

SOLUZIONE PRINCESS ISABELLA - A WITCH'S COURSE

(come in tutti i giochi “casual” alcuni enigmi o minigiochi possono essere saltati, basta cliccare il tasto “salta” che compare in basso e ch è disponibili dopo un minuto e 30 dall’inizio dell’enigma. Inoltre nei momenti in cui bisogna cercare degli oggetti in lista, c’è la possibilità di ricevere un mano cliccando il tasto “aiuto” in basso che si ricarica ogni 30 secondi)

Ti trovi nel giardino all’entrata. Prendi il pezzo di specchio vicino la statua a sx, osserva ancora lì vicino e vedrai delle lucette: cerca gli oggetti in lista e ne otterrai vari che ti serviranno nell’avventura. Prendi un altro pezzo di specchio vicino la statua in fondo ed il terzo a dx per terra. Osserva la finestra in alto a sx poi guarda il portone. Usaci la maniglia che hai in inventario ed entra. Prendi a sx il quarto pezzo di specchio, il quinto sulle scale a dx e l’ultimo sulle scale a sx. Lì vicino prendi anche una nota. Osserva le tre finestre in alto a dx e per tre volte dovrai cercare 17 oggetti demoniaci per far tornare la luce nel salone. Guarda il quadro in fondo a sx e ricomponi l’immagine (basta muovere gli ingranaggi ai lati). Prendi dalle due statue a forma di leone due ingranaggi poi osserva la porta in basso e usaci gli ingranaggi come indicati da foto sotto poi tira la leva.



Entra nella stanza, guarda il primo quadro a sx e ricomponi l’immagine degli specchi (con il tasto sx del mouse muovi i pezzi con il dx li ruoti). Entra a sx, da terra prendi l’abilità della forza(roccia). Usala sul vaso per terra e prendi il pianeta. Torna indietro di due schermate e usa la forza sulla bottiglia a sx per prendere il fucile. Torna dov’eri prima ed entra a sx. Prendi sulla sx la prima nota, un pezzo di specchio ed in alto a sx l’altro pezzo. Al centro sul tavolo usa la forza sulla bottiglietta e prendi Venere. Osserva il pianoforte a dx e cerca gli oggetti in lista. Dopo il minigioco osserva il camino a sx e usaci la pozione. Osserva il pianoforte ma ti mancano due note. Vai alla porta in fondo, usa la forza sul vaso a terra a sx e prendi la seconda nota. Usa di nuovo l’abilità sul piatto sulla mensola e prendi il pezzo di specchio. Vai a dx, prendi in basso a dx lo specchio ed un altro pezzo sullo scaffale in fondo a sx. Prendi il libro sul tavolo a sx, usa la forza sulla sfera a dx e prendi il pianeta. Guarda il telescopio in alto: metti sulla dx il libro che hai in inventario. Tutto quello che devi fare adesso è riprodurre le

immagini indicate dal libro muovendo solo i puntini rossi e se li metterai nelle posizioni giuste diventeranno gialli.



Una volta fatto osserva il mappamondo a sx poi le costellazioni in alto a sx, ma ci mancano dei pianeti. Osserva le scale a dx e cerca gli oggetti in lista. Torna indietro e vai a sx. Prendi il pezzo di specchio a sx, osserva l'orso e noterai che mancano delle unghie, ma non ne hai ancora abbastanza. Prendi un altro pezzo di specchio sulla colonna di fronte e sempre lì guarda lo spartito e memorizza le note suonate. A dx cerca gli oggetti in lista. Torna nella stanza con il pianoforte, usaci le tre note e riproduci le note sentite prima: sotto i tasti avrai delle lettere schiaccia quelle indicate da foto sotto.



Prendi dal piano forte l'unghia e poi l'ultimo pezzo di specchio e vai a metterlo nella sala dei quadri per poi ricostruirlo. Vai a posizionare i pianeti e dalla scrivania prendi l'unghia. Vai a mettere le unghie all'orso, osserva il porta armi tra le due colonne e posizione nel modo corretto i fucili che hai in inventario come da foto sotto.



