

SOLUZIONE THE WHISPERED WORLD

CAPITOLO 1 – IL BOSCO D'AUTUNNO

Apri la porta a sx, (tenendo premuto il tasto sx del mouse posizionandolo poi sulla mano, questo servirà per tutte le azioni). Prendi Spot e mettilo nel secchio vicino alla roulotte. Vai a sx verso la foresta ma tornerai in automatico al circo perché ti mancherà il senso dell'orientamento. Parla con Ben. Parla col nonno e alla fine ti darà la bussola. Entra nella roulotte del nonno e prendi, in basso a dx, la dentiera e il fazzoletto. Rientra nella tua roulotte e agisci sulla testa del tappeto per prendere una chiave. Sullo schermo in alto a dx si aprirà una pergamena con due tasti. Usando il primo tasto a sx, puoi far dimagrire Spot. Una volta fatto usalo sul buco in alto della stufa e prendi lo scrigno. In inventario unisci la chiave allo scrigno e troverai una mappa. Esci e parla con il nonno. Entra nella sua roulotte e chiudi la porta. Rimuovi il tappo di sughero dalla bottiglia dietro il letto, sulla sx prendi la retina per i capelli. Ora puoi uscire e prima di entrare nella foresta, alla sx della tua roulotte, prendi la pala tra i cespugli.

Sulla mappa seleziona la riva. Parla con Bobby il messaggero che ti dirà di prendere un pesce per lui. Prendi il ramo in basso che sporge dal terreno e uniscilo in inventario con la retina per capelli. Usa ora il retino creato sul lago e prenderai un pesce. Dallo a Bobby. Ora potrà dirci qual è la sua missione. Dovrà ritrovare Shana l'oracolo. Entra nella mappa e vai nelle rovine.

Usa il fazzoletto sulla testa della statua per togliere il muschio e guarda il buco. Torna ora da Bobby per raccontargli della tua scoperta. Ti darà il sasso bisbigliante. Torna alle rovine e metti il sasso sulla testa della statua. La terra tremerà e il cancello di ferro sullo sfondo cadrà. Torna da Bobby che non ci sarà più. Prendi il coltello e la bomba e vai ora alla ricerca di Shana. Torna alle rovine e usa il coltello sul cespuglio per andare verso il cancello. Una volta passato ti troverai dall'altra parte della cascata.

Parla con i fratelli sassosi che ti diranno di oltrepassare la porta. Aprila e poi giraci intorno ed entra da dietro. Sadwick verrà teletrasportato nella casa in rovina.

Guarda l'orologio e noterai che manca una lancetta. Usa la lisca con il quadrante dell'orologio. Prova ad agire sulle lancette ma non succederà nulla. Ora ritorna dai fratelli Sassosi e digli che Shana non era in casa. Loro ti diranno di impostare l'orologio sulle 12.30. Schiaccia il pulsante al centro delle lancette e un fascio di luce ti indicherà un appunto da prendere. L'appunto dice di fare un favore al gigante dormiente Bruno (il dinosauro del circo). Vai all'orologio e metti le lancette alle 12.15, schiaccia il pulsante e leggi il secondo appunto che ti verrà indicato, "I colori del mondo". Vai all'orologio e mettilo alle 5.30 e comparirà Shana. Parlaci e ti dirà di trovare Kalida su un'isola. Torna indietro fino alle rovine, vai verso dx e dalla mappa seleziona l'albero.

Parla con le lucciole e scompariranno dentro l'albero. Metti il tappo sul buco dell'albero e parla di nuovo con le lucciole. Sposta la pietra a dx, usa la pala sul terreno ed entra nel buco per poi salire dall'altra parte. Da qui vedrai l'isola sul lago. Torna nella roulotte di Sadwick e guarda le istruzioni vicino a letto sul muro. Raccogli il cappello vicino alla candela e torna dai fratelli Sassosi e parlagli in questa sequenza:

- Ritornando al vostro piano.....
- Shana è una misteriosa creatura serpente
- 11
- Nel centro del lago.

Avrete per ricompensa la polvere di pietra. Uniscila al cappello in inventario.

