

Capitolo 1 Uno strano bagliore

Prendi il regalo sul pavimento della camera da letto, quindi apri il letto e prendi l'orso Kosmos . Esci nel corridoio. Prova a salire in soffitta, ma la porta è stata bloccata! Entra nella camera da letto a sinistra per incontrare tua sorella Zoe, quindi entra nella stanza dei tuoi genitori nella porta a destra. Prendi il regalo e insisti con papà che ti dirà come entrare in soffitta: dalla finestra esterna. Esci, apri il piccolo armadietto e prendi la corda. Quindi, entra in bagno e prendi l'olio per bambini sopra il wc. Torna dal papà e chiedi perché l'olio era sul water ma non ottieni risposta. Esci e a fianco delle scale della soffitta premi l'interruttore, quindi esci dalla finestra del corridoio, sali la scala per andare in cima al tetto, usa la corda sul piccolo pennone e usala per scendere alla finestra della soffitta. Usa l'olio sui cardini per sbloccarla. Osserva tutto e prendi il regalo sotto la scrivania, Esamina tutto in giro e osserva il bagliore dietro il mucchio di roba, sposta il carretto, apri la botola per poter poi dopo tornare sotto. Cerca nel mucchio di roba e alla fine trovi uno scrigno, una luce vola via, esamini lo scrigno e leggi la lettera in automatico. Scendi dalla botola.

Scendi le scale e vai nella prima porta a sinistra nello studio. Se provi ad aprire la vetrata a sinistra con lo strano bagliore, scopri che è chiuso a chiave. Osserva tutto in giro e specialmente il mappamondo, aprilo e prendi una bottiglia di Whisky. Esci e vai alla porta accanto per il soggiorno. Sposta il paravento del camino e osserva le braci, serve il fuoco più tardi. Osserva in giro sotto il cuscino del divano prendi il telecomando tv, usalo sulla tv per scoprire che la band preferita dalla sorella è in onda. Vai in corridoio e esci dalla porta a sinistra con le vetrate. Il cane abbaia allo strano bagliore, osservalo. Vai a destra e prendi il regalo vicino all'entrata. Torna indietro e torna dentro, vai sopra e entra nella stanza di Zoe a sinistra. Osserva il poster che lampeggia, parla con Zoe della band e dopo una scenetta torna nella sua stanza e prendi il poster. Ritorna in corridoio, vai in bagno e osserva lo specchio luminoso, c'è un indizio e serve un modo per leggerlo. Torna dal papà e chiedigli un favore per avere un suggerimento sulla chiave della libreria, saprai che è in garage e bisogna disporle tutte in un certo modo. Torna al piano di sotto, vai a destra, in cucina, apri il frigo e prendi il succo d'arancia e un coltello in uno dei cassetti del mobile a destra. Continua a destra nel garage ed esamina l'armadietto sul tavolo a sinistra. Raccogli le chiavi e disponi come segue:



Una volta risolto prendi la chiave rossa in basso a sinistra. Usa la chiave nello studio di papà sulla libreria e prendi il libro. Osservalo in inventario e noti uno strano simbolo. Vai all'esterno e taglia il guinzaglio del cane con il coltello e nota il terzo simbolo dopo che il cane ha terminato di girare. Rientra vai nella porta a destra per il seminterrato. Prendi il regalo in alto a destra e esamina la caldaia, leggi le istruzioni e poi spingi due volte la leva al centro. Premi il pulsante rosso. Ruota il quadrante superiore che punta a 60 e il quadrante inferiore una volta su 1/2. Questo riattiverà la caldaia. Torna in bagno, usa il rubinetto, ora c'è l'acqua calda e puoi vedere il simbolo sullo specchio. Prima di aprire il cryptex devi aver trovato tutti i simboli: in inventario sul libro e sul poster, vicino alla cuccia del cane e sullo specchio. Infine puoi aprire il cryptex, utilizzando la combinazione seguente:



Vai in automatico da papà per sapere cosa è l'oggetto trovato nel cryptex.

Esci e scendi, vai nel salotto a sinistra, prendi dei tronchi e ammucciali nel camino, usaci il Whisky e gettaci il carbone. Si verifica una lunga scena, parla con Kosmos.

Capitolo 2 La befana

Poiché abbiamo bisogno di informazioni, andiamo a un luna park all'interno di una foresta incantata per incontrare un grande veggente.

Non appena tocchi terra, afferra il bastone a sinistra. Esci a ovest e gironzola un po'. Alla fine verrai scaricato di nuovo da dove hai iniziato. Dovremo trovare una guida, dato che per ora non possiamo attraversare la foresta, entra nel passaggio davanti.

