

SOLUZIONE THE NEXT BIG THING

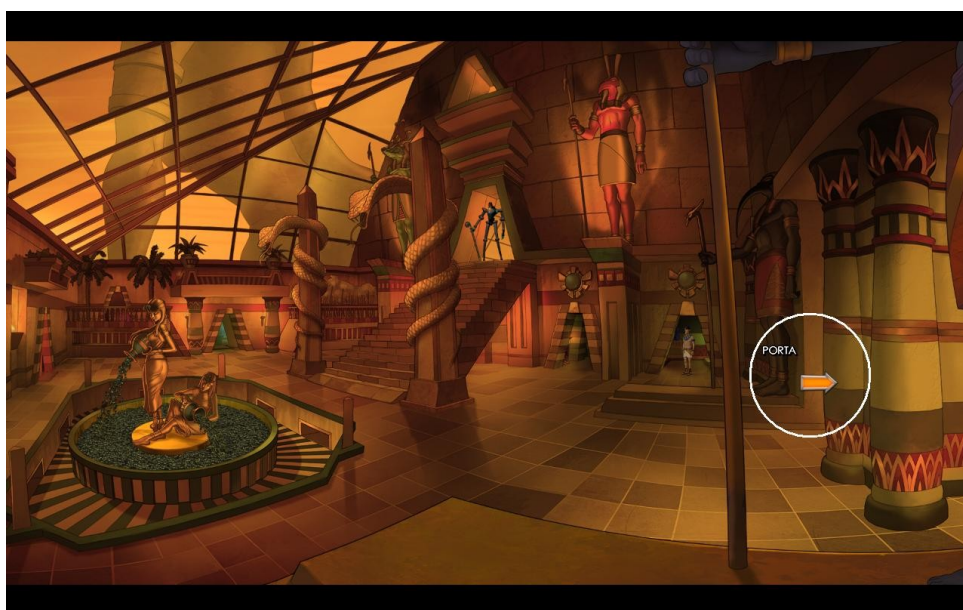
Liz Allaire

Dopo il filmato iniziale vesti i panni di Liz Allaire, osserva e parla con Dan Murray di tutto. Osserva il cofano e il bagagliaio dell'auto di Dan poi vai a dx verso la villa. Osserva la cuccia del cane a dx e ancora più a dx osserva il Robot in basso addossato al muro della casa. Avvicinati al robot e osserva la finestra aperta poco più in alto dopo poco prima era entrato Big Albert. Osserva di nuovo il robot e parla con lui di tutto. Vai a sx e poi entra nella villa, parla con FitzRandolph. Esci e torna da Dan alla macchina, parla di nuovo con lui e poi recati ancora alla villa, entra. Osserva la zucca a dx in fondo al corrimano delle scale e prendi gli occhiali. Vai a sx e hai due entrate, entra nella prima in fondo per la sala di lettura che si trova sotto la scalinata, osserva gli scaffali a dx e prendi dallo scaffale la bottiglia di tintura azzurro. A sx, sul corrimano della scala, prendi il gilet. Esci dalla stanza e poi entra nel guardaroba che si trova lì accanto, sempre a sx. Parla con Edgar di tutto poi osserva il libro sul tavolo davanti a te. A dx osserva la sagoma dell'alieno Vulcan Flash (assomiglia moltissimo ad Edgar, ma con un look diverso!). In inventario ora hai la sagoma dell'alieno (kit del perfetto alieno), usaci il gilet, la tintura e gli occhiali. Ora usa la sagoma su Edgar. In inventario ora hai il gilet di Edgar, osservalo e prendi dalla tasca due biglietti d'ingresso per un incontro di pugilato. Esci dalla villa e torna da Dan, usa i biglietti su di lui. Quando Dan se ne va, osserva e apri il bagagliaio dell'auto, prendi la latta di olio. Sul cofano prendi la fiaschetta. Torna alla villa, vai alle poltrone a dx in fondo e osserva quella dove era seduto FitzRandolph, prendi la manovella. Esci dall'entrata a sx dopo la poltrona. Osserva il corridoio e prova ad aprire le porte. Torna indietro lungo il corridoio e parla con il robot a dx. In inventario osserva la latta di olio e poi la fiaschetta di liquore di Dan. Usa la fiaschetta di liquore sulla latta di olio e poi usala quella dell'olio sul robot, parla ancora con lui. Avanza lungo il corridoio e poi entra nella porta che ha aperto il robot. Entra nella porta a sx del camino per l'ufficio di Beverly, osserva sulla scrivania il barattolo e prendi una matita. Torna di nuovo nella stanza a sx , vai a dx e osserva il grammofono accanto alla porta, usaci la manovella. Torna di nuovo nell'altra stanza, al posto della scrivania ora è apparso un letto a baldacchino, tutto rosa!!! Osserva lo scaffale a sx del letto e prendi la scatola di caviale. Esci dalla villa , vai a dx dal robot addossato al muro della casa e parla con lui. Usa il caviale sulla cuccia e prendi il quaderno all'interno di essa. In inventario, usa la matita sul quaderno per evidenziare quello che c'è scritto, leggi.

