

THE LEGEND OF CRYSTAL VALLEY

Avanza nel cortile e prendi la lampada a dx, osserva il furgone. Prova ad entrare nella porta a sx ma è troppo buio. Torna indietro e vai verso dx vicino alla porta, prendi il secchio sulla botte e mettilo sotto la fontana. Usa la leva della fontana per riempirlo e poi riprendilo. Entra in casa, vai nella porta a sx, esamina il mobile in modo da vederlo ravvicinato e prendi: la statua del cavaliere, il coltello e la bottiglia alla sx della statua del cavaliere. Torna nel corridoio e vai nell'altra porta, vai verso la scrivania e prendi i fiammiferi e la statua della luna. Esci dalla schermata e osserva il quadro a sx, clicca sul medaglione, usalo e nello scomparto prendi la pergamena. Esci dalla schermata e leggi la pergamena, ci sono indizi per un enigma. Esci e ritorna dove c'è il furgone, in inventario unisci la bottiglia di petrolio sulla lampada e su quest'ultima usaci i fiammiferi. Entra nella porta a sx e sul mobile a sx prendi la statua del diavolo, in terra a dx prendi la torcia. Vai verso l'armadio in fondo e vedrai già 3 oggetti posizionati, rileggi la pergamena e sistemali come richiesto. Di seguito l'immagine di come vanno posizionati.



Si aprirà un nuovo scomparto circolare a fianco del mobile, cliccalo e ti ritroverai in terra in una galleria.

Galleria

Avanza e osserva lo scheletro nella gabbia a sx, avanza e al bivio vai a dx, osserva l'animale nella gabbia e torna indietro al bivio, vai a sx e osserva il carrello e la corda e la leva sulla dx. Usa il coltello sulla corda e poi tira la leva per sfondare la parete in fondo col vagone. Avanza nel passaggio per l'esterno e vai ad osservare la statua dei cavalieri in battaglia; osserva anche la base e vedrai una specie di serratura. Vai a dx e parla con Dejan e Jozo. Prendi il pesce nel barile, osserva il ponte rotto in alto e ritorna alla statua. Prosegui a sx fino al villaggio.

Villaggio

Parla con Konoba e avrai una ruota di carro. Parla con Karim a sx e poi avanza fino alla statua, cliccala per averla ravvicinata e osserva la testa del serpente. Esci dalla schermata e vai dal fabbro a sx, prendi i guanti sul barile e poi parlaci, saprai che per riparare la ruota vuole dei soldi. Vai alla

dx della statua e parla con Bobo, parla con Hilge a sx e avrai una spilla. Entra nella taverna e osserva la scatola musicale, per ora non puoi far nulla. Parla con Milan e avrai due monete nell'inventario, prova a prendere la polvere per dormire sul tavolo ma Milan te lo impedisce. Avanza verso il bancone dove c'è una chiave che non puoi prendere. Parla con il barista Faris. Esci e ritorna dal fabbro, parla di tutto, dagli la moneta per far riparare la ruota. Vai a dx da Bobo e prendi la campana sul terreno a dx. Ritorna all'inizio del villaggio e dai la ruota riparata a Konoba, parlaci e ti darà una campana. Ritorna da Bobo e dagli le campane, parlaci e ritorna indietro sul sentiero dove trovi un'altra campana, prendila e dalla a Bobo che fischietterà un motivetto facendo apparire i simboli da premere sulla scatola musicale nella taverna. Entra e premili nell'ordine che hai visto come da disegno sotto.



Premili secondo la sequenza ,1,2,3,4,5

Si aprirà lo scomparto in alto: prendi il meccanismo. Esci e vai dal fabbro, parlaci e in automatico gli darai la spilla e la moneta per riparare il meccanismo. Ritorna alla taverna e inserisci il meccanismo al suo posto, vai al bancone, parla col barista e avrai una birra. Dai la birra a Milan e sul tavolino prendi la polvere per dormire. Prendi la chiave sul bancone e poi esci dal villaggio fino alla statua dei cavalieri in battaglia. Inserisci la chiave in basso e prendi il gioiello, ritorna alla statua del villaggio e inserisci il gioiello nella testa del serpente. Parla con Hilge e poi ritorna alla statua dove hai preso il gioiello, vai a dx e il ponte è riparato: attraversalo.

Foresta

Avanza fino a un bivio, vai a dx ma la strada è interrotta, torna al bivio e vai a sx, parla con Burek il gigante. Clicca sulla borsa che ha appesa al collo e parlaci ancora. In inventario unisci il pesce con la polvere per dormire e dallo al gigante, fruga nella borsa e prendi la pozione magica, cliccala due volte in inventario per berla e ritorna al bivio:vedrai una nube colorata: entraci.