Torna al circo e prova a prendere i pantaloncini appesi. Parla con Ben del terremoto, del fatto che non abbia mai paura e poi chiedigli di Asgil. Digli che ha gli artigli affilati, due teste e denti aguzzi. Vai alle rovine e prendi le due tartarughe ai lati della statua. Vai ora alla caverna e prova a prendere la ciotola vicino al totem ma non riuscirai. Ingradisci Spot e usalo sulla ciotola per poterla prendere. Recati di nuovo all'albero e usa la ciotola sulla resina in alto a dx. Unisci in inventario la resina, con le tartarughe e il tutto sulla dentiera. Torna al circo, entra nella tua roulotte e prendi gli artigli dell'orso vicino alla caldaia. Uniscili ora con il mostro che hai creato in inventario. Daglielo a Ben che, coprendosi gli occhi, ti darà la possibilità di prendere le mutande stese. Prendi anche la palla che ha perso Ben. Torna alle rovine, usa la palla sul tritone dell'ombra e prendi l'uovo Noahi.

Torna al circo e metti l'uovo nella trappola vicino al dinosauro. Poi usa Spot magro per prendere il dragone di fuoco nella trappola. Ora potrai trasformare, quando vorrai, Spot in fuoco. Vai nella caverna e usa Spot infuocato sulla ragnatela. Ora puoi entrare. Sarà molto buio, quindi dovrai usare Spot ingrassato sugli occhi per trovare una corda da prendere e uscire. Vai nella roulotte del nonno e immergi la corda nel calderone. Poi uniscila in inventario con le bombe. Ora vai all'albero, entra nel buco e immergi le bombe nella pozzanghera. Incendia Spot e accendi le bombe, sali sulla cima dell'albero. Metti il cappello pietrificato nel buco e usa l'icona della mano su di esso.

CAPITOLO 2 - IL RISVEGLIO DI KALIDA

Ti troverai sulla riva del lago. Dopo il dialogo con il monaco sali sù prendi la pala rotta ai piedi della candela a dx e vai verso il villaggio. Continua a salire fino all'ultima casa in alto e incontrerai Ruben. Dopo il dialogo esci, scendi ed entra nella prima casa a sx. Qui incontrerai Bando, parlaci. Esci, scendi e prosegui a dx nella fabbrica. Prendi la pietra focaia a terra. Torna al ponte in basso e taglia un pezzo di corda a sx con la pietra. Torna nella casa dove c'era Bando e prendi il dente dal tappeto per poi unirlo alla corda in inventario e ottenere un gancio. Esci e scendi fino a che non trovi una campana. Usaci il gancio e suonala. Ora puoi andare di nuovo nella casa di Bando e rubare la chiave vicino alla porta. Prendi anche la calza sullo sgabello a dx e la scala sulla sx della porta. Vai nella stanza a dx e prendi il meccanismo per terra e l'ascia sulla sx della porta. Prima di uscire metti il meccanismo nella morsa. Scendi ed entra con la chiave nell'ultima casa a sx. Prova a suonare il corno ma Sadwick non è capace. Usa Spot ingrassato e mettilo sul corno. Prendi la bacchetta e la pergamena sulla dx. Torna ora nella casa di Bando, chiudi la porta e bussa sulla tana del topo. Usa il calzino sulla tana e prendi il topo. Ora puoi andare a recuperare le mutande usando il topo. Torna alla casa di Ruben ma non entrare. Usa la scala sulla finestra a sx. Scendi fino all'entrata del villaggio e risali a casa di Ruben. Appena entrato usa le mutande sul cane-coccodrillo e vai sulle scale a dx. Prendi una perla ed esci dalla casa. Vai da Bando e dagli la pala rotta. Bando non potrà usarla e quindi devi riparare. Torna all'inizio del capitolo sul molo e usa l'ascia sul palo in basso. Uniscilo alla pala. Porta ora la pala aggiustata a Bando. Vai alla fabbrica e prendi la ruota dentata rotta in basso a dx. Torna nella camera a dx della casa di Bando e metti la ruota dentata che hai preso nella morsa con l'altra. Adesso usa sulla ruota dentata Spot infuocato. Ora devi mettere i meccanismi come da foto sotto:



Si aprirà una porta alla tua dx in cui potrai entrare. Prima di entrarci, apri l'armadietto a dx e ne uscirà uno strano animale.

