo di mela: fallo per 3 volte. In inventario usa il succo di mele, che ora è alcol, con il bicchiere e mettilo nell'ombrellino dentro. Dalla mappa seleziona la tana degli orchi.

Tana degli orchi – Dai il cocktail a Zloft e appena puoi unisci il rocchetto di filo con il Pon-Pon e poi usa il tutto sulla testa di Blout, cadranno nella trappola. Vai a dx e prendi la scodella che poi è uno scudo. Apri la mappa e seleziona il drago nel vulcano, quello più a dx con il drago.

Vulcano – Avanza a dx e parla con il drago. Osserva tutto e poi prendi le pinze e il martello sull'incudine, alla dx della fornace in terra prendi il bicchiere in pietra. Vai vicino all'uscita e in terra osserva le pietre e poi prendine una. Usa la pietra sull'incudine (dopo averlo osservato) e poi usaci il martello sempre sull'incudine e avrai la pietra con cristalli. Dalla mappa seleziona la miniera.

Miniera – Avanza e vai dove hai fatto esplodere la dinamite, vai nell'entrata nord-ovest e scendi. Parla con il diavoleto e gli darai la pietra con i cristalli. Prendi le offerte e avrai una pepita d'oro e in terra prendi la testa di pietra. Dalla mappa seleziona il vulcano.

Vulcano – Osserva il drago di metallo appeso e usaci la testa di pietra alla fine del collo. Osserva e tira la catena più a dx sempre sul drago appeso. In inventario metti la pepita nella ciotola e la ciotola nella fornace. Usa le pinze per riprenderla. Osserva il macchinario con la ruota a sx e usaci la ciotola con l'oro fuso, gira la ruota e avrai una moneta d'oro. Parla con il drago e gli darai la moneta, in cambio avrai una spada rotta, un libro e una testa di piccone. In inventario unisci la testa di piccone con l'asta. Dalla mappa seleziona la miniera.

Miniera – Avanza e vai dove hai fatto esplodere la dinamite, osserva sulla parete leggermente a sx del carro con le pietre, c'è una vena. Usaci il piccone e avrai del rame. Dalla mappa seleziona il vulcano.

Vulcano – In inventario unisci il rame con la ciotola e il tutto nella fornace, riprendila con le pinze e raffreddala nella vasca alla sx dell'incudine e avrai un pezzo di rame. Leggi il libro in inventario e poi usa il rame sull'incudine, usa la spada sull'incudine. Parla con il drago di tutto, chiedigli aiuto e tempererà la spada con il fuoco. Dalla mappa seleziona la cripta e poi vai a dx per il campo degli orchi.

Campo degli orchi – Parla con la guardia in alto che ti farà entrare. Filmato.

Ora sei Ivo prigioniera con Critter, l'animale amico di Nate.

Le Terre Selvagge

Ivo incatenata – parla con Critter che si libererà dalle catene.

Critter - Osserva e prendi la barra di ferro che ha appena gettato, osserva lo scheletro appeso a sx e prendi un pezzo del vestito che devi unire in inventario con la barra di ferro. Esci dalla porta a sx e vedi un troll che dorme, osserva il pollo appeso al muro dopo il troll e prendilo. Vai a sx dove c'è il tubo e osserva il pezzo di asse in terra che sporge, osserva e usa il tubo per farlo cadere, usalo sull'estremità destra per avvicinarlo al muro all'estremità sinistra. Vai a dx fino in fondo ed esci dalle scale per salire in cima.

Osserva e prendi il cuscino rosso davanti, osserva la botte a sx per 3 volte per avere l'immagine di un pollo. Prova ad aprire il baule con la corona appoggiata sopra ma non puoi. Vai a sx e osserva le palle di cannone, usale per vedere il risultato. Ritorna a sx e osserva il recipiente vicino alle palle di cannone, usaci la torcia per inzupparla di olio. Ritorna sotto.

Metti il cuscino sull'asse dove è rimbalzata la palla di cannone, ritorna a dx e usa la torcia sul fuoco vicino ai gradini. Usa la torcia accesa sui piedi del troll che dorme e poi raccogli il mazzo di chiavi che gli è caduto.

