

Soluzione HCA The Ugly prince Duckling

Nel gioco impersoni Hans Christian Andersen. Nel gioco potrai trovare in vari posti e locazioni (es. barili, casse, cespugli ecc.) delle monete con le quali acquisterai degli oggetti che ti serviranno per proseguire il gioco. Parla sempre con tutti più volte (fino a che non si ripetono) ti daranno indizi per proseguire il gioco.



Dopo il filmato iniziale sei alle porte della città di Copenhagen : velocemente vai dritto altrimenti verrai fermato da uno dei tanti poliziotti sparsi per la città i quali hanno il compito di cacciare tutti coloro che vagabondano e non hanno un lavoro. Arrivi in piazza e parla con tutte le persone, soprattutto con un ragazzo con la giacca rossa (lo studente) il quale ti affida un compito: cercare del succo di serpente. Ora che hai una missione puoi liberamente muoverti per la città. Vai a dx della piazza e poi ancora a dx e dirigiti al mulino. Sulla soglia c'è uno gnomo che non ti fa entrare se non gli porti un Bagliore Magico. Torna indietro e incontri una vecchietta che è infastidita da un ragazzo (Ludwig) , posizionali alle spalle di quest'ultimo e dagli un calcio. Se ne andrà e la vecchietta per ringraziarti ti dona un Bagliore Magico, poco più in là c'è una bambina che vende dei fiammiferi, comprali. Devi tornare al mulino ma davanti alla scala c'è un caprone che ti impedisce di passare, torna indietro e parla con l'uomo con la giacca rossa e il cappello; è il padrone di Billy, il caprone, ti dà delle carote. Torna dal caprone e dagli le carote ora ti seguirà e tu conducilo dal suo padrone il quale ti darà altre carote. Ora puoi andare al mulino, dai il Bagliore Magico allo gnomo e ti farà entrare. Dirigiti dritto e leggermente a sinistra della stanza, prendi il succo di serpente. Al centro della stanza c'è un'enorme gabbia con due leve ai lati. Per ora non fai nulla. Porta il succo di serpente allo studente e ti ricompenserà con delle monete. Torna in piazza e parla con la principessa. Ti chiede una torta, compra dei dolcetti dalla signora grassa che ha un carrettino. Filmato. Torna in piazza ma la principessa non c'è più. Vai al mulino e trovi la principessa imprigionata dentro la gabbia e dei Troll che la sorvegliano. Accendi una delle lampade al muro con i fiammiferi e i troll se ne andranno (i Troll hanno paura del fuoco!!).

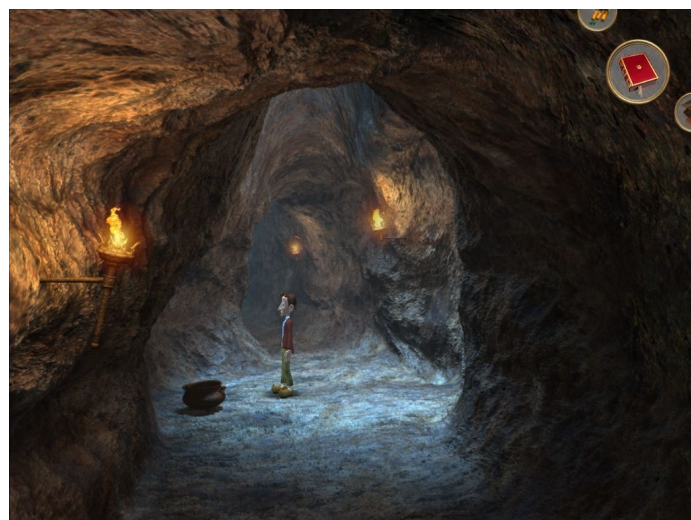


1- Tira la leva di sinistra e la gabbia scende

2- poi tiri la leva ai piedi della principessa

3- la leva a destra, la principessa è libera!