Entra nella capanna e parla con Mulachei. Alla fine del dialogo, in cui ti dirà che devi recuperare i 5 Yaki, prendi la candela sul mobile ed esci. Vai a dx ed entra nella foresta per trovare tre Yaki. Torna nella casa di Ruben, dove avevi preso la perla, passando dalla finestra e metti la candela sul chiodo in basso e poi accendila con Spot. Vedrai uscire da sotto il letto il quarto Yaki.

Torna alla casa di Mulachei e spegni tutte le candele con l'icona della bocca. Apparirà il quinto Yaki. Se ti avvicini a lui, scomparirà e riapparirà nel barile vicino alla casa. Se ti avvicini al barile, lui tornerà al punto di partenza. Quindi rendi Spot grasso e mettilo sul barile, avvicinati allo Yaki e lui spunterà sulla palizzata a dx. Avvicinati allo Yaki poi taglia l'indicazione con l'ascia. Lo Yaki tornerà nuovamente al punto di partenza. Raggiungilo e lui si unirà con gli altri nella foresta.

Vai alla fabbrica e usa Spot dimagrito sulla pressa. Gira la ruota e otterrai 5 palline che cadranno nella botola. Vai alla casa di Ruben e prendi la scala appoggiata alla finestra. Torna alla fabbrica e usa la scala sulla botola. Riprendi Spot, torna nella radura e dai Spot nella forma di 5 palline agli Yaki. Questi ora ti seguiranno e potrai tornare indietro verso la capanna di Mulachei. Ma..... le candele sono di nuovo accese e gli Yaki scapperanno. Entra e parla con Mulachei e sfidalo a scacchi. Metti le regine come in figura sotto:



Dopo aver risolto l'enigma potrai andare a spegnere le candele sia vicino alla capanna sia tutte quelle che troverai lungo il percorso per tornare alla riva. Torna nella radura e fatti seguire, grazie a Spot, dagli Yaki fino alla riva. Questi saliranno sulla statua e ora dovrai usarci su ognuno di essi la bacchetta in quest'ordine:



CAPITOLO 3 – GLI ASGIL

Prendi la pietra sulla piattaforma di fronte al portone. Prova a salire sulla piattaforma ma non succederà nulla. Vai a sx e vedrai 5 ossa che fanno da leva. Abbassa la seconda e la quinta e poi ritorna sulla piattaforma. La porta si aprirà. Scendi fino a che troverai una guardia che ti impedirà il passaggio. Guarda nella finestra in basso a sx. Dopo l'animazione, sotto la grata in alto a dx, prendi la corda. Torna alla schermata precedente e, in inventario, unisci la corda alla pietra e poi mettila sul corno. Ora puoi entrare nell'apertura in basso a sx. Guarda il piano di battaglia sul tavolo e prova ad uscire ma verrai catturato: ti troverai in una cella senza Spot. Parla con la porta per dialogare con la guardia ed esaurisci tutti i dialoghi. Prendi il vassoio che ti ha lanciato, usalo sullo scivolo nella cella e guarda attraverso il buco della serratura. Guarda il pagliaio in alto e prendi l'ago e un po' di paglia in basso. Unisci l'ago e il cucchiaino. Usa il vassoio nel passavivande e il cucchiaino nel buco della serratura in modo da recuperare la chiave. Usa ancora una volta il cucchiaino sul vassoio per prendere la chiave ed usarla nella toppa. Esci e vedrai che la strada è bloccata da un ponte levatoio; entra a dx nella seconda porta, vai nella porta a sx poi esci a dx. prendi il coltello e un arco sulla dx della porta sul tavolino poi tocca la grande armatura e scoprirai che dentro c'è il cuoco. Chiudi la porta poi parla con il cuoco minacciandolo di dire al Capo, che si chiama Loucaux, che sai dov'è il cuoco. Ti svelerà così la ricetta per soddisfare il Re: ti servirà qualcosa dell'aria, della terra, dell'acqua e di te stesso. Prendi la clava vicino l'armatura, esci, scendi e vai al ponte levatoio per usare il coltello sulla corda, ma non andrà. Usalo quindi sulla mola a dx poi di nuovo sulla corda. Vai verso l'uscita, raccogli una moneta da terra dove prima c'era la guardia, usa il cucchiaino sul nodo sul corno, prendi la corda e guarda attraverso la finestra. Sulla sx in alto nella gabbia vedrai Spot. Per prenderlo devi distrarre il lucertolone, quindi devi preparare la ricetta. Torna alla gola, prendi la prima porta a dx (non la cella) e da terra prendi la costola, le bacchette ed il piatto sul tavolo. Con le bacchette prendi le mosche che ronzano in alto: avrai il primo elemento dell'aria. Vai in cucina a sx e prendi da terra i funghi tagliandoli con il coltello: otterrai così un elemento di terra. Esci, usa la moneta con la mola e uniscici la costola. Vai ora tutto a dx, unisci l'arco con la freccia e poi con la corda. Usa il tutto sulla trave in alto e usa la corda per passare dall'altra parte. Prova a prendere la rana, usa il vassoio appiccicoso sull'appoggio di legno, allontanati e prendi la rana: ora hai un elemento dell'acqua. Vai in cucina, metti la mosca, i funghi e la rana nel bollitore. Sputa con la bocca nel bollitore, usa il fieno che hai preso dalla cella sul fuoco e soffiaci sopra. Usa il piatto sul calderone, usa la clava sul gong ma non funzionerà. Usa la clava sul mostriciattolo peloso, metti il piatto sul tavolo e torna a suonare il gong. Ora torna d Spot tramite la finestra, interagisci con lui e ora potrà riutilizzare i suoi "poteri". Trasformalo in fuoco, dividilo poi in 5 e fallo uscire dal buco a sx. Torna nella sala da pranzo, prendi la chiave che pende dal capo poi esci. Vai ora tutto a dx, usa la chiave sulla valvola poi girala e vedrai che nell'indicatore è salita una tacca d'acqua. Vai dov'eri

rinchiuso all'inizio del capitolo: un'altra valvola si trova sotto il fieno. Brucia il fieno con Spot e usa la chiave per girare la valvola. Entra adesso con la chiave nella stanza del capo e usa la bacchetta con il mostro sul gong di sx poi esci. Entra a dx, usa la chiave sulla valvola poi girala. Prendi da dietro la porta che devi chiudere un oggetto a forma di forchetta poi usa il gong di sx per due volte. Esci, entra nella seconda porta a sx e ti trovi al livello più basso. Torna nella sala con il corno e guarda dalla finestra: ora puoi prendere il secchio usando l'oggetto a forma di forchetta. Torna nella sala segreta dove hai preso l'oggetto, usa il gong di dx 3 volte a dx, vai nella sala del capo e prendi il secchio.

Vai nella sala delle armi ed esamina il muro alla dx dell'armatura dove era nascosto il cuoco. Sadwock noterà un passaggio segreto in cui devi entrare e usare la chiave sulla valvola e girarla.

Ora puoi andare all'ascensore (che si trova dove abbiamo preso la rana). Unisci, in inventario, il secchio all'oggetto a forma di forchetta e poi il tutto alla leva in alto. Usa Spot a forma di 5 palline sul secchio e poi trasformalo in palla. Sali sull'ascensore.

Prendi la pietra rotonda e vai a sx. Parla con Maurice il benzinaio di tutto. Prendi i pantaloncini del nonno e guardali in inventario. Prendi la camicia e la corda. Metti la clava con la bestia pelosa sul giardino e poi mettici sopra le bacchette e la camicia. Otterrai uno spaventapasseri per far scappare gli uccelli. Riparla con Maurice, digli di trasformare la stazione in un museo e di assumerti come consulente, digli di mettere il nome "Museo medievale di Maurice" e di abbassare il prezzo a otto monete. Digli di sbarazzarsi del bucato Prendi la camicia, i pantaloni del nonno e il filo dello stendi biancheria. Riparla a Maurice e digli che gli uccelli rovinano le aiuole. Riparla a Maurice e digli che lo staff è insoddisfatto che ci vuole un giullare, chiedi lo sconto per i dipendenti e entra al museo. Usa l'oggetto a forma di forchetta sull'apertura vicino alla porta. Metti i pantaloni del nonno sulla ruota sul muro a sx. Usa ora la leva e partirà il meccanismo. Non potrai ancora entrare. Metti la corda sul palo sotto le leve e poi usaci Spot grasso, tira la leva e spot si appiattirà. Riprendi i pantaloni e, al loro posto, mettici Spot appiattito. I pantaloni ora appendili alla leva. Usa il cucchiaino di legno sul supporto dello scaffale sul muro. Usa la pietra rotonda con lo scaffale ed entra nell'ascensore. Usa Spot appiattito sulla caldaia e poi incendialo. Usa di nuovo Spot appiattito sul lucchetto davanti al treno e poi rendilo grasso.

