

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Dopo la movimentata scena iniziale parli con Anderson, poi usa il filo della tenda per aprirla, prendi la parrucca e le lenzuola vicino al termosifone. Usale nell'inventario per legarle e poi usa il tutto sul termosifone e poi usa le lenzuola per scendere. Sullo scaffale sposta la scala e in alto prendi il seno finto e il piede di porco. Sali le scale a sx ed esci, parla col fattorino dietro al bancone e fatti dare la chiave usando questa sequenza di domande: 2-2-2-3 (numerando con 1 le prime in alto). Ritorna sotto e poi sopra usando le lenzuola, usa il piede di porco per aprire il baule davanti alla tenda, osserva il baule e prenderai un asciugamano. Ritorna sotto e apri la porta a dx con la chiave, entra e parla con Lola secondo questa sequenza: 3-1-2, dalle l'asciugamano e poi ti darà un suo abito. Appena esci usa l'abito e di conseguenza ti metti il seno e la parrucca e poi esci dalla porta sopra alle scale fin fuori l'hotel. Vai verso il camion in fondo e parti ma sarai seguito, sul camion prendi la paglia e troverai una latta di olio, prendila e poi usala sulla macchina per farla sbandare. All'aeroporto parla con Anderson dicendogli che l'aereo non ha le ruote per bambini e che poi gli fate un bel regalino: un bel pugno. Più tardi sei nella giungla dopo che sei precipitato causa un fulmine, apri la borsa da viaggio e poi guardala prendendo in automatico un accendino e un coltello. Osserva i sedili e troverai il tagliando di un fumetto, parla con Sparky con questa sequenza: 3-1 e avrai della salsiccia, termina il dialogo come vuoi e poi apri il portello ed esci. Il fiume è infestato dai piranha, osserva l'elica nell'acqua, usa la salsiccia con i piranha e poi prendi l'elica, usa il coltello per tagliare il gambo della ninfea e poi l'elica sulla ninfea per andare a terra.

La Jungla

Avanza per il sentiero in alto e un pappagallo ti chiederà di liberare la principessa Azura scambiandoti per Bob. Usa il coltello sulla liana e poi torna indietro, vai per il sentiero a sx dove vedrai un ponte pericolante, usaci la liana e poi attraversalo, da terra prendi la banana e ritorna dove hai preso la liana, avanza per il sentiero e incontri un gorilla, parlaci secondo questa sequenza: 2-2-3-1, convincendolo ad andarsene. Avanza verso la montagna e seguirà un filmato. Dall'alto della montagna vai da Bob il commerciante al villaggio Pigmeo, avanza a dx fino al negozio di Bob, entra e ti chiederà di salvare la principessa. Nel dialogo conferma che vuoi aiutarlo, esaurisci il dialogo e poi vendigli le salsicce, con i soldi compra l'aspirapolvere. Parla di tutto con Naomi che sta pulendo lo scaffale, esci e ritorna alla montagna, sposta lo sguardo a dx e vai verso la jungla, avanza nel sentiero in alto alla sx della statua e poi attraversa il tronco sul fiume. Incontri due esploratori. Parla con tutti e due e quello di dx ti regalerà un fumetto se gli dirai quello che manca a Sparky: frase 3, guarda il fumetto e cadrà una pagina (invece l'hai strappata). Sali il sentiero a dx e avanza fino a vedere un mostriattolo, prosegui in basso per i missionari. Il prete vi parlerà del bradipo e la signora capisci che le serve una limetta per unghie da scambiare per un dizionario. Ritorna indietro fino al mostriattolo che altri non è che il gorilla travestito, parlaci usando la sequenza fino a dirgli che i gorilla sono vegetariani, parlaci ancora con la sequenza: 2-3-1 per farlo svanire. Entra nel tronco cavo, avanza nel sentiero in alto e vedrai delle api su un'orchidea, aspirale con l'aspirapolvere e poi prendi l'orchidea. Vai a dx e osserva la roccia con il disegno, arriverà un amazzone che la aprirà, premi lo stesso pulsante ed entra.