Per prima cosa: prendi una rivista a sinistra e leggila; c'è anche una bottiglia di spray vuota, prendila e il mercante ti darà il permesso. Parla con tutti, osserva tutto e poi esci a ovest, il passaggio tra la cabina "Info" e la donna bionda.

Osserva il cestino dei rifiuti davanti e prendi della lattuga, osservalo e avrai un verme. Parla con Benny e poi con Rowena e chiedi consiglio delle streghe, dille che sei "solo curioso" in modo che abbassi la guardia e in cambio ti dirà i dettagli sulla gara delle streghe.

Entra nel tendone e prendi il regalo sulla botte.

Per la sfida n. 1 attiva Kosmos dal tuo inventario.

Per la sfida n. 2, parla con Kosmos e digli di fidarsi di te e, insieme, prendi in giro le streghe.

Per la sfida n. 3 parla con chi vuoi ma fallirai la prima volta. Lascia la tenda. Se chiedi gentilmente a Rowena, ti farà conoscere alcuni pettegolezzi del giudice delle streghe, che puoi usare per rientrare nella tenda e completare questo puzzle. **Devi ricominciare dall'inizio.**

Per la sfida n. 4 devi dire che il vincitore sarò IO. Avrai la statuetta come premio.

Esci a sinistra e usa la statua premio delle streghe sul pannello della macchina della fortuna e prendi i gettoni. Parla con Phoebe, dalle i gettoni e ti darà un altro enigma da risolvere.

Devi spostare le scope gialle a destra e quelle viola a sinistra.

Ecco la sequenza:



- sposta il manico di scopa giallo dalla posizione #4 alla posizione #5
- sposta il manico di scopa viola dalla posizione #6 alla posizione #4
- sposta il manico di scopa viola dalla posizione #7 alla posizione #6
- sposta il manico di scopa giallo dalla posizione #5 alla posizione #7
- sposta il manico di scopa giallo dalla posizione #3 alla posizione #5
- sposta il manico di scopa giallo dalla posizione #2 alla posizione #3
- sposta il manico di scopa viola dalla posizione n. 4 alla posizione n. 2
- sposta il manico di scopa viola dalla posizione #6 alla posizione #4
- sposta il manico di scopa viola dalla posizione #8 alla posizione #6
- sposta il manico di scopa viola dalla posizione #9 alla posizione #8
- sposta il manico di scopa giallo dalla posizione #7 alla posizione #9
- sposta il manico di scopa giallo dalla posizione #5 alla posizione #7
- sposta il manico di scopa giallo dalla posizione #3 alla posizione #5
- sposta il manico di scopa giallo dalla posizione #1 alla posizione #3
- sposta il manico di scopa viola dalla posizione n. 2 alla posizione n. 1
- sposta il manico di scopa viola dalla posizione n. 4 alla posizione n. 2
- sposta il manico di scopa viola dalla posizione #6 alla posizione #4
- sposta il manico di scopa viola dalla posizione #8 alla posizione #6
- sposta il manico di scopa giallo dalla posizione #7 alla posizione #8
- sposta il manico di scopa giallo dalla posizione #5 alla posizione #7
- sposta il manico di scopa giallo dalla posizione #3 alla posizione #5

- sposta il manico di scopa viola dalla posizione n. 4 alla posizione #3
- sposta il manico di scopa viola dalla posizione #6 alla posizione #4
- sposta il manico di scopa giallo dalla posizione #5 alla posizione #6

Ricevi una calamita da frigo.

Quindi vai dove hai fatto la gara di magia e dai a Benny un gettone in cambio di una scatola con hamburger, mangialo e rimarrai solo con la scatola.

Torna indietro e vai in alto nel passaggio della befana. Sulla giostra prendi il regalo. Quindi, parla con Koko, che ha una macchina per caramelle rotta che possiamo gentilmente offrirci di riparare.

Guarda e apri il cabinotto alla sinistra della macchina delle caramelle. Questo puzzle, che funziona tramite la miscelazione dei colori, proprio come l'inchiostro della stampante. Osserva il logo e apri il pannello per vedere delle leve, poi apri il pannello in basso. Un colore è "attivo" se la valvola dal colore corre parallela al tubo su cui si trova. Se è perpendicolare, è spento. Il nostro primo passo è creare alcuni dei colori mancanti. Per sapere i nomi dei colori basta cliccare sui contenitori in alto. Per prima cosa, abilita solo il magenta e il ciano, gira la valvola in basso al contenitore e avrai un po' di blu, cliccalo per svuotarlo. Successivamente, abilita solo il Magenta e il Giallo, e fa un po' di rosso, clicca per svuotarlo. Mescola i colori giallo e rosso per l'arancione e i colori bianco e rosso per il rosa. Infine, disabilita tutto tranne il rosso, il verde e il blu più scuro per ottenere il nero. L'uomo delle caramelle ti dà una caramella come ricompensa.