Ora vai alla piazza e da lì in fondo a destra (incontrerai dei troll, devi evitarli velocemente). Cerca la vecchina che ti dirà di accompagnare la principessa al palazzo, la principessa ti segue se le dai una torta. Dalle il dolcetto e ti seguirà al palazzo. Torna di nuovo dalla vecchia la quale ti chiederà di portarle il suo calderone che si trova all'interno di un albero. Filmato. Sei all'interno dell'albero, vai sempre dritto e troverai una porta di legno, prova ad aprirla , ma non si apre, vai ancora avanti e vedi il calderone .Prima di prenderlo ispeziona il sotterraneo, vai sempre avanti, trovi una porta color argento,prova ad aprirla e senti il ringhio di un cane, ancora avanti e trovi una porta dorata, non si apre nemmeno questa, stesso ringhio di cane, prosegui e c'è una porta di legno, aprila ed entra, segui il corridoio. In fondo c'è una sagoma con delle fessure al posto degli occhi, guarda e vedi che al di là c'è una stanza del palazzo reale. Assisti ad un dialogo tra il Re e il Consigliere. Quest'ultimo comunica al Re che la Principessa è in ostaggio dei Troll e lui stesso la può liberare a patto che diventi sua sposa e che il Re gli doni metà regno. Ora torna indietro e prendi il calderone.



Sali la scala che ti ha calato la strega, dalle il calderone e lei ti chiederà tre ingredienti per un incantesimo: un corvo morto, bava di lumaca e succo di serpente. Parla di nuovo con lei e ti darà un contenitore per la bava di lumaca . Esci dal giardino dove ti trovi ora. Il merlo morto ce l'ha il padrone di Billy (il caprone), parlaci e te lo darà. Poi vai alla casa dello studente (quella grigia),



prima parla con la principessa e poi entra, parla con lo studente, ti darà delle referenze per un lavoro e poi ti dice di andare dal sarto ;prendi il succo di serpente sulla libreria, osserva il muro dove sopra c'è una testa di leone : al posto degli occhi ha due pietre, una manca!



Avvicinati al tavolo vicino alla porta . Metti il contenitore accanto al vasetto di metallo che si trova sul tavolo, aumenta la fiamma sotto l'alambicco poi versa la bava nel contenitore. Torna dalla strega e dalle gli ingredienti, in cambio lei ti darà un vessillo. Vai dal sarto (la casa con l'insegna a forma di forbice) , parlaci: Il Re gli ha chiesto di fare un'uniforme. Osserva la sfera rossa sul tavolo (è l'altro occhio del leone !) , mostra al sarto il diario con le referenze che ti ha dato lo studente e ti offrirà un lavoro come aiutante .Ora devi completare l'uniforme che si trova sul manichino in fondo alla stanza. Sul muro c'è il disegno di come deve essere, in cambio il sarto ti darà la sfera di cristallo.



Ti serve il colletto, dei bottoni, due spalline, una fascia e 5 piume per il cappello. Sulla credenza trovi i bottoni, mettili all'uniforme, in una vetrinetta trovi il colletto, mettilo sull'uniforme. La fascia è dentro un armadietto chiuso, la chiave ce l'ha il ragazzino che importunava la vecchietta (Ludwing). Esci, cercalo, dagli un calcio e lui ti dà la chiave. Una spallina ce l'ha la signora che vende dolci. Per la spallina vuole dei soldi. Incontri un uomo che sta baciando la principessa, ti darà del denaro se fai mangiare al suo maialino tre fiori di dente di leone. Se prendi a calci il maiale lui ti seguirà. Portalo per le vie della città e fagli mangiare i fiori. Dopo che ha mangiato i fiori riportalo al suo padrone che ti pagherà. Ora puoi comprare una spallina. L'altra spallina ce l'ha la mungitrice. Mentre gironzoli per le strade della città incontri dei galletti, dandogli dei calci cadranno delle piume, ne devi raccogliere 5. Adesso vai dalla mungitrice, ti darà l'altra spallina se fai scendere la mucca che è appesa ad una corda. All'altro capo della corda c'è un barile, evidentemente più pesante della mucca. Devi aumentare il peso dell'animale! Prendi il secchio e riempilo di acqua. Sali la scala a pioli e fai bere l'acqua alla mucca, ora la mucca è tornata in terra e la mungitrice ti darà la spallina. Torna dal sarto, apri la vetrinetta con la chiave e prendi la fascia: Metti la fascia, le spalline e le piume al manichino. Prendi l'uniforme, parla con il sarto più volte. Ti regalerà la sfera di cristallo e ti darà degli abiti più consoni se gli darai 50 monete di rame. I soldi non li hai. Torna a casa dello studente e metti la sfera all'occhio mancante del leone...la porta si aprirà. Scendi la scala. Ti trovi in una stanza dove c'è un enorme cane seduto su di uno scrigno, parla con lui, ti dice che le sue zampe sono molto stanche e che ha bisogno di una coperta, dagli il vessillo che ti ha dato la vecchina. Lui per ringraziarti ti dirà di prendere tutte le monete che vuoi all'interno dello scrigno.



