

Willy Morgan and the Curse of Bone Town

Casa

Dopo aver iniziato il gioco ti ritrovi nella tua camera da letto. Prendi il promemoria dal lato dell'armadio. Guarda il poster sull'armadio. Apri l'armadio e prendi la cintura dall'interno. Apri anche il cassetto in basso a sinistra dell'armadio e prendi i pedali. Apri gli altri due cassetti dell'armadio che fanno da scala, chiudi l'anta dell'armadio e quindi prendi la ruota dalla parte superiore dell'armadio. Guarda il libro su uno scaffale in basso a destra dello schermo. Alla scrivania, prendi il compasso. Guarda il dipinto sulla parete. Ora apri la porta e lascia la tua stanza.

Vai in alto a destra. Prendi il sellino della bicicletta dalla parete sinistra e lo stura-lavandini dal pavimento. Apri la cassetta degli attrezzi e prendi gli attrezzi (cacciavite, martello di gomma, chiave inglese), quindi torna nel corridoio.

Apri la porta del bagno a destra ed attraversala. Apri l'anta destra dell'armadietto e prendi la lozione solare. Usa lo stura-lavandini sull'acqua nella vasca da bagno, quindi prendi il filtro (che risulta essere un ingranaggio). Esci dal bagno.

Apri la porta a sinistra ed entra nella camera dei tuoi genitori. Usa lo specchio a destra. Apri il piccolo cactus a sinistra e prendi l'anello. Nel tuo inventario, combina il compasso e l'anello. Usa il cacciavite sulla sveglia, quindi prendi in terra il campanello della bicicletta. Esci.

Torna nella tua camera da letto e chiudi la porta. Prova a usare il martello di gomma sul salvadanaio. Ora usa il tuo arnese da scasso sul salvadanaio e ti ritroverai con degli ingranaggi. Quindi prova a usare il cacciavite sull'acchiappasogni, ma le viti sono troppo arrugginite. Accendi la lampada, quindi usa la lozione solare su di essa. Usa la lozione solare sull'acchiappasogni, quindi usa nuovamente il cacciavite. Lascia la tua stanza e scendi le scale.

Prendi i post-it dal tabellone, poi guardali tutti nel tuo inventario ! Apri la porta a destra e attraversala per trovare la cucina.

Esamina l'orologio del gatto in alto sul muro. Prova a usare il microonde . Cerca nei barattoli bianchi sul bancone di sinistra e avrai dei soldi. Apri il frigorifero e usa il cacciavite sulla vite allentata a destra.



Quindi prendi il manubrio. Richiudi il frigorifero e poi lascia la cucina.

Guarda la piccola statua del gufo nella libreria a sinistra.

Ora aggiungi tutte le parti alla bicicletta sul cactus:

- Manubrio
- Acchiappasogni
- Ruota
- Seggiolino per bicicletta
- Campanello della bicicletta
- Ingranaggi
- Ingranaggio
- Cintura
- Pedali

Una volta completata la bici, prendila, poi esci dalla porta principale e viaggerai verso la tua prossima destinazione, la città dei pirati.

Dead Man Inn

Entra nella città, poi entra nel Dead Man Inn. Parla con il locandiere e accetta di rimanere nella stanza 10. Prendi la chiave della stanza 10 dal tabellone, poi vai di sopra. Guarda tutte le foto e le sculture nel corridoio. Usa la chiave sulla porta della stanza 10, poi entra. Prendi il dopobarba sul mobile a sinistra e prendi il modulo dalla parete di destra. Non hai una penna, quindi non puoi compilarlo.

Esci dalla stanza e torna al piano di sotto, poi consegna il modulo al locandiere. Torna nella tua stanza, poi parla con il locandiere finché non se ne va (con la tua chiave). Torna nel corridoio e assicurati di guardare la macchia sul tappeto. Ritorna alla reception e parla di tutto con il locandiere; ricevi la chiave della camera e un cartello "non disturbare".

Sali le scale e usa il cartello sulla prima porta per entrare. Prendi il segnalatore di "pavimento bagnato" e il secchio. Ritorna nel corridoio e usa sia il secchio che il cartello sulla macchia. Aggiungi il tuo dopobarba al secchio. Usa di nuovo la chiave della stanza 10, quindi tira la corda in alto a sinistra nella tua stanza. Scendi le scale e prendi la chiave della stanza 09, poi torna di sopra e usala per entrare nella stanza 09.

Osserva sul letto il dono di benvenuto. Successivamente esamina il camino e troverai un mattone speciale. Attraversa la porta a sinistra ed entra nel bagno. Guarda la doccia. Apri il cassetto e prendi una lima per unghie. Ritorna nella stanza principale e usa la lima per unghie sul mattone sopra il camino: otterrai una vecchia tessera della biblioteca di papà. Esci dalla stanza e andrai automaticamente a letto.

La mattina dopo, scendi le scale e parla di tutto con il locandiere. Guarda la mappa nel tuo inventario, quindi esci. Vai a sinistra e guarda i manifesti. Ora apri la porta ed entra nella biblioteca.