Prosegui a destra fino alla tenda della Befana, ma la sua guardia del corpo, Nabu, non ci lascerà andare da nessuna parte. Continua a parlare con la guardia del corpo finché non viene lanciata una sfida: scopri tre cose sulla Befana.

Il dono è il carbone scuro

Il luogo di nascita è Urbania (osservando la calamita da frigo)

Il fiore ancora non lo sappiamo.

Fatto tutto ciò, esci dal quartiere fieristico. Se hai fatto tutto quanto sopra, vedrai un ragazzo con un buffo cappello sarà qui che piange. Questo è Franco. Sii davvero gentile e comprensivo e offriti di aiutarlo quando ne hai la possibilità e, come ricompensa, ti darà il compito dell'olio di pesce. Quindi, entra nella foresta.

Cerca i funghi con cui puoi interagire e parla con loro. Ti lanciano una sfida; questo è un altro classico indovinello. Un fungo dice la verità e l'altro mente. Chiedi a uno dei funghi quale percorso direbbe di

prendere l'altro fungo. **Non camminare lungo il sentiero da cui sei venuto, e non camminare lungo il sentiero che ti dicono di prendere**; selezionare uno dei tre percorsi rimanenti. Alla fine, finirai nella capanna del vecchio. Avanza a sinistra verso la capanna, prova a prendere il fiore a destra, ma non ci riesci. La porta principale è chiusa a chiave, ma a sinistra c'è un'altra porta. Franco è qui; prendi il secchio, metti il calderone sul gancio sul fuoco, prendi il mestolo alla sinistra del fuoco e prendi la lenza da pesca in alto sul tavolo. Infine parla con Franco fino a quando ti darà un contenitore e ti parlerà di del lago. Esci, prosegui a destra e poi seleziona il lago. Usa il secchio sul lago per avere dell'acqua. Quindi, guarda l'albero dietro e scuotilo alcune volte per raccogliere degli aghi di pino. Infine, combina il tuo bastone con la lenza e il verme, usa la barca e vai a destra, usa la canna da pesca e prendi un pesce.

Torna alla baita, metti la fiaschetta vuota davanti alla macchina, aggiungi il pesce ed estrai l'olio. Raccogli la fiaschetta e dalla a Franco e la tua ricompensa è un elfo nel barattolo. Ora è il momento di prendere quel fiore. Secondo la ricetta della rivista che abbiamo trovato: aggiungi l'acqua al calderone con il secchio, gli aghi di pino e il cartone unto (scatola hamburger). Mescola la pentola con il cucchiaino e raccogli il composto nel flacone spray. Hai tutto il necessario, una volta fatto torna fuori, usa la bottiglia su te stesso (clicca usa sul flaconcino) e raccogli il fiore. Torna al Luna Park dai il fiore al venditore di pozioni al luna park e lui ti dice che il fiori preferito della Befana è la ninfea.

Ora abbiamo tutte e tre le informazioni di cui abbiamo bisogno per vedere La Befana. Parla con la guardia del corpo e rispondi alle sue tre domande sulle sue cose preferite (**Urbania, carbone scuro, ninfea**).

Sfortunatamente dice anche che ha bisogno fisicamente di questi oggetti prima che tu possa procedere. Hai già una calamita da frigo "Urbania" e la caramella al carbone scuro, ma dovrai fare un'ultima sosta al lago per una ninfea. Dai gli oggetti alla guardia ed entra dal retro.

All'interno della tenda c'è un cliente che non ti lascerà avvicinare, quindi scaccialo usando il tuo elfo imprigionato su di lui. Dopo che sarà scappato, prendi il regalo sul lato sinistro della stanza, e poi dai un'occhiata in giro. Noterai che lo specchio porta a un puzzle, metti in ordine come vedi sotto.



Dal calderone uscirà la befana. Parlacì e ti dirà cosa fare. Termina il dialogo con Kosmos e dopo la scena di babbo natale vai a sinistra per la baita. Entra, parla con l'anziano e prendi il regalo appeso in una gabbia e l'olio di ricino vicino alla poltrona. Quando sei pronto, lascia la baita. Ricevi un regalo magico mentre esci.

Capitolo 3 Il mondo degli spiriti.

Il villaggio degli elfi sottostante è diviso. Abbiamo accesso a tre sedi principali; l'amichevole lato della città di Babbo Natale, il lato contorto della città dei Krampus, e possiamo anche tornare a casa, attraverso la tua nuova sfera magica. Dobbiamo trovare i seguenti oggetti: filo rosso, radice di ipamoea, lacrime di elfo, un frutto di prugnolo (e una lunga catena di oggetti prerequisiti) e l'ornamento di Babbo Natale. In qualsiasi momento, puoi controllare i progressi esaminando la carta nel tuo inventario.