Entra nella stanza del the in basso a dx, usa la forza sul piatto per terra e prendi il primo pezzo di specchio. Prendi il secondo sotto il divano a dx ed il terzo sotto l'arco in alto. Osserva i quadri di sx e nel centro per trovare le figure maligne. Guarda il grammofo in fondo a dx ma ti mancano pezzi. Osserva il quadro a sx e trova gli oggetti elencati. Recati a dx, usa la forza sul vaso a sx e prendi il

quarto pezzo di specchio. Entra nella libreria a sx, prendi il quinto pezzo di specchio a sx, rompi il vaso al centro e prendi la seconda abilità. Prendi il sesto pezzo di specchio a dx ed il settimo in alto a sx. Guarda la scala in basso e trova gli oggetti poi clicca sulla scala in alto e usa la pozione. Torna indietro e vai a dx. Prendi a sx, a dx e al centro i pezzi di specchio. Torna alla galleria e clicca sul terzo quadro per ricomporre l'immagine. Quando ti chiederà di tornare alla scena di prima rispondi sì. Prendi in basso a sx la nota, usa l'abilità del fuoco sui teschi fantasma, prendi a dx la terza abilità e usala sulla corona sull'altare al centro della stanza per pulirla: noterai 3 simboli incisi. Osserva in basso a sx e vedrai un mini – enigma: clicca sui simboli che erano riportati sulla corona.



Torna indietro di una schermata e vai a sx. Parla con la statua in fondo (basta che metti il cursore sulla faccia) e rispondi alle domande:

1_ Pavone

2_ 5

3_ Giove

Dopodiché imposta l'ora alle 13:00. Entra nella cucina e rompi il vaso sul tavolo a sx per prendere lo specchio, clicca sul libro sempre sul tavolo e clicca sulla pagina con scritto “ghostly gruel”. Prendi la nota in alto a dx, clicca sulla credenza in fondo, metti la pagina del libro in basso a dx e poi raccogli gli ingredienti nella lista. Dopo il minigioco metti la pozione sul tavolo per farla mangiare ai fantasmi. Usa la forza sui candelieri in alto per fare cadere due pezzi di specchio e prenderli, vai alla sala dei quadri e ricomponi la quarta immagine. Torna in cucina, clicca sulla credenza a dx e trova gli oggetti in lista. Vai nella cella in fondo a sx, prendi due pezzi di specchio a sx, il terzo in alto a dx poi osserva le bottiglie a sx. Quello che devi fare è pesare un po' di bottiglie finché non ti verrà chiesto qual è quella che contiene il demone, ovvero la più pesante (il gioco è random e io avevo la blu). Clicca sulla botte a sx, metti la valvola che hai in inventario, clicca il rubinetto e prendi lo straccio in terra. Esci dalla cantina e vai nella porta a dx. Prendi sulla sx il quarto pezzo di specchio ed in fondo al centro il quinto. Osserva a dx le piante, prendi un po' di mosche poi usane una sulla pianta carnivora e mentre sta mangiando usa su di essa il potere del fuoco.

Fai questo per tre volte e avrai liberato il giardino dalla maledizione. Prendi al centro l'abilità dell'acqua e la quinta nota. Usa questa abilità sui 4 fiori in basso chiusi e prendi gli oggetti all'interno di ognuno. Vai alla sala degli specchi e ricomponi la quinta immagine. Recati alla sala del the, clicca sul grammofono e metti tutti i componenti che hai in inventario e per finire il disco per ascoltare la melodia. Vai alla libreria, clicca sul mappamondo a sx e metti le note come foto sotto:



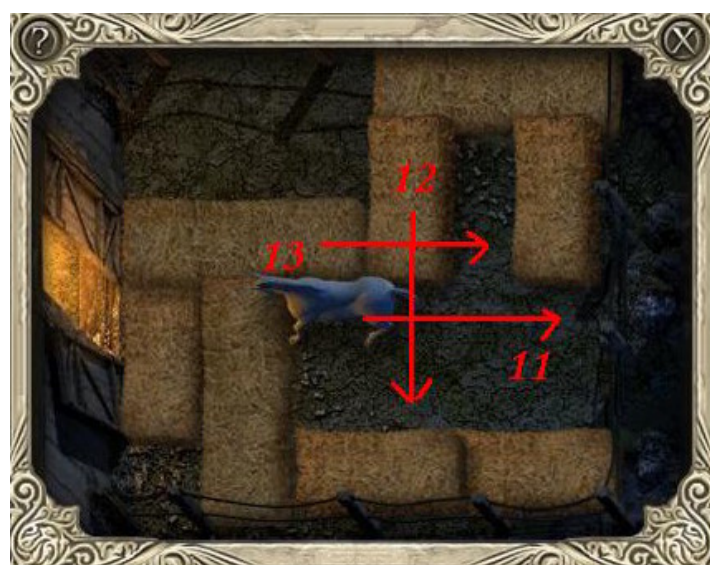
(una volta fatto sposta la freccetta a dx in basso tutta a sx)

Vai in cantina e metti gli ingranaggi che hai in inventario sulla porta in fondo: quello che devi fare è formare una piramide di numeri dall'1 al 6 girando le manovelle. Questo minigioco è random, m scrivo comunque come ho fatto:

- 1 volta la manovella di dx;
- 1 volta la manovella di sx;
- 2 volte la manovella in alto;
- 1 volta la manovella di sx.

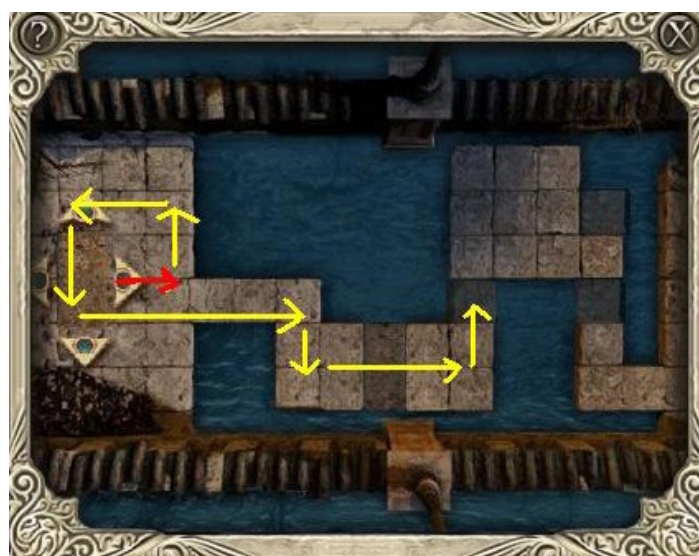
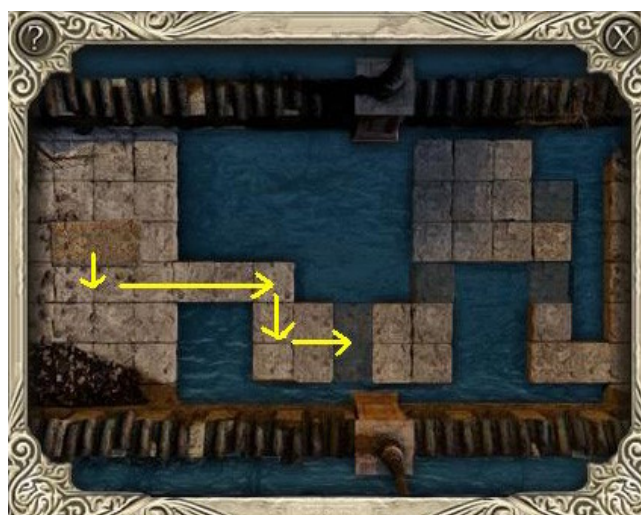
Entra nella stalla, prendi a sx lo specchio, a dx per terra altri due pezzi ed in alto a dx il quarto pezzo di specchio. Osserva la porta del cavallo a dx: devi portare il cavallo fuori dalla stalla spostando le balle di fieno. Fai come foto sotto:

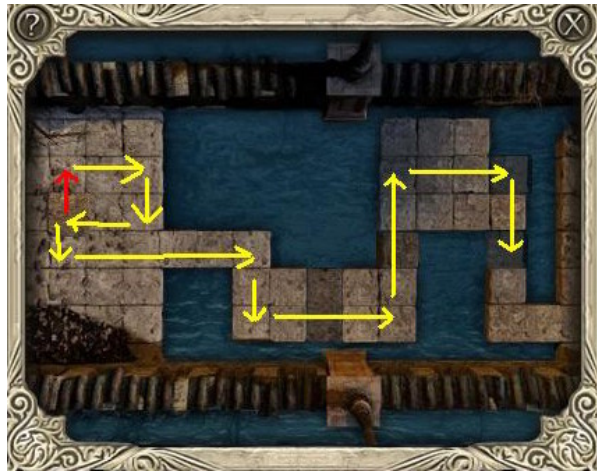






Osserva a sx le lucette e trova gli oggetti in lista. Prendi in basso a sx la sesta nota, vai in alto verso il giardino e prendi a sx, al centro e a dx i tre pezzi di specchio. Clicca sul tentacolo in basso a sx: quello che devi fare e muovere il masso con le 4 frecce che ti appaiono in modo da costruirti la strada. Fai come foto sotto:





A top-down view of a complex, ornate stone frame containing a network of black pipes with yellow fittings. The frame is made of light-colored stone with intricate carvings. The pipes are arranged in a complex, interconnected pattern, with several yellow fittings and valves. The background is a dark, textured surface, possibly a wall or floor. The overall style is reminiscent of a puzzle or a mechanical system.

Prendi l'ingranaggio e torna alla galleria per ricomporre il quinto specchio. Vai in basso al salone d'entrata e guarda la porta in alto. Metti i due ingranaggi e come ti ha detto il giardiniere inserisci la data come foto sotto:



Entra, usa la forza sul vaso a sx e prendi il pezzo di specchio, vai verso dx nella sala da ballo usa la forza sulle due bottiglie in basso per prendere due pezzi di specchio poi vai a sx verso la balconata. Prendi la settima nota, e il pezzo di specchio sul lampione di dx. usa l'acqua sui due fiori in basso e prendi gli oggetti in essi contenuti. Guarda il binocolo e dai le bacche agli uccelli. Torna in sala da ballo, clicca sul piano a sx e usaci le tre corde che hai in inventario poi suona le note che ti hanno cantato prima gli uccellini: E G D E A D E F D E C E. Clicca di nuovo sul pianoforte e cerca gli oggetti in lista. Vai in basso due volte, prendi i due specchi in alto a dx poi osserva tutti i quadri appesi per vedere a quale scudo corrispondono le armi che hai in inventario. Vai a sx e osserva gli scudi sulla porta di sx e metti le armi come in foto sotto:



Vai in basso, clicca porta a dx: ad ogni lato del quadrato devono combaciare numeri uguali (le tessere si possono scambiare fra loro il orizzontale, verticale e diagonale). Ecco come risulta a lavoro finito:



Entra. Raccogli i due specchi a terra ed entra nella stanza a sx. Raccogli lo specchio sotto il tavolo, clicca sul carrello a sx e raccogli gli oggetti in lista. Fai il minigioco e usa la pozione sul calderone dentro il camino. Rompi la bottiglia sul tavolo e prendi lo specchio, clicca il candeliere e accendi le candele: facendo caso che siano numerate da 1 a 9 da sx verso dx clicca la 9 – la 6 – la 3. Prendi la gemma, clicca il quadro sulla parete e ricomponi la foto come immagine sotto:



Prendi lo specchio nel quadro, torna alla galleria degli specchi e ricomponi la sesta immagine. Torna nella stanza con gli scudi ed evidenzia la porta sotto: dai al cane di sx l'osso e a quello di dx la palla. Entra nella nuova stanza poi vai a sx, raccogli due specchi a dx e a sx, rompi il vaso in alto a sx e prendi lo specchio. Entra a sx, prendi lo specchio a sx e in alto sul baldacchino. Guarda sotto il letto a dx e usa la roccia per schiacciare gli scarafaggi. Clicca sul baule ai piedi del letto e ricomponi l'immagine per aprirlo (è random quindi se non riesci a ricostruirla puoi saltare come sempre). Raccogli gli oggetti segnati in lista. Torna di una schermata e sul quadro in fondo usa la balestra e centra le teste malefiche. Usa l'olio sull'armatura a sx e prendi i pezzi di orologio. Vai indietro ed entra

nella porta di fronte. Raccogli uno specchio vicino l'orologio e l'altro dx poi usa lo straccio sullo specchio dietro l'orologio. Clicca il mobile sotto la specchiera e trova gli oggetti in lista. Clicca l'orologio e con i pezzi in inventario ricostruiscilo: prendi chiave blu. Prendi la porta a sx, indietro, giù, dx, sx e clicca a dx dello schermo per cambiare visuale e vedere una porta: clicca la porta e aprila risolvendo il puzzle nel modo seguente: devi rendere le caselle tutte blu.



Entra nello studio. Raccogli gli specchi in alto a sx e in alto a dx poi la nota in basso a sx. Usa la forza sulla barca sul tavolo a dx per prendere un altro specchio. Clicca in basso e cerca gli oggetti in lista. Clicca quadro in fondo e ricostruisci la figura come immagine sotto.



Clicca sotto la scala a dx e prendi un libro sulla sx (sarà l'unico con un'icona che appare), leggi bene quello che racconta poi vai al mappamondo a sx e con la freccia indica la Spagna facendolo girare. Prendi la chiave rossa. Torna di una schermata, vai a sx, in basso, a dx, a sx e due volte dritto. Clicca sulla porta a dx e usa la chiave rossa anche qui come prima per far diventare le caselle dello stesso colore:



Entra, raccogli gli specchi in alto a sx e al centro della stanza. Clicca la finestra a dx e con il retino prendi le lucciole: devi trascinarlo da sx a dx. Clicca sul vaso sul tavolino in fondo a dx e mettilci le lucciole poi rompi il vaso con la forza. Clicca sul manichino a sx: devi slacciare il corsetto clicca sui bottoni e portandoli in basso poi in alto per inserirli nelle asole. Prendi la biglia blu. Entra nella porta di fronte. Prendi lo specchio in basso e un altro in alto a dx poi guarda sotto al letto e trova gli oggetti in lista. Dopo il minigioco usa la pozione sul camino a sx, clicca sull'armadio in fondo e trova gli oggetti in lista. Clicca sulla scatola sul camino poi sul lucchetto ed inserisci la ballerina: gira velocemente per un pò la manovella verso dx tenendo premuto il tasto sx del mouse poi rilascia e prendi lo specchio che ti verrà mostrato. Recati alla sala degli specchi quando ti viene chiesto e clicca sull'ultimo quadro per ricomporre l'immagine de Re. Ora vai a sx e clicca sulla porta a dx: inserisci tutte le gemme che hai e quello che dovrai fare sarà eliminare le palline dello stesso colore della gemma che comparirà al centro (le eliminerai quando formeranno un gruppo di 3). Una volta fatto ci sarà lo scontro con la strega per salvare il principe. Devi trovare gli oggetti in lista prima che la strega nello stesso modo ti uccida. Purtroppo qui è random e non posso mettere immagini, ma ci sarà comunque la fatina che ti darà una mano se non troverai l'oggetto.

Filmato finale!!!

Soluzione di Star