Biblioteca

Parla di tutto con la bibliotecaria, poi vai di sopra. Guarda il libro che regge la scrivania: "Proprietà del Calcestruzzo". Non puoi ancora prenderlo. Esamina anche la cassa vicino alle scale, che richiede una chiave speciale. Lascia la biblioteca e vai a sinistra, quindi entra nel vicolo buio per il museo.

Museo

Non puoi entrare, quindi guarda il drago d'oro in basso a destra. Prendi il Cric rosso a sinistra. Ora puoi usare la mappa per spostarti in città, quindi usala per tornare alla biblioteca.

Biblioteca

Sali le scale e usate il cric sulla scrivania, quindi cerca nella nicchia nel libro per trovare una lettera e un pezzo di mappa (1/9). Torna di sotto e parla di nuovo con la bibliotecaria. Dalla mappa vai al museo.

Museo

Dal vicolo buio, entra nel museo a destra. Prendi il libro dalla pila a sinistra e finirai per conservare solo gli adesivi. Guarda la busta e prova a prenderla, poi parla con il curatore del museo. Dalla mappa vai al One Eyed Jack.

One Eyed Jack

Guarda entrambi i menu all'esterno, quindi entra nel ristorante. Parla di tutto con il ristorante, poi siediti al tavolo e chiamalo: fallirai la prova. Guarda il lucchetto e il barattolo di vetro mentre sei qui, poi esci. Vai a destra oltre la locanda per raggiungere una nuova area. Entra nella porta sotto il campanile.

Municipio

Entra e parla con Steve, che è tuo zio. Prova a prendere un timbro dal lato destro della scrivania, poi chiedilo a Steve prima di prenderlo. Torna fuori, poi lungo la strada a destra.

Farmacia/Pub

Guarda il cartello sopra l'ingresso della farmacia. Entra e parla di tutto con il farmacista, quindi raccogli gli attrezzi dal pavimento. Vai alla porta accanto ed entra nel pub. Parla con il Nerd, poi guarda la stampante 3D e i distributori automatici. Torna fuori e prosegui lungo la strada per il fabbro.

Fabbro/Armeria

Guarda il carro, poi apri le porte ed entra nel fabbro. Raccogli il martello mistico, le pinze dal secchio a sinistra e la scatola di fiammiferi da terra. Torna fuori e prosegui leggermente a destra, poi attraversa la porta tra le due armature. Guarda lo scudo di Capitan America sulla parete di fondo. Prova a prendere la pistola dal tavolo centrale, ma c'è un allarme di sicurezza. Guarda le forbici gialle, poi prendile. Parla di tutto con l'armaiolo, poi torna fuori e prosegui a destra. Entra nella porta variopinta degli strumenti musicali.

Strumenti musicali

Parla con l'Hippie. Prendi il diapason sul tamburo a sinistra ed entra nella stanza sul retro. Esamina e prova a suonare il pianoforte, il triangolo e il violoncello. Prendi l'archetto accanto al violoncello. Esci dal negozio e vai lungo il vicolo a sinistra dove ci sono i barili. Usa la cabina fotografica, poi prendi i 3 poster dalla fessura all'esterno. Usa le forbici sul poster di Willy per ottenere degli occhi finti. Usa gli adesivi di Tom Raleigh sui poster di Pirate Willy. Ora entra nel parco divertimenti.

Parco divertimenti

Guarda l'oggetto luccicante sul tetto del carro: non puoi raggiungerlo. Usa le pinze dal tuo inventario per prenderlo. Leggi la locandina a destra, quindi usa il tuo martello mistico sull'attrazione logora. Esci dal parco divertimenti e attraversa l'arco a sinistra.

Faro

Guarda il gabbiano e cerca di farlo scappare. Attraversa il ponte per entrare nel faro. Usa l'apertura sul lato della lampada del faro, c'è un pomello, quindi usa la scatola di fiammiferi su di essa per accendere la lampada. Torna al negozio di strumenti musicali.

Strumenti musicali

Vai a destra e raccogli alcuni ciottoli appena oltre l'arco. Attraversa l'arco più piccolo a sinistra.

Cimitero

Usa la cazzuola e il contenitore sui fiori bianchi tra le cripte. Entra nella cripta aperta e guarda la bara e la spazzatura, poi torna fuori. Vai a destra e poi lungo il sentiero in lontananza.

Chiesa

Prova a parlare con il fabbro, poi entra nella chiesa. Guarda tutte e tre le vetrate colorate. Parla con il reverendo, poi prendi la Polaroid dal banco a sinistra.

Parco divertimenti

Usa il diapason sull'attrazione logora. Prendi il premio (orsacchiotto) e ti ritroverai con un pezzo di mappa (2/9).

Fabbro/Armeria

Entra nell'armeria e usa la fotocamera Polaroid sulla pistola.

Farmacia/Pub

Entra nel pub e usa le foto sulla stampante 3D.

Fabbro/Armeria

Entra di nuovo nell'armeria e usa i ciottoli sulla catapulta a sinistra. Mentre l'armaiolo è distratto, scambia la tua pistola finta con quella vera. Otterrai un altro pezzo di mappa (3/9).