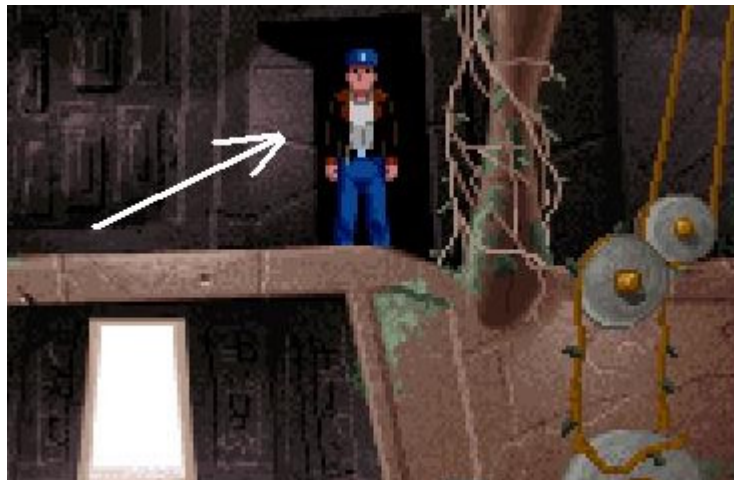
Sarai catturato! In cella parla con il prigioniero che ha due pupazzi in mano, parlaci continuamente fino ad esaurire gli argomenti e ti darà un burattino. In prigione troverai anche con Faye, parlaci e sarai libero. Seguila e parla con le amazzoni che ti chiederanno di liberare Azura. Appena fuori fai il