Casa della strega Lepinya

Osserva i due fiori luminosi e poi il calderone, parla con la strega che ti darà un disegno delle tre piante che le servono.



Avanza a dx fino alla cripta in fondo, togli i rovi davanti usando i guanti, avanza e sulla sx dell'entrata prendi la pianta.



Entra nella cripta e osserva il teschio sul muro, la porta sulla dx e il guardiano in terra. Dal guardiano prendi il dito di metallo. Torna al bivio, vai a dx per il sentiero ostruito e prendi la pianta.



Ritorna al bivio e prendi la pianta sulla dx.



Ritorna dalla strega e parla delle piante, continua il dialogo e dovrai trovare un libro usando le parole: komi-sako-mako. Ritorna alla cripta.

Cripta

Entra e usa il dito di metallo sul teschio sul muro: si aprirà il passaggio. Entra e vedrai delle luci azzurre, osservale e avvicinarti alla luce in fondo che è uno specchio. Osserva il contenitore di ceramica a dx e clicca sullo specchio provando a prenderlo: clicca sulla parola: **komisakomako** e puoi prendere il libro comparso sull'altare. Esci dalla schermata e vai a sx come indicato sotto.



Osserva il teschio e la porta mezza sollevata. Torna dalla strega, parla di tutto e avrai una pozione per restringerti (puoi vederla nell'inventario nella sezione della magia). Usa il calderone dove vedrai delle bolle luminose: osservale bene perché servono per un enigma.



Torna alla porta mezza sollevata nella cripta, fai doppio click su quella magia, oltrepassa la porta e clicca di nuovo la magia per tornare normale. Avanza e avrai l'enigma delle bolle, purtroppo è casuale e l'immagine delle bolle nel calderone cambia ogni partita. Lo scopo è mettere le palline come quelle verdi disposte nel calderone. Ora vi spiego un modo per risolverlo in fretta senza impazzire.

Se posizionate il mouse sulle palline potrete solo vedere alcune frecce di direzione o sx o dx e non lo risolverete mai. Osservate il disegno e posizionate il mouse, nei solchi relativi alle palline, nel blocco centrale tra le strisce bianche e muovendolo leggermente vedrete che si potranno muovere le palline nei due sensi. La soluzione non sarà immediata ma dopo pochi tentativi.



Appena risolto l'enigma ti ritrovi in una grande sala con delle colonne.

Sala delle colonne e dei portali

Parla con Elvis a sx e poi osserva il grammofo e il portale. Parla con la lucertola pittrice, osserva il quadro e gli strumenti per dipingere in terra e poi raccogli la vite in terra a sx vicino alla colonna. Avanza e prendi la vite sulla sx. Parla col gigante Kyfla, dagli le viti, parlaci ancora e ti darà una pietra. Ritorna da Elvis, parlaci e gli darai la roccia in automatico. Poi dagli il medaglione che somiglia a quello di tuo padre avendo in cambio un altro medaglione. Avanza fino in fondo, parla con Unità 52 e potrai passare.

Città

Avanza verso la fontana e guarda la ruota appoggiata, parla con Willy e Harry. Parla con Petar sulla carrozza, avanza e parla con Argovth. Torna indietro, vai a sx ed entra nella biblioteca, avanza e parla con Feroška che ti darà una palla. Torna indietro e vai a sx verso gli scaffali rovesciati, osserva la larva gigante e ritorna alla fontana. Dai la palla agli gnomi che ti daranno la ruota. Ritorna nella biblioteca e dai la ruota a Feroška che ti dirà di portare un libro al fioraio, prendilo sulla scrivania e poi esci. Vai nella strada in fondo alla dx della biblioteca, parla con Omero e Betty. Ritorna alla piazza e vai nella strada in fondo alla dx del macellaio, parla con Frula che suona la chitarra. Entra nel negozio di fiori a sx e parla con Tratincica, in automatico gli dai il libro e riceverai una rosa e una pianta da ghiaccio. Esci e parla con Argovth il macellaio e gli darai in automatico la pianta-ghiaccio. Ritorna alla biblioteca e parla con Feroška che ti lascerà leggere l'enciclopedia, parlaci ancora e avrai una moneta triangolare in inventario. Esci e ritorna nella via del negozio di fiori, avanza finché vedi una macchina, usala e avrai il carburatore. Segui il vialetto fino ad una casa con un cane, guardalo. Torna dal macellaio, parlaci e ti darà un osso, torna alla villa e dallo al cane. Entra nella villa e sulla porta parla con Betty. Guarda le scatole a sx e prendi una bottiglia di Rum. Torna in città e parla con Omero sotto la finestra, gli darai la rosa in automatico e avrai una lettera per Betty. Ritorna da Betty, parlaci e le darai la lettera in automatico. Da dove sei avanza intorno alla casa e osserva la finestra aperta in alto: non puoi arrivarci. Ritorna in città e parla con Petar sulla carrozza che ti darà un passaggio al faro. Avanza sul ponte e parla con Jm, in automatico dai il Rum, usa il carburatore sul pannello di controllo e parla di nuovo con Jm, entra nella navetta. Parla con Mikhail e poi sali le scale per il faro. Entra e vedrai 3 pulsanti triangolari che devi premere in questo modo:



Premi il pulsante 1 e poi il 2 In questo modo il faro è spento.

Scendi, parla con Mikhail e prendi la piantina nel vaso: Veronika Veronika. Torna in città al negozio di fiori e parla con Tratinica della Veronika-Veronika e avrai dei semi. Torna alla villa sotto la finestra aperta, metti i semi dove indicato nel disegno sotto.



Crescerà un albero, usalo per entrare nella finestra aperta.

Osserva il disegno sul tavolo e vedrai 4 cilindri, 2 pieni al centro e due vuoti ai lati. Sul mobiletto a sx prendi il vaso, avanza verso la poltrona e osserva tutto, quadri compresi. Ora agisci sulla cassaforte a dx , usa il vaso sull'imbuto a sx per riempire i cilindri e l'enigma consiste nel riprodurre i cilindri come nel disegno: i due al centro pieni e quelli laterali vuoti. Osserva il disegno seguente.

Il termine “premi” significa che devi premere tante volte la leva finché lo permette.



Premi 2 per svuotare il 4

Premi 4 x svuotare l'1

Premi 3 per svuotare il 2

Premi il 2 per riempire il 2

Nella cassaforte prendi il corno e la lettera, cliccala due volte nell'inventario per leggerla.

Esci e ritorna in piazza, parla con Petar e vai al castello del conte.

Castello del conte

Avanza e davanti al portone clicca due volte sul corno in inventario, la porta si apre, entra e vai in fondo verso gli ascensori. Vai in quello più a sx per la biblioteca, osserva lo scaffale dei libri e prendi il foglio con il potere della telecinesi.



Osserva il libro nel mobile con il vetro, prendi l'ascensore per scendere. Vai nell'ascensore centrale e parla con Unità 42 che non ti fa passare. Ritorna sotto e prendi l'ascensore a dx, osserva le sbarre della porta per i sotterranei. Ritorna sotto e usa il potere della telecinesi sull'ascensore più in alto degli altri per farlo scendere, entra e avanza. Parla con Vatrani il drago e poi osserva alla dx dell'uovo bianco, vedrai un palo con delle leve, avvicinarti e posiziona le leve come vedi sotto.



Non puoi prendere un uovo così enorme, quindi usaci la magia per rimpicciolirlo, prendilo e parla col drago che ti darà la magia per gelare le cose. Ritorna sotto e prendi il secondo ascensore, usa l'incantesimo per congelare Unità 42 e poi entra. Parla con il Conte (*in questo caso dovrai a volte terminare la conversazione per riprenderla*), e poi sarai in prigione.