Prese le 50 monete puoi risalire la scala ma prima esci dalla porta che ora si è aperta accanto a te e ti accorgi che sei all'interno dell'albero dove avevi trovato il calderone (è una delle tre porte che non si aprivano, quella di legno). Esci e recati di nuovo alla porta che si apriva e che ti portava alla sagoma per osservare la stanza del palazzo. Assisti di nuovo ad un colloquio del Re con il Consigliere che dice che i Troll hanno invaso il Quartiere degli artigiani. Torna indietro dove c'è il cane e sali di nuovo la scala. Vai dal sarto, dagli i soldi in cambio di un bel vestito. Esci dalla bottega, è buio e la città è infestata di Troll, velocemente vai a sx e poi a dx e ancora a dx fino ad incontrare la principessa davanti alla casa dello studente, parla con lei. Ti chiede di accompagnarla a Palazzo, accompagnala. Filmato



E' di nuovo giorno, dirigiti verso la pastorella in basso a dx, parlaci più volte. Poi vai a destra e incontri una sirena seduta su un molo, sta piangendo, parla con lei di tutto. Torna indietro e parla con l'uomo con il grembiule, lui ti dice che devi cercare lo scultore e la sua casa è nei pressi del

Teatro. Vai in piazza. Filmato. Puoi entrare nel Teatro e osservare tutto. Per ora non puoi fare nulla. Esci , vai a sx e poi a dx. C'è una casa con dei blocchi di marmo all'esterno, prova ad entrare ma è chiusa. Vai a sx e poi in fondo, vedi un uomo seduto in terra , è lo scultore. Parlaci mostrandogli il diario. Entrate a casa sua lui ti dirà di posizionare le statue come nel disegno appeso al muro. Prima osserva il bassorilievo dietro le statue, rappresenta una sirena e una concavità a forma di conchiglia. Devi muovere le statue così:



- 1- Spingi il cervo verso il disegno appeso al muro
- 2- Spingi verso dx la ballerina
- 3- Spingi la statua dell'uomo verso sx...la statua della ballerina ritornerà al punto di partenza
- 4- Spingi di nuovo la ballerina verso dx.

Ora lo scultore ti chiede di andare al porto e aiutare a scaricare i blocchi di marmo. Al porto parla con il ragazzo dentro alla gru, egli ti aiuterà se gli dai uno scellino. Daglielo. Posizionando il cursore del mouse sul ragazzo, lui alza e abbassa il gancio della gru. Posizionandolo sulla leva in basso la gru girerà a dx o sx. Questi sono i movimenti da fare:

- 1 alza il gancio
- 2 gira la gru a sx
- 3abbassa il gancio
- 4 alza il gancio
- 5 gira al gru a dx
- 6 abbassa il gancio

Adesso lo scultore ti pagherà e ti darà delle referenze e ti dice di andare dal proprietario del teatro (l'uomo con la pancia enorme che si chiama Corput). Vai da lui e parlaci mostrandogli il diario con le referenze, prima di darti un lavoro vuole dell'acqua di rose. La puoi acquistare dalla donna a sx e gliela porti. Filmato.

Devi seguire le indicazioni di Corput. Sei all'interno del teatro: le leve a sinistra cambiano la scenografia, gli oggetti a destra riproducono dei suoni. In base al suo racconto devi cambiare scenografia ed eseguire dei suoni e rumori...in questo modo:



1- Tira la prima leva a sx

2- Aziona l'oggetto

- 3- Tira l'ultima leva a sx
- 4- Percuoti la lastra metallica
- 5- Spingi la ruota
- 6- Tira la prima leva a sx
- 7- Aziona di nuovo l'oggetto
- 8- Tira di nuovo la prima leva a sx.