giro della piscina a dx e ti trovi davanti due statue, vai a sx per il sentiero per ritornare nella jungla, vai alla montagna e seleziona il luogo del disastro, dai il fumetto a Sparky che ti darà la limetta da unghie. Ritorna alla montagna, vai alla jungla e quindi dai missionari, dai la limetta alla donna che ti darà il dizionario. Ritorna alla montagna e poi vai da Bob al villaggio pigmeo e parla con il capo seduto sotto l'albero, parla con lo sciamano dicendogli di fare una pozione per la malattia dell'esploratore e dovrai trovargli 3 ingredienti: pelo di animale lento, latte di un luogo sacro e una qualcosa di mordente. Qualcosa di mordente già c'è nell'aspirapolvere, manca il latte e il pelo. Il luogo sacro sicuramente è dove sono i missionari, vai lì (mentre attraversi il ponte di tronco osserva il bradipo appeso) e dai la banana alla scimmietta che ti darà la noce di cocco. Ritorna al villaggio pigmeo e dai l'orchidea a Bob il commerciante che ti dirà di prendere una rete da pesca che sono in fondo davanti allo scaffale. Esci e sulla montagna seleziona il luogo del disastro e con il retino prendi il profumo nell'acqua, ritorna al villaggio pigmeo e dai il profumo a Naomi nel negozio che ti darà delle forbici. Ritorna alla montagna e seleziona la fabbrica della Floda, prendi un fiore e vai sul ponte di tronco dove c'è il bradipo, usa il fiore sì di lui per attirarlo e poi usaci le forbici per prendere del pelo. Ritorna al villaggio pigmeo e dai gli ingredienti allo sciamano, il pelo, la noce di cocco tagliata col coltello e poi dagli l'aspirapolvere per prendere le vespe. Appena ti consegna la lozione vai dai due esploratori e dalla a Bud che ti darà dei soldi. Ritorna al negozio di Bob dai pigmei, osserva e prendi il disco sullo scaffale in fondo, ritorna alla montagna e vai al luogo del disastro, vai al ponte e prendi un'altra banana, ritorna alla montagna e vai alla fabbrica della Floda. Entra e parla con la segretaria convincendola che sei l'uomo delle pulizie, in fondo vedi un corridoio, vai alla sua estrema dx per la cucina, parlaci e quando ti dirà che non sa cosa cucinare per il dottore dagli la banana e andrà via. Sul tavolo prendi gli snack al formaggio e il cibo per cani nello scaffale vicino al frigo, entra nella porta a dx, osserva il sacco della posta, aprilo, osservalo e avrai una lettera indirizzata al caporale John, apri il secondo armadietto da sx e prendi il pupazzo con il fischio. Ritorna in cucina ed esci a sx, vai nel corridoio e nella stanza, sposta il braccio della statua e poi il libro bianco grande nella libreria, metti il disco sul grammofono e salirà un ascensore. Guarda il divano e troverai dei soldi, sali sull'ascensore e scenderai. Entra nella porta a sx e osserva l'unico scatolone con la scritta trovando un apriscatole. Esci e avanza verso il basso dove troverai la guardi John (della lettera), parlaci e digli della lettera, dagliela e sarà distratto dal piangere. Entra nella porta a sx e osserva i turni sul manifesto a sx, segnateli perché ti serviranno tra poco. Esci e avanza fino a vedere Klunk, prova da aprire la porta a sx e ti fermerà, parlaci e poi avanza ancora una volta, apri e entra nella porta a sx e una guardia ti fermerà, devi dire che hanno bisogno di lui in cucina e quando farà delle domande sui servizi rispondi: Jackson e si allontanerà. Apri la porta ed entra nella stanza a sx, prendi il libro sul tavolo e usaci le forbici per tagliarlo e troverai una chiave. Esci nel corridoio e avanza finché non vedi un'uscita antincendio, entra e sullo scaffale prendi il siero per super mammolette, sali la scala e troverai Azura. Apri con la chiave e poi nell'entrata usa i manichini per mettervi al loro posto. Una guardia aprirà la porta con la pulsantiera, usala ma sbaglierai, parla con Azura chiedendogli del codice e ti dirà la sequenza esatta, riprova e sarete fuori. Rientra e prendi la matita sulla scrivania, scendi nel sotterraneo e avanza fino a rivedere Klunk, in inventario usa l'apriscatole con il cibo per cani e poi unisci l'antidoto, dallo a Klunk e poi parlaci dicendogli che è una mammoletta, farai a pugni e l'abbatterai. Apri la porta ed entra nella stanza a sx, osserva il blocco note sul tavolo e usaci la matita: 36-24-36

Esci e avanza in alto finché non vedi una porta chiusa a sx, aprila e entra, sposta l'armadio e vedi una cassaforte, usa il pezzo di carta con la cassaforte, aprila, guardala e prendi e prendi la chiave per un lucchetto e dei piani per lo zaino jet. Ritorna sopra con l'ascensore ed esci fuori, usa il pupazzo col fischio sul cane e poi entra nel gabbiotto, vai verso lo scatolone centrale e usa la chiave sul lucchetto, apri la scatola e poi guardala per avere lo zaino jet. Esci e ritorna alla montagna e vai nella jungla, ritorna al tronco cavo dove c'era il gorilla travestito, parla con i due esploratori e poi vai dalle amazzoni. Entra nel tempio e Azura ti darà un tiranno corno, arriverà Ironstein che ti obbligherà a trovare il teschio di cristallo.