Dan Murray

Vai a sx, sotto il lavandino prendi la cintura e poi esci dalla porta a dx. In basso, a sx dell'ingresso, prendi le bombolette spray. Vai a sx verso la villa. Osserva l'uomo che dorme appoggiato al muro, prendi il charango e poi, in inventario, osservala: avrai sale e limone. Vai ancora a sx e osserva la porticina in basso, prova ad aprirla. Vai a sx e osserva la cuccia, agisci sulla cuccia per farne uscire una specie di pianta carnivora. Usa la cintura che hai in inventario sulla cuccia. Dopo il breve filmato, esci di nuovo a dx, osserva Edward che imbratta il muro con della vernice colorata, parla con lui. Vai a sx e poi esci dalla casa. Vai a sx verso la tua auto. Osserva e prendi la mazza da baseball sul sedile dell'auto. Torna verso la villa a dx, avanza fino alla porticina e usa la mazza da baseball su di essa per rompere la maniglia a forma di artiglio per averlo in inventario. Vai a dx e poi ancora a dx verso la banchina. A sx , in basso della staccionata, osserva la corda. Usa la maniglia a forma di artiglio per staccarla dalla staccionata. Vai a dx e torna alla villa, entra nel magazzino dove c'è Edward che imbrattava il muro. A dx della porta prendi la foglia in terra e poi entra nel magazzino. Usa la corda

sulla botola aperta sotto il lavandino. Filmato. Esci a sx e poi a dx verso la banchina, entra nello Yacht e parla con il Professor Mosca. Osserva e prendi la macchina fotografica in basso, a sx dello sgabello. Dopo aver osservato tutto il laboratorio esci a sx. Osserva l'essere gigantesco alla fine della passerella(il Poeta), parla con lui. Vai a dx verso la villa e poi a sx alla tua auto. In terra prendi il cavatappi. Osserva la tua auto e poi usa la mazza da baseball per distruggerla. Usa la macchina fotografica sull'auto a pezzi. Sei di nuovo nel laboratorio del Professor Mosca. Vai a dx e sali sul vidometro. Poi usa la foglia che hai in inventario sul vidometro. Esci a sx e avvicinarti al Poeta, usa su di lui il cavatappi che gli servirà per togliersi un dente, poi usa la maniglia a forma di artiglio sul cartello pubblicitario a sx del Poeta, infine usa sull'uomo anche il sale e limone. Torna sullo Yacht dal Professor Mosca. Osserva verso l'alto e chiama il Professore. Seleziona la prima opzione (ora del test): inferno, mio udito, zombie, deodorante, molare. Osserva ancora il Professore in alto e parlaci. Seleziona la terza opzione di dialogo (teletraspostarsi). Dopo il filmato ti trovi nella stanza con la botola nel pavimento aperta . Esci a dx e parla con Edward e poi torna nella stanza della botola. Usa le bombolette spray sulla cabina del teletrasporto, esci a dx e parla ancora con Edward del sarcofago in magazzino. Ora sei teletrasportato in un teatro a forma di Piramide, parla con la Sacerdotessa. Osserva il vaso a sx della sacerdotessa e poi parla con lei. Mentre baci la Sacerdotessa prendi una moneta dal vaso. Esci a sx e poi vai a dx, entra nell'ultima porta accanto alla statua e parla con l'Oracolo a sx , dietro la tenda. Esci e poi vai a dx dello schermo tra le colonne, accanto alla statua.