Filmato. Ora Corput ti regala un oggetto a forma di conchiglia e il suo assistente, un topo. Torna a parlare con la sirena..un bambino dispettoso le ha rubato la statuetta che rappresenta il suo amore!! Se la riporti lei ti donerà il vessillo che è lì in terra. Prima di cercare Ludwing parla con lo spazzacamino, egli ti consegnerà una lettera che devi portare alla pastorella e ti dà un sacchettino con del magnesio.



Vai dalla pastorella e dalle la lettera, le te ne dà una per lo spazzacamino; torna dallo spazzacamino, dagli la lettera e lui te ne consegna un'altra per la pastorella. Vai dalla pastorella e dalle la lettera, lei ti chiede di portarne un'altra allo spazzacamino; torna da lui....ma è sparito. Attraversa il ponte di legno e cerca Ludwing, parla con tutti e ti diranno che il bambino si trova al padiglione.



Parla con lui e libera il topo . Il bambino scapperà e lascerà cadere una statuetta, prendila e portala alla sirena.

Lei, per ringraziarti ti darà il vessillo. Torna alla casa dello scultore, sul muro, dietro alle statue che avevi posizionato in precedenza, c'è un bassorilievo con una cavità che si adatta alla conchiglia che ti aveva dato Corput. Inseriscila e la porta a muro si aprirà, entra. Ti trovi di fronte ad un enorme cane di guardia ad uno scrigno, parlaci, dagli il vessillo e ti permetterà di prendere tutte le monete d'argento che vuoi (50). Ora esci dalla porta (sei sempre nel sotterraneo e la porta da cui sei uscito è quella argentata che non si apriva) e vai di nuovo ad aprire la porta di legno e ad osservare dalla sagoma in fondo al corridoio. Ora nella stanza del palazzo reale non vedi nessuno. Torna dal cagnone e sali la scala, esci dalla casa dello scultore , vai a dx e dirigiti al porto (dove c'è la gru), il poliziotto non ti fa oltrepassare il ponte con quei vestiti (di là c'è il quartiere dei ricchi!!). Torna indietro e dirigiti verso il teatro, dal teatro vai a dx e poi ancora a dx (in tutto il tragitto devi evitare il contatto con i Troll sparsi per le strade, perché altrimenti ti spillano dei soldi...e quel denaro ti serve!). Incontri un uomo che per 50 scellini ti darà un abito nuovo. Compralo. Torna dal poliziotto al ponte, ora ti fa passare. Filmato. Parla con tutti quelli che incontri, vai dallo spazzacamino e dagli la lettera e lui te ne dà un'altra. Vai a sx della scuola (l'edificio con su scritto SEMPER LABORE), incontri la pastorella, dalle la lettera e ti donerà un vessillo. A dx c'è il Re e il Consigliere. Consegni l'uniforme al Re, lui ti invita ad andarlo a trovare a Palazzo a patto che tu abbia imparato il Latino e la buona condotta. Parla con il Consigliere, lui ti chiede di seguirlo perché ti darà una raccomandazione per entrare a scuola. Sei nel salotto della sua casa, osserva tutto, soprattutto la libreria. In fondo alla stanza c'è una porta bianca, osservalo da vicino e vedrai che al di là c'è la cucina e la domestica che sta lavorando. Parla con il Consigliere mostrandogli il diario, lui te lo sottrae e lo mette sopra la libreria, parla ancora con lui più volte...niente da fare, non vuole darti la raccomandazione per la scuola. Filmato. Sei fuori della casa e vedi che esce anche il Consigliere. Dirigiti a scuola entra e parla con il professore, non ti ammette alle lezioni se

non hai una raccomandazione! Esci dalla scuola e vai alla casa del Consigliere, parla con la domestica, lei non fa entrare nessuno , tranne lo spazzacamino. Esci di nuovo e vicino alla scuola c'è proprio lo spazzacamino, lui ti seguirà, entrate in casa. Ora lo spazzacamino si mette a chiacchierare con la domestica, entra in salotto e vai a sx della libreria, spostala, cade il tuo diario e fuoriesce un foglio. Dietro la libreria c'è un muro con un bassorilievo a forma di cigno, osservalo, prendi il diario e il documento dal pavimento.