Teschio di cristallo

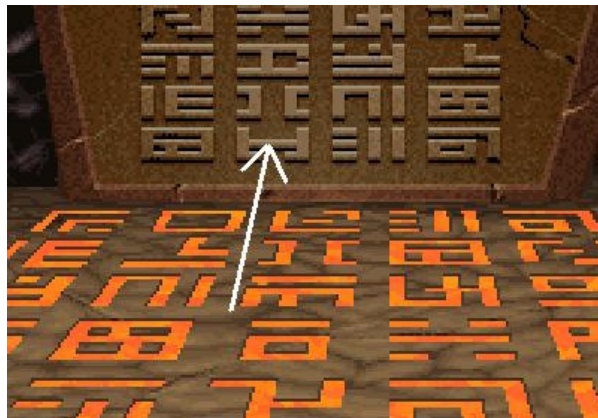
Vai alla cascata dove c'è il pesce che salta e prendi l'insetto con il retino, vai alla montagna e poi al molo, parla con il traghettatore, parlaci dell'esca e per portarti in barca avrà bisogno del tuo insetto. Daglielo, digli che vuoi andare ora e ti tragherà. Entra nel tempio e vai nella porta a dx, dai gli snack al dinotopo e poi prendi i 4 corpi dalle nicchie. Appena li tocchi si sgretoleranno, quindi da terra prendi il teschio e l'osso del braccio, fai la stessa cosa in tutte le stanze così avrai: teschio, osso del braccio, osso della gamba e cassa toracica. Ritorna nella stanza principale e metti le ossa nelle nicchie dove già ve ne sono altre presenti, avanzerà l'osso del braccio che devi mettere sulla statua a sx, inserisci una moneta nella fessura di quella statua e usa il braccio per abbassarlo: si aprirà un passaggio davanti, entra e dopo una bella caduta, uno spirito vi porrà delle domande, rispondi: 2-3, parlaci ancora e si apriranno 3 passaggi. Vai in quello di dx e poi nella porta illuminata, avanza e parla con le donne zombie per a farvi aprire il sarcofago: 2-1-2-2, la benda uscirà dal sarcofago e dopo il dialogo prendila. Parla ancora usando 2-2 per farlo riaprire e se ne andranno vedendo che non c'è nulla dentro. Appena se ne vanno apri il sarcofago e prenderai la corona, osserva la liana dentro e usaci il coltello. Chiudi il sarcofago e spostalo evidenziando un passaggio, entra e dopo un lungo volo sarai a delle radici secolari. Osserva la resina sulla radice a sx e usaci il coltello e poi prendi quella che sta colando, vai a sx e osserva la fontana che butta acqua, sposta la testa e prendi il gioiello blu. Vai a sx ed entra nell'entrata, vedrai Ian in una gabbia che ti chiede di aiutarlo in cambio del teschio di cristallo. Dalla tua posizione vai nell'entrata a sx e usa il burattino per prendere il disco di pietra sulla statua, ritorna all'albero iniziale e fermati appena fuori, sposta la leva e ti ritrovi sopra. Entra nell'entrata della bocca e vedrai una puleggia con una corda, di poco al di sotto vedi un asse senza ruota, usaci il disco di pietra e poi la liana. Ora devi scendere, quindi vai a sx ed entra nel passaggio a dx della statua, usa la liana penzolante sulla puleggia inferiore e poi usa la mazza da baseball con la puleggia inferiore facendo alzare la lastra di pietra. Vaia dx nel passaggio che si è aperto e prendi il piccone, esci e usa di nuovo la mazza per far scendere la lastra. Esci a sx e vai nell'entrata centrale e poi nella porta che vedi sotto.



Osserva il buco nel muro a sx e la stalattite a dx, usa il piccone sul buco e poi sulla stalattite in modo da prendere la pietrina che rimbalza in terra. Entra nel buco a sx e osserva la stanza, vedrai un gioiello verde che per ora non puoi prendere. Ritorna sopra alla statua e vai nell'entrata a sx, segui il percorso e incontrerai un serpente, usa l'osso del braccio con le bende della mummia e poi la pietrina con l'accendino, usa l'accendino per accendere la torcia di fortuna e quest'ultima sul serpente. Appena si allontana vai nella porta davanti, scendi le scale e vai nella porta a dx, guarda il cadavere e prenderai la carta d'identità e un frammento di pietra. Vai a sx, avanza fino a vedere due statue con dei raggi laser, avanza a sx fino a vedere una statua tra due cascate, prendi il bastone a sx, ritorna indietro fino alle statue con i laser: non salire le scale ma vai a dx per tornare da Ian nella gabbia, avvicinati e usa la leva sulla statua in fondo ma non succede nulla, parla con Ian e digli di slegare la corda: 3-2, usa la leva in fondo per liberarlo e senza ringraziamenti. Vai a sx ed esci, vai verso l'uscita sopra le scale e segui il percorso fino alla statua, vai nella porta centrale e poi nella porta come da disegno sopra, entra nel muro a sx e usa il bastone per aprire la cripta, guardala e