Sei nella sala dei Sarcofagi, osserva la Mummia che compare dal sarcofago aperto. Nella stanza ci sono 7 sarcofagi, la Mummia compare, in alternanza in ognuno di questi, devi individuare dove sarà la Mummia dopo che compare in uno dei 7. Non c'è una soluzione, perché ogni volta che ho fatto questo passaggio di gioco l'alternanza era diversa. Quando individui il sarcofago giusto, prendi la daga dalle mani della Mummia. Esci e vai a sx verso il teatro.



Parla con i due robot davanti alla macchina del teletrasporto. Vai al tavolo con la tovaglia rossa e prendi il cilindro e la bacchetta. Osserva la carota e il peluche sul tavolo. Esci dal teatro a dx. Avanza a dx in basso dello schermo, entra nell'ingresso della piramide rotante.

Osserva e agisci sulla piramide sospesa nell'aria che sta girando, usa sulla piramide il cilindro e poi la bacchetta. Agisci sul cilindro e osserva che al posto della piramide ora c'è il peluche che era sul tavolo al teatro. Torna al teatro e prendi la piramide sul tavolo. Esci a dx e osserva il robot in cima alla scalinata a dx, vai a parlare con lui. Usa sul robot la mazza da baseball per farti dare il bastone che ha. Vai a dx e entra nella stanza dell'Oracolo. Osserva a dx l'uscita d'emergenza e usaci la daga che hai in inventario sul cartello rosso che c'è sulla porta. Vai a sx e parla con L'Oracolo, usa su di lui la moneta, la daga, la piramide, il bastone e il segnale di emergenza. L'enigma che segue è abbastanza facile: nella parte alta dello schermo ti appaiono una serie di immagini, alcune delle quali ti compaiono scritte nella parte bassa dello schermo. Devi cliccare sulla parola corrispondente all'immagine. Cioè, se per es. la prima immagine partendo da sx verso dx è il cane e sotto la prima descrizione corrisponde all'immagine, devi cliccare quella parola lì, e così via fino alla fine della sequenza.



In questo caso il cane è il primo della serie così come la sua descrizione.

Prendi lo scarafaggio che ti dà l'Oracolo. Osserva la fontana a sx e usa lo scarafaggio su di essa. Prendi il libro dei morti sul leggio dentro il passaggio segreto che si è aperto nella fontana. In inventario unisci la piramide al libro per aprirlo. Parla con la Sacerdotessa di tutto.

Liz Allaire

Parla con FitzRandolph di tutto, vai a dx e poi esci sul balcone, osserva sopra la finestra l'anello da tirare. Torna dentro e poi esci a sx, parla con Adrian il cuoco-robot. Osserva la foto appesa alla parete, a sx di Adrian. Entra nella porta a sx della foto e osserva tutto quello che c'è nella cella frigorifera. Esci e vai a sx, entra nella stanza a sx. Osserva il mobile a sx e prendi una pistola appesa, osserva la cassa che è attaccata alle funi. A dx osserva il bersaglio sopra il tavolo e prendi le frecce. Osserva lo scaffale a dx e prendi la bacchetta da sci. Osserva l'orso imbalsamato e agisci su di lui. Esci dalla stanza, osserva sopra il divano rosso i coltelli da cucina, prendi un coltellino. A dx osserva la scala a chiocciola che scende e vai giù per tornare su poco dopo. A dx della scala prendi, appeso al muro, il paracadute.

Torna nella stanza a sx, in inventario usa le frecce con la pistola e poi la pistola con la cassa appesa a sx. Agisci sulla carrucola in basso alla cassa e poi agisci sulla cassa per prendere la cinghia. Esci dalla stanza e vai a dx del robot-cuoco per la sala da pranzo, parla con FitzRandolph. Filmato.