Vai a dx e sali le scale per andare in cima, usa la palla di cannone che si fermerà sul cuscino. Scendi e spingi la palla di cannone che andrà nella cella di Ivo, (se non ci va è perché il tubo non è in posizione). Osserva l'apertura dove è passata la palla di cannone e parla con Ivo, rientra dove c'è Ivo (il passaggio è alla sx di dove c'era il troll), dopo il dialogo con Ivo usa le chiavi sulle catene ai piedi. Dai tutti gli oggetti in inventario a Ivo e prendi il suo controllo.

Ivo – Parla con Tschiep sopra la cabina del telefono a dx, osserva e apri la cabina del telefono, osserva la macchina della tortura e poi la grata con il lucchetto giallo in fondo. Clicca sulla grata due volte per parlare con MacGuffin. Ora osserva la porta di uscita a sx e vedrai che la grata è interagibile, usaci il manifesto del pollo, usa il pollo sulla macchina della tortura e prendi la palla di cannone in terra. Usa la palla di cannone sulla macchina della tortura e rimarrai in posizione. Attiva Critter.

Critter – Parla con Ivo e poi esci. Parla con il troll a dx che ti inseguirà e Ivo lo abatterà. Esci e sali in cima, osserva il vaso in primo piano a dx e usalo per nasconderti. Attiva Ivo.

Ivo – Esci a sx, vai dove c'era il troll, osserva e prendi il martello. Avanza a dx e osserva le tende in alto, usaci la torcia. Ora sei Critter.

Critter – Sei fuori dal vaso, vai verso il teschio a sx e prendi una pergamena (la magia che gela). Rientra nel vaso. Appena la guardia ritorna esci dal vaso (basta cliccare un punto) e scendi. Vai nella cella e osserva la cella dove c'è MacGuffin e usaci la pergamena della magia. Attiva Ivo.

Ivo - Usa il martello sulle sbarre congelate e poi parla con MacGuffin che ti darà un chiavistello universale e entrerà nella cabina telefonica che è un trasportatore. A sx della porta di uscita usa la torcia, si aprirà una nicchia con dentro un elenco telefonico, esci e vai in cima. Usa il chiavistello universale sul baule con sopra la corona e prendi delle monete d'oro. Scendi e dai le monete a MacGuffin e l'elenco telefonico e poi si parte.

Campo degli orchi – **Nate** – Dopo il dialogo osserva il termitaio a sx e dialoga con le termiti. Osserva tra le due tende e vedi un alberello, osservalo e prendi un ramo. Avanza a dx e esci, osserva la capanna con il teschio con le corna e poi entra, parla con Wilbur appeso a testa in giù. Osserva lo scheletro a dx per due volte e avrai la punta di una freccia che devi unire con il ramo in inventario e poi con la piuma. Esci e vai a sx, parla con l'orco, dovrai fare una sfida del lancio del tronco che perderai. Parla ancora con le termiti a sx e ti diranno di un tronco del 1784 – Ritorna a dx alla tenda di Wilbur, un tipo incappucciato si allontana. Osserva sul divano la tavola di legno, l'avrai in inventario. Esci e ritorna al termitaio, usaci la tavola del 1784 e la riavrai piena di termiti. Usa la tavola sul tronco per svuotarlo e poi lancia il tronco. Stavolta vincerai. Avanza a dx e parla con l'orco, gara di tiro con l'arco. Prima devi procurarti un arco. Vai a sx e parla con il tipo incappucciato, parla col mercante a dx e poi di nuovo con il tizio incappucciato. Esci a dx e poi rientra a sx e avrai un arco in osso. Esci a dx e parla con l'orco, lanci la freccia ma sbagli. Esci a sx e parla con il mercante di tutto e poi di nuovo con il tizio incappucciato che ti darà una nota sgualcita. Osservalo in inventario col tasto dx e poi parla con il mercante che ti darà una pietra magica. Esci a dx e usa la pietra magica sul bersaglio. Ora guarda bene la locazione, ci sono due scudi e due padelle appesi. Devi spostarli in una certa angolazione come da figura sotto e poi parla con l'orco per fare la gara.