avrà la maschera funeraria. Usaci le bende per lucidarla e ritorna indietro fino alla statua, entra nel passaggio di sx e ritorna alle due statue con i raggi laser, usaci la maschera per annullare i raggi, avanza e sei dalla parte opposta della stanza del tesoro, posizionati sopra il gioiello verde, usa la resina sulla mazza da baseball e quest'ultima per prendere il gioiello. Ora devi ritornare sopra alla statua e andare a dx, avanza fino all'entrata del sarcofago, entra e vai nella porta di sx per la stanza della gabbia, vai a sx dove hai preso il disco e vedrai Ian morto. Guardalo e avrai un pezzo di roccia, usa il coltello sulla mazza per prendere la resina che devi usare sul frammento di pietra e quest'ultimo sul frammento di roccia per averne uno unico. Ritorna sopra alla statua (usa la leva appena esci) e vai nell'entrata di sx, entra nella porta dove c'era il serpente e avanza fino alla statua tra le due cascate di acqua, usa i gioielli sugli occhi: verde a sx e blu a dx e vedrai due passaggi al posto delle cascate. Vai nella porta a dx e usa la chiave di pietra sulla statua e si aprirà un passaggio verso il basso, scendi e attraversa il ponte dove ritroverai il dinotopo, dagli gli snack e poi seguilo. Continua a dargli gli snack e seguirlo finché non arrivi alla sala del trono. Vai nella porta dx e usa l'aspirapolvere sul mosaico per pulirlo. Osserva bene i simboli sul pavimento e sul muro davanti e devi premere quelli che sul muro non sono presenti sul pavimento. I simboli sono indicati sotto.

Prima questo simbolo



Poi questo



Entra nella porta a dx, parla con lo spirito e digli che sei un principe e dagli la corona, prendila e ritorna alla sala del trono, osserva le scritte sul muro in basso che tradurrai col dizionario. Sposta i pannelli in alto iniziando da sx, siediti sul trono e sarai sulla terraferma ma sarai fatto prigioniero.

Imprigionato alla Floda

Parla col professore e poi prendi e usa il boccale dietro di te sull'asse per far rumore e sari liberato da Faye e Anderson. Esci e nel corridoio vai all'ascensore e poi esci fuori, vai verso la montagna e poi da Bob il commerciante. Parla con lui di tutto e poi parlerete della valle nebbie e dello zaino senza carburante, terminato il dialogo guarda le bottiglie di alcool sullo scaffale, prendine una e mostra la carta d'identità a Bob che ti darà l'alcool. Usa il tagliando sulla pagina strappata per avere il progetto completo e saprai che serve mezzo gallone di benzina, usa l'alcool col zaino jet, esci e vai alla montagna e usa lo zaino jet.

Valle delle nebbie

Dopo aver parlato con Faye e poi vai a dx, vai in alto verso la radura fino in fondo, usa il coltello per tagliare i fiori rossi, torna indietro e dalli al dinosauro, vai verso il basso fino alla coda de dinosauro, vai a sx e arriverà un dinosauro, usa il tirannocorno e scapperà. Avanza a dx e il professore ti dirà di mettere il teschio nell'automa, non sapendo che ora sei tu il suo padrone. Rendi la pistola a raggi in terra e usala sul professore-dinosauro ma il raggio andrà verso Faye, dopo averla fatta tornare normale, parlaci per far le girare lo specchio, spara al professore ma sarà colpito Sparky, dagli la maschera funebre e spara ancora la professore per abbatterlo definitivamente.

Soluzione di Giuseppe