Vai a dx e osserva il tavolo dove c'era Adrian, osserva anche la porta dietro al tavolo, quella con gli oblò. Dal tavolo prendi la siringa e lo stampo. In inventario usa la siringa con le freccette per riempirla di sonnifero. Torna da FitzRandolph e usa la siringa sulla pipa quando lui l'appoggia al tavolinetto. Quando FitzRandolph si addormenta, prendi il discorso sul tavolinetto. Vai a dx sul balcone, in inventario unisci lo stampo con lo sci e il tutto sull'anello sopra la finestra. Osserva in basso dove si è aperta l'altra vetrata. Torna dentro e avvicinarti alla cassaforte a sx, prova a usare le opzioni di combinazione per aprirla, ma non c'è nulla da fare. Prendi il carrellino accanto a FitzRandolph e usalo sulla cassaforte e poi usa la cinghia sulla cassaforte, infine usa anche il paracadute. Agisci sulla cassaforte. Filmato

Dan Murray

Sei legato, mani e piedi ad una sedia. In alto osserva il Professor Mosca chiuso dentro una gabbia appesa al soffitto, parla con lui. Il Professor Mosca sputerà sulla cinghia che tiene imprigionato il tuo piede, agisci col piede sulla leva lì accanto per abbassare la gabbia dove è rinchiuso il Professore. Osserva verso l'uscita sotto la passerella e chiama il Dottor Zelssius. Parla con lui scegliendo l'opzione "mezzo palmo" di dialogo per far spruzzare uno spray dove è imprigionato il Professor Mosca. Parla ancora con il Professore che sputerà sulla cinghia che imprigiona una tua mano, agisci di nuovo col piede sulla leva per abbassare la gabbia e liberarti del tutto. Filmato.

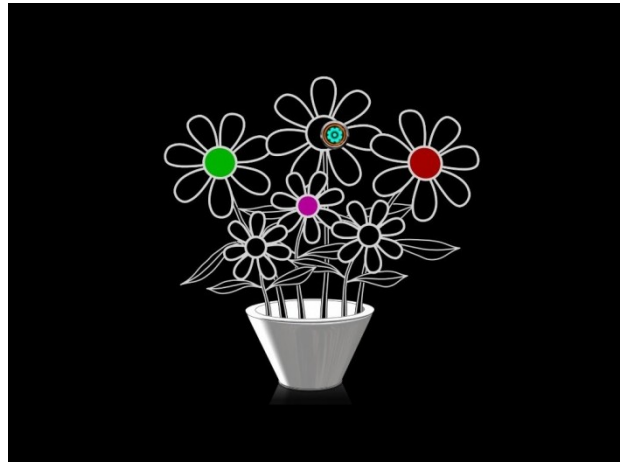
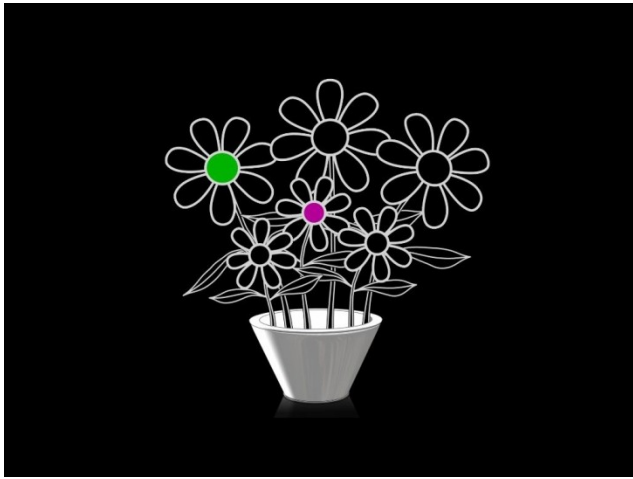
Liz Allaire

Entra nell'ascensore e premi il pulsante relativo al n° 80, osserva tutto, anche la donna seduta dall'altra parte del vetro (sei tu!!!????!!). Sulla scrivania, dopo averla osservata, prendi il taccuino e dalla pianta di cactus la spilletta pubblicitaria. Torna all'ascensore e premi il pulsante n°11. Osserva la tela bianca sul cavalletto, parla con Queenie. (Se esci in automatico ripremi l'11). A sx dell'ascensore osserva e agisci sulla balla di fieno per prendere un kit da cucito. Torna all'ascensore e premi il pulsante n° 14. Osserva l'attaccapanni a sx dell'ascensore e prendi il casco appeso. Osserva il quadro e poi prova ad agire sulla cassaforte lì accanto. Il personaggio del quadro "prenderà vita", parla con lui.