Metti lo scudo alla sx del bersaglio completamente diritto e poi cliccalo una volta.

Metti la padella alla dx del bersaglio completamente a dx e poi cliccala due volte.

Metti la padella alla sx dell'orco completamente a dx e poi cliccala due volte.

Metti lo scudo alla sx completamente verso dx e poi cliccalo una volta.

Una volta vinto esci a sx e dopo il dialogo segui il filmato, poi il dialogo con Wilbur e l'orco.

Ora sei Wilbur.

Wilbur – Osserva il cesto in alto e avrai un gomitolino. Esci e dopo il dialogo osserva il bersaglio fino a prendere la pietra magica. Parla con l'orco che ti darà la scatola del cerchio magico, osservalo in inventario e avrai un libretto di istruzioni e una lamina. Leggi due volte le istruzioni e poi osserva la lamina. Esci a sx e sopra la tenda a dx osserva l'antenna, unisci la pietra magica con il gomitolino e il tutto sull'antenna per averla in inventario. Unisci l'antenna con la lamina in inventario e avrai un casco protettivo. Esci a dx e entra nella tenda, vai nel cerchio magico e segue un'animazione. Esci dalla tenda e vai a sx, parla con le termiti. Esci a dx e entra nella tenda. Segui l'animazione.

Capitolo 5

Dopo l'animazione sei Nate vestito come il tipo incappucciato.

Campo degli orchi – **Nate** – Osserva il mucchio di rottami a sx e avrai una piccola mongolfiera sgonfia. Entra e dopo il dialogo osserva il cartello dietro l'orco e prendi il nastro colorato. Esci a dx e vai nella tenda e osserva i cuscini sul divano in fondo e tutto il resto. Dalla mappa seleziona il vulcano.

Vulcano – Parla col drago e poi osserva le pentole di rame in basso, prendile e le avrai in inventario, una pentola e un gruppo di pentole. Dalla mappa seleziona la cripta.

Fuori dalla cripta – Parla con lo zombie e poi osserva la cripta che è chiusa. Nel cimitero osserva tutte le tombe, parla con lo zombie e avrai il legno del 1784. Vai in alto nel teepee.

Teepee – Metti il nastro colorato nel pentolone e lo riprendi in automatico. Parla con il minotauro. Esci e vai a dx per il campo degli orchi.

Campo degli orchi – Entra e metti il nastro colorato sul cartello dove era prima. Esci a dx e nella tenda osserva e metti sui cuscini sul divano in fondo il legno del 1784 – Esci dalla tenda e poi esci a sx, segue animazione. Esci a sx e c'è un dialogo, sei fuori dal campo, rientra. Parla con il mercante, gli darai le pentole e avrai un liquore. Esci a sx per due volte e vai al teepee.

Teepee – Dai il liquore al minotauro e avrai delle corna. Dalla mappa seleziona la tana degli orchi.

Tana degli orchi – Osserva il precipizio dove sono caduti gli orchi, parla e spacciati per Ma'Zaz. Parlacene ancora e poi vai a dx nell'armadio, osservalo e avrai una corda, uniscila con le corna in inventario per avere un arco. Usa la mongolfiera in inventario con il fuoco e i automatici lo posizioni sul precipizio.

Dalla mappa seleziona la cripta e poi vai a dx per il campo degli orchi.

Campo degli orchi – Entra e dai l'arco a Nate e esci a dx, segue animazione. Rientra a sx e parla con il mercante che ti darà un anello. Dalla mappa seleziona la tana degli orchi.

Tana degli orchi – Usa l'anello sul precipizio e l'orco risalirà rimpicciolito. Dalla mappa seleziona la cripta e poi vai a dx per il campo degli orchi.

Campo degli orchi – Entra e sarai Wilbur.

Wilbur – In inventario hai il sacchetto di Ivo, usalo sulla piccola scatola che hai davanti. Animazione.

Ivo – Esci e sali gli scalini a dx.

Osserva il finale.

Soluzione di Giuseppe