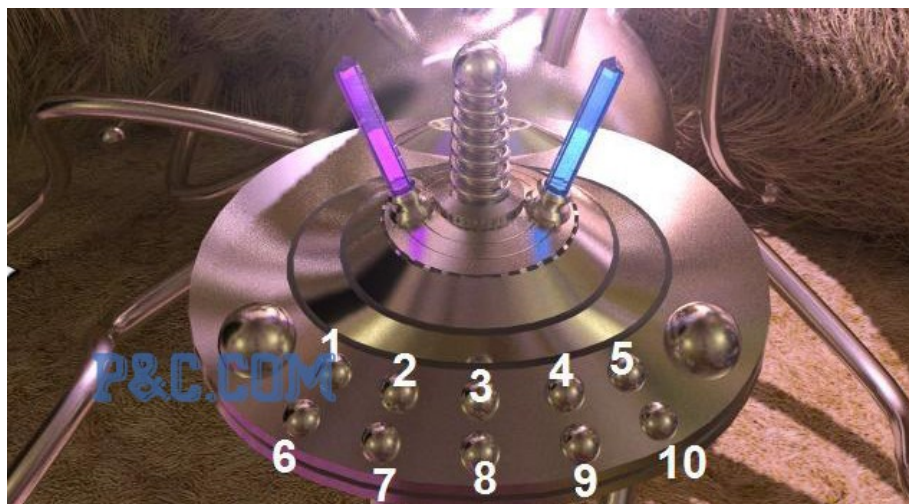
Prigione

Osserva la chiave a dx, usa la telecinesi per prenderla e apri la cella. Avanza a dx e prendi il pezzo d'ascia in terra, avanza a sx fino in fondo oltre la cella e prendi un pezzo di legno sulla sx. In inventario unisci il pezzo di legno con il pezzo dell'ascia e osserva la persona congelata. Usaci l'ascia e poi parla con Rales Ty. Dopo il dialogo ti ritrovi in uno strano luogo.

Strano luogo

Vai a dx, entra nella capanna, osserva il tavolo e prendi il controller che sembra una candela, osserva lo strano simbolo appeso e poi il macchinario a sx. Esci e vai sul ponte a sx, entra nella capanna e parla con Rales Ka, sul tavolo prendi il cristallo viola. Esci e vai nella capanna che vedi in fondo, parla con Rales Va e prendi il cristallo azzurro sul tavolo. Esci e prendi la passerella davanti che va verso il basso, avanza fino a tornare alla prima capanna già vista dove c'è il macchinario. Nell'inventario unisci i cristalli con il controller e quest'ultimo sul macchinario a sx.

Premilo e segui le istruzioni per risolverlo:

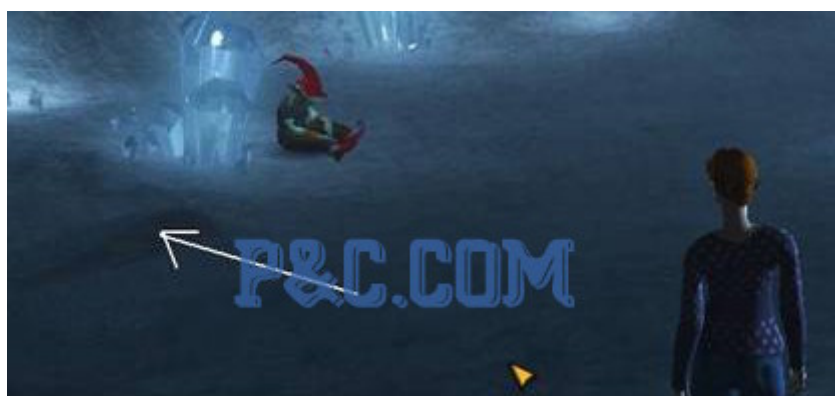


Premi: 2-5-1-3-6-7-9

Esci e vai sulla passerella a sx, avanza, entra nella capanna e parla con Rales Ka (anche qui devi uscire dal dialogo e poi ricominciare per avere altre domande). Nell'inventario doppio click sul medaglione e sarai dentro una grotta.

Grotta

Osserva i cristalli e avanza, vai nel percorso a dx e prendi lo scudo indicato sotto.



Parla con lo gnomo Misho a sx, avanza ma la strada è interrotta dal fuoco. Ritorna indietro al bivio e vai nel percorso a sx, al prossimo bivio vai a dx e avanza verso la cassaforte. Sul lucchetto usa l'incantesimo per congelare, toglì il lucchetto e prendi l'elmo. Torna indietro e vai nella grotta di sx, avvicinarti alla pompa e gira le due manopole a sx per non far più uscire il vapore. Nel lago c'è un'armatura, usaci la telecinesi per prenderla. Ora hai lo scudo, l'armatura e l'elmo, uniscili in inventario e poi doppio click per indossare l'armatura completa. Ritorna dagli gnomi e avanza nella grotta del fuoco, attraversalo. Togli l'armatura (doppio click in inventario sull'armatura) e parla col drago poi avanza per la palude.

Palude

Avanza seguendo il sentiero fino alla capanna, prima di parlare con Martin prendi la pianta a sx.