CAPITOLO 4 - CORONA

Prendi il ramo vicino al cespuglio a sx. Appiattisci Spot e fallo passare sotto la fessura. Ora sei Spot. Vai in fondo al cortile e trasformati in fuoco per bruciare il ciuffo d'erba vicino al muro bianco. Trasformati nelle 5 palline ed entra nella tana del topo appena scoperta. Ti troverai sul davanzale della finestra. Trasformati in Spot grosso e lanciati sull'altalena per poi trasformarti in Spot normale cosicché quando cadrà nuovamente la pietra verrai rilanciato sul tetto. Trasformati in 5 palline ed entra nello scolo per l'acqua a dx. Trasformati in Spot grasso e romperai il barile. Trasformati nuovamente nelle 5 palline, entra nella tana del topo, diventa grasso, lanciati sull'altalena e trasformati ancora in 5 palline per essere catapultato sul tetto del fienile. Poi entra nel buco. Dentro al calzino trasformati in Spot grasso, striscia a dx e poi trasformati in 5 palline. In questo modo farai cadere il colino. Ora trasformati in fuoco e volerai via. Trasformati in Spot grasso e lanciati sulla ruota che aprirà la porta del castello.

Sei di nuovo Sadwick. Prima di entrare prendi i pantaloncini sull'albero a sx che dovrai dare a Bobby nella stalla. Parla con lui e prendi la corda vicino alla mucca.

Esci e vai a sx nella sala del trono, utilizza Spot sottile sullo scudo a destra in alto, fallo diventare rotondo e scoprirai un meccanismo segreto sposta l'arazzo, e tira la leva. Sposta di nuovo l'arazzo, Usa il bastone in inventario sulla catena e poi a vai a dx per uscire e trovarti sulla balconata. Sali e parla con l'astronomo. La sua lingua è poco comprensibile, quindi avrai bisogno dei dizionari messi nella libreria a sx della porta. Guardali e mettili nel seguente ordine: AG HN OU VZ. Prendi anche il batacchio alla sx della libreria. Riparla con l'astronomo.

Prendi il gesso sulla lavagna a sx, scendi le scale e prendi l'ornamento a forma di luna e la manovella alla base del planetario. Prima di uscire prendi la chiave vicino alla porta e torna nella stanza del trono per usarla sul lucchetto vicino al trono. Quando il trono verrà aperto potrai prendere

da esso un piede di porco, una sega e una tenaglia. Usa il piede di porco sulla tessera del mosaico per terra a sx e mettila poi sul mosaico a dx. Ricostruisci questa immagine:



Una volta fatto inserisci, al centro, la tessera del mosaico in inventario.

Torna nel cortile e usa la manovella sul pozzo, prendi il secchio e metti il batacchio sulla porta della torre a dx. Apri la cassapanca e prendi il mortaio e il pestello. Con questi usa il gesso in inventario. Usaci poi il secchio d'acqua per ottenere il colore bianco. Prendi la bottiglietta vuota sulla cassapanca e usala con il contenitore rosso in basso a sx. Ora usa i rubinetti in questa sequenza:



Blu, viola a dx, viola, a sx rosso in basso

e otterrai il blu. Premi ora sul rubinetto in basso per riempire la bottiglietta. Uniscila in inventario con il secchio. Torna ora nella sala del trono e usa il colore blu in inventario sulla tessera. Esamina il mosaico, sposta le due file centrali di tessere in alto e nello spazio in basso metti la tessera in inventario come da foto sotto:



E si aprirà la porta della prigione in cui dovrai entrare.