Torna alla scuola e mostra il documento al Professore. Lui ti chiede di svolgere un esame di astrologia. Devi allineare i pianeti dello strano macchinario che c'è nell'aula. Parla con Ludwing, lui ti dirà che ha rubato un ingranaggio del macchinario e senza quel pezzo la macchina non funziona. Dagli un calcio e il ragazzo di da il pezzo. Metti il pezzo nel macchinario...ora le leve funzionano.

Devi muovere le leve in questo modo affinché i pianeti siano allineati:

- 1- Tira la leva di dx
- 2- Tira la leva di sx
- 3- Ancora la sx
- 4- Di nuovo la sx
- 5- Tira la leva dx
- 6- Ancora la dx
- 7- Ancora la dx
- 8- Sempre la dx
- 9- Di nuovo la dx
- 10- E ancora la dx

Si apre la sfera sul macchinario , prendi l'oggetto che è all'interno (una piccola corona)



Parla con il Professore e lui ti darà il Diploma di Latino. Torna alla casa del Consigliere, vai in salotto e posiziona la corona nella cavità sulla testa del cigno che è sulla parete, si apre una porta, scendi...altro cagnone (questo è enorme!!!!). Posizionati a sx del cane e parlaci , poi mostra il vessillo, il cane scende dall'enorme scrigno e ti permetterà di prendere le monete (50 pezzi d'oro!). Sali di nuovo la scala e vai alla porta bianca della cucina. Filmato. Ora tu e la Principessa siete stati rinchiusi in cucina dal capo dei troll. Parla con lei, metti il sacchetto con il magnesio sul fuoco, da dentro il camino senti la voce dello spazzacamino che ti vuole aiutare ma prima devi spegnere il fuoco. Metti l'acqua dentro al calderone che si trova sul lavandino e poi aziona il mantice...il fuoco si spegne e lo spazzacamino ti cala una scala.



Salite e ora siete sui tetti, entrate dalla finestra a dx. Filmato.

Sei all'interno del Palazzo Reale, parla con la principessa e seguila fino davanti a una porta, aprila...Filmato. Adesso devi trovare l'acciarino, sulla parete ci sono tre armature, quella al centro si apre e ti ritrovi sul corridoio del sotterraneo (quello dal quale entravi dalla porta di legno). Esci dalla porta di legno e in terra vedi l'acciarino, prendilo e torna indietro.



Dalle armature vai a dx e poi a sx, devi seguire il corridoio fino a trovarti ad un incrocio di corridoi, ogni corridoio è caratterizzato da delle immagini, tu devi seguire, per ordine, le immagini che hanno caratterizzato il gioco fino ad ora. Per cui, prima di tutto devi seguire il corridoio rappresentato dal leone (è stata l'immagine del primo vessillo), lo segui fino ad arrivare davanti a tre porte , sopra ogni porta c'è un'immagine, entra in quella con il leone. Altro corridoio e altre immagini, ora segui quello con l'immagine della sirena (è stata l'immagine del secondo vessillo)...altre tre porte, entri in quella con l'immagine della sirena. Altro corridoio e altre immagini..ora è la volta dell'immagine del cigno , percorri il corridoio fino alle tre porte, naturalmente entri in quella con il cigno. SALVA IL GIOCO!!!



Ora sei nel salone reale, il capo dei Troll sta eseguendo un incantesimo alla principessa perché vuole che sia sua sposa, nella stanza ci sono alcuni troll di guardia, in fondo alla stanza a sx, c'è la piccola bambina che vendeva fiammiferi che ha in mano il Bagliore Magico. Devi attraversare la stanza e andare da lei ma senza che i Troll si accorgano di te. Velocemente vai da lei evitando i Troll



Parla con lei mostrandole l'acciarino. Ora l'acciarino è illuminato dal Bagliore Magico, vai dal capo dei Troll e mostragli l'acciarino.... Sparirà per sempre!!!!!! Filmato finale.

Soluzione di Loretta