One Eyed Jack

Entra nel ristorante e siediti al tavolo. Usa gli occhi finti su te stesso, poi chiama il ristoratore e finirai per ricevere una chiave. Usala sul lucchetto a sinistra, poi prendi il biscotto della fortuna.

Fabbro/Armeria

Vai dal fabbro. Metti il biscotto della fortuna sull'incudine e colpiscilo con il mistico martello. Questo ti porterà ad acquisire il prossimo pezzo di mappa (4/9).

Museo

Entra e usa il tuo timbro sui poster di Willy Pirata in inventario, poi consegnali al curatore. Dopo la conversazione, prendi la busta: uscirai e aprirai la busta per trovare un altro pezzo di mappa (5/9) e

una fiaschetta contenente alcol. Filmato. Vai al parco divertimenti e poi nell'arco a sinistra per il faro.

Faro

Dai il biscotto della fortuna rotto al gabbiano, poi cerca nel suo nido per trovare una moneta.

Farmacia/Pub

Usa la moneta sul distributore di caramelle gommose e otterrai una caramella.

Fabbro/Armeria

Entra di nuovo dal fabbro e dai le caramelle al cavallo, poi usa le forbici sulla sua coda. Usa i crini di cavallo sull'archetto per ripararlo.

Strumenti musicali

Entra nel negozio e attraversa la stanza sul retro. Metti il tuo rotolo con le incisioni nel pianoforte. Usa il diapason sul triangolo, poi usa l'archetto sul violoncello. Cerca nel nascondiglio per trovare un pezzo di mappa (6/9).

Chiesa

Guarda la spara palline verde sulla sinistra, poi prova ad usarla. Versa l'alcol dalla fiaschetta nel motore. Usala, poi entra e parla con il reverendo per ricevere un cartello "Gioco vietato". Esci e prova ad usare gli attrezzi del fabbro, poi parla con lui per ottenere il permesso. Riprova e otterrai uno strumento multiuso. Usalo per riparare il tuo cartello, quindi metti il cartello nel buco tra la lancia e la chiesa.



Usa di nuovo la lancia. Entra nella chiesa e prova a raccogliere il vetro rotto, ma il reverendo non te lo permetterà. Parlagli finché non se ne va, poi prendi il vetro per trovare ancora un altro pezzo di mappa (7/9).

Biblioteca

Vai dentro e di sopra. Usa lo strumento multiuso sulla cassa chiusa. Esamina la cassa e usa la limetta per unghie su di essa per ottenere un altro pezzo di mappa (8/9).

Farmacia/Pub

Entra in farmacia e consegna il contenitore con i fiori al farmacista: riceverai un elenco.

Municipio

Entra per vedere che Steve non è qui. Usa il mappamondo sulla sua scrivania, poi sali la scala. Prendi la corda dallo schedario. Prendi anche il diario dal tavolo, che contiene un'antica moneta e l'ultimo pezzo di mappa (9/9) Cartografo. Dopo aver letto il diario, apri la finestra e usa la corda per arrampicarti fuori.

Faro

Attraversa il ponte, entra nel faro, leggi la targhetta a destra e poi usa il Quadro comandi. Gira le ruote finché non avrai evidenziato il punto alle coordinate 47,78 (devi leggerle sul diario).



Cimitero

Entra nella cripta centrale e rimuovi le assi di legno dalla parete di fondo per rivelare una scultura inquietante. Inserisci la tua moneta antica e cadrà in una botola. Avanza a destra fino alla nave.

Nave

Prova a salire la scala a pioli. Dopo la conversazione, sali. Bussa alle doppie porte sul ponte principale e parla di tutto con il capitano. Sali nella cabina in alto. Guarda la bambola voodoo a sinistra. Prendi i vestiti e il cappello. Guarda attraverso la fessura nel pavimento per vedere il capitano nella sua stanza. Guarda i 2 libri sulla sua scrivania per sapere i titoli. Esci e torna di nuovo sul ponte principale.

Scendi sottocoperta e raccogli il manichino (Jimbo). Scendi ulteriormente e prendi la spada. Esamina il cannone per vedere che è carico e ha 8 tacche. Prova ad aprire la porta a destra, ma è chiusa a chiave. Torna su e bussa nuovamente alla porta del capitano per chiedere la chiave. Rispondi alle domande del capitano:

Jimbo

Vita sui mari di Kidd

8

Dopo aver ricevuto la chiave, torna giù e usala sulla porta della stiva. Entra e prendi la maschera dal muro a destra, poi torna sul ponte principale. Metti Jimbo accanto al cannone a destra. Aggiungi i vestiti, il cappello, la maschera e la spada. Bussa alla porta del capitano e lui uscirà per combattere. Entra nella cabina del capitano e prendi il diario di bordo e il calice. Torna sul ponte.

Dopo un'altra conversazione, scendi due volte e usa il calice sul vecchio cannone. Torna sul ponte principale e fuggirai con tuo padre.

Soluzione di Giuseppe

PUNTAECLICCA.COM