Prendi la mano dello scheletro nella gabbia e sul moncherino usa l'ornamento a forma di luna. Appendi i pantaloni al gancio e poi metti dentro Spot grasso. Questo solleverà la gabbia ma non basterà. Trasforma Spot normale e poi entra nella gabbia e ritrasforma Spot grasso. Prendi il ramo di ulivo caduto. Trasforma Spot in fuoco e usalo sul braciere a dx poi, con le tenaglie, prendi i chiodi sotto lo scheletro nella gabbia. Usa la sega sul tavolo delle torture e poi usaci Spot appiattito. Su questo usa il braciere. In inventario unisci la mano dello scheletro, le tenaglie e la corda e poi usa il tutto su Spot. Vai ora nel laboratorio con i colori, metti le olive nell'ampolla di vetro usaci sopra Spot incendiato. Ora rimetti a posto i tubi in questo modo:



Quando avrai finito, metti i due tappi di sughero, che sono sul tavolino a sx, alle estremità in cui esce ancora il vapore. Usa Spot a forma di 5 palline sulla bottiglia di olio sul davanzale in alto. Vai nella stalla e usa il secchio sulla mucca. Vai ora dall'astronomo. Utilizza i chiodi sulla lavagna, prendi da terra vicino l'astronomo l'apparecchio acustico poi recati al planetario. Apri il tubo per l'olio, usaci "l'imbuto" poi il secchio con l'olio. Usa il sasso bisbigliante con il sistema planetario, sullo scaffale più in alto della libreria c'è un'enciclopedia da leggere poi posiziona i sassi come da foto sotto:



Una volta fatto metti la manovella che hai in inventario nella scatola degli ingranaggi proprio vicino ai sassi e scorrerà l'acqua. Usa l'ampolla vuota nell'acqua e partirà una scena animata. Usa ora la manovella negli ingranaggi in basso e Sadwick avrà combinato un pasticcio!! Parla con l'astronomo e torna al cortile poi alla sala del trono. Parla con il capo che ti farà portare in prigione. Parla con Bobby che si trova nella gabbia in basso. Ora parla con la porta in modo da parlare con la guardia per dirgli che vuoi una singola cella. Prendi i sassolini dal davanzale della finestra, lancialo a Bobby e verrai abbassato. Prendi dietro di te una pietra nera cuneiforme ed usala sulla carrucola della cella di Bobby. Lanciagli di nuovo un sasso e cadrà. Prendi la bottiglietta e Spot poi torna nella cella. Vai verso l'uscita e prima di uscire prendi il piede di porco da terra. Parla

con la guardia di tutto in particolare che vuoi fare una proposta al boss. Parla con lui dicendogli che vuoi essere il suo giullare, che puoi ruttare tutto l'alfabeto: L – O – U – C – A – U – X.

Vai ora nel cortile, nella bisaccia del volatile prendi delle bombe poi prova ad andare dall'astronomo. Usa il piede di porco sui tubi in modo da imprigionare il boss. Ora puoi andare dall'astronomo e rompere il telescopio con il piede di porco. Usa il frammento di vetro in inventario sulle corde per liberare l'astronomo, prendi l'imbuto, la corda ed usala con il serbatoio dell'olio. Il tutto uniscilo alle bombe. Metti nel telescopio le bombe, l'imbuto e Spot. Usa il frammento di vetro sul frammento di luce e rimetterai le cose a posto. Fuggi attraverso le porte a sx della balconata. Vai verso la metà del ponte e crollerà. Dialoga con il boss, usa la bottiglietta sullo scolo dell'acqua in basso sulla grondaia e durante la caduta Spot si trasformerà in farfalla e ti salverà! Prendi da terra i pantaloncini del nonno poi entra. Al centro della stanza c'è un enorme specchio: usaci i pantaloncini. In questa scena parlerai con tuo padre e con te stesso..... alla fine del dialogo rompi lo specchio a dx e goditi il filmato finale!!!

Soluzione di Star