Osserva a dx la vasca da bagno, agisci sul rubinetto e poi prendi il bulbo della doccia in alto. Torna all'ascensore. In inventario hai due bottoni, usane uno sullo spazio vuoto della pulsantiera, in basso a sx e poi premilo.



Vai a parlare con il robot Armando accanto al bancone del bar. Sul bancone prendi lo spremiagrumi, in fondo al bancone a sx prendi l'orsetto di peluche dal distributore del ghiaccio. In terra, accanto al bancone, prendi la fiaschetta. In fondo alla stanza osserva il vaso con i fiori parlanti, esaurisci tutte le opzioni di dialogo. Torna all'ascensore e usa l'altro bottone che hai in inventario su uno dei due pulsanti inattivi (è indifferente dove lo metti, ti porterà comunque nello stesso luogo) e poi premilo. Sei in una stanza dove a dx c'è un enorme cocodrillo con la bocca spalancata, osserva la stanza e usa il bulbo della doccia sull'alberello a sx. Torna all'ascensore e premi il n° 14. Agisci sulla manopola dell'acqua nella vasca da bagno, poi torna con l'ascensore nella stanza del cocodrillo (5). L'albero ora è tutto "fiorito" di biglietti colorati, prendine uno e osservalo in inventario. Torna all'ascensore e vai al bar dove c'è il robot Armando, parla con lui e poi vai in fondo al vaso con i fiori musicali. Devi ricreare la melodia del tango. Hai un'immagine che rappresenta sei fiori in bianco e nero, cliccando sulla corolla essa assumerà un colore diverso per ogni fiore. Quattro fiori rappresentano uno strumento, mentre due rappresentano il verso di un animale. Lo scopo dell'enigma è quello di unire i quattro strumenti iniziando dalla **batteria, poi il basso, il violino e infine il pianoforte**, cliccando sulle corolle dei fiori per creare il ritmo del tango. Ma ATTENZIONE, devi essere attento a cliccare sulle corolle nel giusto ritmo della melodia altrimenti i fiori si "afflosciano" e devi ricominciare da capo (e ogni volta i colori delle corolle e gli strumenti cambiano fiore, non sono in quello precedente, quindi ogni volta diversi!) I suoni giusti li puoi sentire prima cliccando su ogni corolla e poi ricliccare per disattivarlo, in questo modo sai quali devi premere.



Parla di nuovo con Armando e avrai mezzo bottone (se vuoi balla ancora), entra nell'ascensore e premi il n° 11. Parla con Queenie e mostrale l'orsetto di peluche. Lei dipingerà un quadro con la tua immagine. Ora usa su Queenie la spilletta pubblicitaria che hai in inventario. Poi usa sulla ragazza la fiaschetta e il taccuino, infine usa su Queenie il casco. Essa ti mostrerà la tavolozza con la quale sta dipingendo e noterai che ha terminato il colore rosso. Vai all'ascensore e premi il pulsante che ti porta nella stanza del cocodrillo (5). Osserva l'estintore a sx e usaci lo spremiagrumi per ricavarne del colore rosso. Torna da Queenie (11) e dalle la pittura. Prendi il quadro che ha dipinto la ragazza e aprirai la cassaforte prendendo il coraggio (medaglia). Torna nella stanza del cocodrillo (5) e poi entra nelle fauci dell'animale. Filmato