Parla con Martin e sotto la capanna ci sono dei pesci appesi, prendine uno e vai a sx sul molo, osserva la barca e prendi la corda in terra. Torna davanti alla capanna e vai alla sua dx, in terra a dx c'è una ghianda aperta, prendila. Ritorna davanti alla capanna e indietreggia di una schermata, osserva il gambo del grande fungo a sx, usaci la ghianda per raccogliere la sostanza. Vai alla barca e in inventario unisci il ramoscello preso prima con la ghianda e poi il ramo sulla barca. Parla con Martin e parlaci ancora quando siete vicino alla barca e sarete sull'acqua. Avanza finché non incontri un mostro, in inventario unisci il gancio con la corda e il tutto sul pesce e usalo sul ramo che sporge per bloccare il mostro. Ora la strada è libera e ti ritrovi su una passerella, avanza finché non vedi un ascensore che ha bisogno di un contrappeso. Usa la telecinesi e posiziona **due** barili come vedi in figura.



Salì sull'ascensore e con la telecinesi posiziona il terzo barile sopra gli altri due: salirai.

Avanza e parla con Brozz il gigante, doppio click sull'incantesimo per ridurre le dimensioni e parla ancora con Brozz; sei dentro la sua bocca. Avanza sulla lingua e togli la scheggia a sx, esci e usa l'incantesimo per tornare alle dimensioni normali. Parlaci di nuovo e avanza sul ponte levatoio che ti ha abbassato.

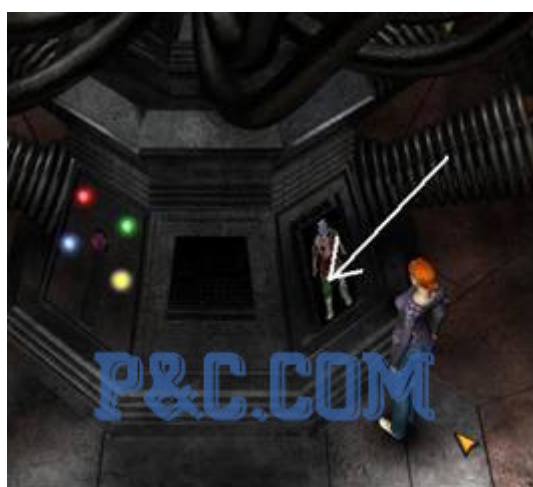
Dentro il castello

Avanza e il pavimento è interrotto, usa l'incantesimo della riduzione e avanza (Eve passerà sulla barra di metallo). Ritorna normale e nella stanza vedi 4 colonne con dei triangoli luminosi, devi collegare tutte le luci.



Premi una volta il triangolo a sx e due volte quello a dx.

Vai sulla piattaforma al centro per scendere. Avanza e parla con Alfred, seguilo e parlaci ancora. Vai verso il grande macchinario e prendi la parte strappata di un progetto sulla dx, osserva il contenitore con l'oro a dx e quello dei cristalli a sx. Torna indietro e prosegui a dx verso la stanza dei robot, sul tavolo al centro prendi il braccio, la gamba e osserva il robot rotto. Osserva il terzo robot da dx e in terra prendi un'altra parte strappata di progetto, parla con Alfred. Ritorna indietro e stavolta vai nel percorso in alto per la biblioteca, prendi la terza parte di un progetto sul tavolo e parla con Alfred. Avanza in alto nella biblioteca ma la grande porta non si può aprire. Torna indietro al corridoio e vai a sx verso il macchinario, in inventario unisci le parti di progetto e mettile come indicato sotto.



Nel vano centrale inserisci la gamba del robot, premi il pulsante verde e poi il centrale viola. Prendi la gamba e metti il braccio e poi premi il pulsante giallo e poi il viola centrale. Torna alla sala dei robot e su quello sul lettino usaci al gamba e il braccio: parlaci e avrai una chiave per la stanza di tuo padre. Torna in biblioteca e avanza verso la grande porta chiusa, usaci la chiave ed entra. Parla con Alfred, osserva la porta ottagonale e la strana serratura, esci dalla schermata e vai nel passaggio a dx per la camera da letto. Avvicinati al tavolo e prendi dalla scatolina a sx l'anello, ritorna indietro e vai nel passaggio alla sx della porta ottagonale, vai verso la statua della mamma di Eve e prendi la rosa d'oro dalla mano. Ritorna indietro alla porta ottagonale, evidenzia la serratura e metti dall'alto verso il basso:



Entra nella porta e una donna sta suonando l'organo. Avanza posizionati sull'esagono verde dietro l'organo, sali: devi riprodurre una sequenza di luci sul pannello triangolare. L'enigma è casuale ma è molto semplice: devi premere le luci che lampeggiano e premerle per il numero di volte che lampeggiano.

Alla fine scenderà una piattaforma verde, sali e avanza sulla grande piattaforma per il finale.

Soluzione di Giuseppe