Dan Murray

Sul tavolo davanti a te prendi la bustina del The, vai a dx e parla con Big Albert e non puoi con il Poeta e l'uomo immateriale. Torna indietro e vai verso il basso dello schermo al laboratorio, osserva Liz sulla sedia e a dx osserva l'interruttore a sx della porta metallica e premilo. Esci dalla porta metallica e vai a sx, prendi sulla roccia, la testa del robot. A dx osserva il barile accanto alla colonna di pietra. Usa la bustina del the sul barile per riempirla di polvere da sparo. Torna al laboratorio (entrata a dx) e poi vai in alto a dx sopra la passerella per l'ascensore. Vai a sx e bussa alla porta di dx, parla con FitzRandolph e poi entra nella porta a sx. Parla con i due attori seduti nel camerino. Vai a sx, osserva la sedia da regista e prendi il documento con la nota scritta, lì accanto osserva e prendi dalla borsetta sopra lo sgabello, un pacchetto con un braccialetto e due biglietti d'ingresso per lo stadio. Vai a dx e poi esci. Usa la bustina del the sulla porta di fronte, quella da dove è uscito FitzRandolph. Torna all'ascensore,

ma l'ingresso è camuffato con una macchina distributrice di bibite, agisci su di essa ma non la sposti. Prova ad usare la mazza robotica che hai in inventario e poi la nota scritta. Vai di nuovo a parlare con FitzRandolph bussando alla sua porta e poi torna all'ascensore e scendi. Vai in fondo verso l'uscita dove c'è il Dottor Zelssius, vai a sx, osserva in alto sopra il tavolo (la lampada) e parla con il Professor Mosca. Usa sul Professore la testa del robot e il pacchetto con il braccialetto.

Liz Allaire

Sei nella stanza dove avevi visto "te stessa" dietro la vetrata, rompi la vetrata con la pietra che ti ha dato Dan, parla con Liz più volte fino a quando lei si alza dalla sedia e va via. Prendi dalla borsa li accanto a dx un braccialetto e due biglietti d'ingresso. A dx, in terra, prendi dalla cassetta degli attrezzi, una calamita e una fascetta. Vai a dx all'ascensore, premi il pulsante n° 30. Osserva Anne-Marie che suona il pianoforte e parla con lei. Osserva la giacca viola a dx di Anne-Marie e prendila. Torna all'ascensore e premi il pulsante n° 68. Sei nel Laboratorio del Dott. Zelssius, osserva verso il fondo, c'è un modellino d'automobile che gironzola sul pavimento, prendi lo zaino col paracadute che c'è sull'auto. Parla con il Dott. Zelssius, ma sembra non sentirti. Torna all'ascensore e premi il pulsante n° 52. A sx prendi il Djambè e poi parla con Dan di tutto. Ti sfida al lancio del coltello per centrare la mela che si mette in testa modello Guglielmo Tell!!!!), ma non ce la fai. Usa la calamita con la mela che hai in inventario e parla ancora con Dan, questa volta il centro è perfetto e avrai il coltello! Torna all'ascensore e premi il n° 68. Usa il coltello sul Dott. Zelssius per prendere uno scampolo di grembiule. Vai da Anne-Marie (30) e usa su di lei lo Djambè ma vuole uno spartito. Torna da Dan (52) parla di tutto e usa su di lui i due biglietti d'ingresso che hai in inventario. Lui in cambio, ti darà uno spartito musicale. Vai da Anne-Marie (30) e dalle lo spartito e, in automatico, le darai anche il tamtam. Mentre lei suona il tamtam, il quadro a sx "prende vita". Entra nel quadro e quando uscirai avrai in inventario una bambola di pezza. Usa sulla bambola il lembo del vestito del Dott. Zelssius, poi il bracciale e infine la fascetta. Filmato

Dan Murray

Mostra il biglietto d'ingresso (ciò che davvero importa) che hai in inventario al signore della notte che c'è nel camerino. Esci dalla stanza e poi entra nella porta al centro, quella con gli oblò, parla con FitzRandolph di tutto. In automatico uscirai dalla stanza. Torna di nuovo dentro a parlare con FitzRandolph ti darà la sua pipa con ancora il tabacco rovente. Esci dalla stanza e usa la pipa sulla porta a dx dove avevi messo la bustina del the con la polvere da sparo. In inventario ora hai una pistola a vapore. Vai all'ascensore e poi vai in fondo dove c'è il Professor Zelssius. Vai a dx dove ci sono Big Albert, il Poeta e l'uomo immateriale. Usa la pistola a vapore sull'uomo immateriale.

Osserva tutto il filmato finale.

Soluzione di Loretta