Scendi al centro della verso la torre dell'orologio. Tira la leva e poi parlare con le guardie del campanile per vedere cosa hanno da dire aprendo le loro porticine.. Dirigiti a nord-est verso gli elfi pattinanti, parla con Tico. Ti fa una foto per il tesserino e ti dà un paio di pattini .

Continua fino all'uscita all'estrema destra e prendi il regalo. Osserva il vaso appeso a destra, parla con il bambino Slinky e scopri che è un tiratore eccezionale che non sbaglia mai. Bisogna metterlo fuori gioco in qualche modo. Entra nel panificio a sinistra e prendi il regalo. Prova a prendere uno dei muffin, poi parla con il fornaio e ascolta tutto quello che ha da dire. Ti dà gentilmente uno dei muffin, ma Cisco non lo mangerà perché sembra troppo salato. Esci e prosegui a destra fino al droghiere. Dopo aver chiacchierato con lui, apprendiamo che non ha la radice di mandragora, ma accetta di darci i semi di pungitopo se possiamo provare che siamo un cittadino del villaggio.

Entra nel bar e prendi il regalo. Sentiti libero di parlare con i clienti della taverna ed esplorare un po', ma non possiamo ancora fare nulla di importante qui. Torna alla pista di pattinaggio degli elfi e dirigiti a nord, il passaggio alla destra di Tico, verso il castello di Babbo Natale. Sali la scalinata e alla fine raggiungerai un grande cancello con un regalo sulla finestra. Entra e prendi il regalo in alto sul mobile.

Parla con Idril alla scrivania e assicurati di parlarle delle sue pause. Non andrà in pausa a meno che la torre dell'orologio non sia riparata. Inoltre, non ti lascerà salire di sopra o prendere bastoncini di zucchero. Puoi, tuttavia, andare a destra, dove c'è un ingranaggio sul tavolo, prendilo e prendi anche il palo lungo.

Torna indietro dai bambini del tiro al bersaglio e usa il palo lungo sul vaso di fiori appeso. Sfortunatamente, questa viene impedito. Per ora abbiamo finito dalla parte di Babbo Natale, quindi torna indietro e fermati al campanile, agisci sulle porte e parla ancora una volta con le guardie. La guardia di Babbo Natale ti dà altri ingranaggi. La guardia dei Krampus non è così amichevole e vuole una certificazione.

Vai a sinistra e prendi il regalo dietro la ragazza elfa triste. Entra nel municipio, la porta davanti, e prendi il regalo sotto le scale. Parla con le guardie che non ti permetteranno di diventare cittadino, ma se sei **davvero** persistente, puoi ottenere la certificazione dell'orologio di cui hai bisogno. Entra nel passaggio ad arco in fondo e vedrai la mandragora, dentro alla gabbia appesa, di cui abbiamo bisogno per la nostra ricetta! Parla con Blitz di tutto. Ha fame, quindi dagli il tuo muffin salato. Successivamente, dirà che ha sete. Usa il tuo olio di con il succo d'arancia e Blitz scapperà in bagno. Osserva in terra le cose della guardia. Raccoglile e avrai un casco, il kendama e uno spray al pepe. Prendi le chiavi sul ripiano e nell'incavo in fondo prendi il regalo. Usa il palo lungo sulla catena dentro la cella e le chiavi sulla gabbia appena caduta. Parla con la mandragola e poi prendila. Torna al piano di sopra, la guardia confisca alcuni oggetti.

Torna fuori, continua all'estrema sinistra e parla con l'elfo losco. Quando richiesto metti la tua foto nel cestino vicino ed esci all'estrema sinistra. Prendi il regalo a destra e poi parla con l'elfo e poi prendi la bibita frizzante sulla panca. Torna indietro e prova a recuperare l'ID falso dal cestino. Sfortunatamente nulla nella vita è gratuito e riceviamo un compito. Entra nella sartoria a sinistra. Prendi il regalo sul tavolo, le calze dalle gambe del manichino sul tavolo e il fazzoletto dalla tasca della giacca appesa al manichino. Mr. Slack ha vistosamente il filo rosso di cui abbiamo bisogno, ed è possibile ingannarlo per afferrarlo. Parlaci e insulta le sue abilità. Quindi, parla con il suo cliente. C'è un po' di dialogo rompicapo qui, ma è possibile convincere il cliente che Mr. Slack è un losco uomo d'affari. Cambia idea e Slack lancia disgustato

il filo rosso attraverso la stanza. Prendilo e questa è la seconda cosa di cui abbiamo bisogno per il nostro incantesimo! Infine, esamina i cassetti del mobile a sinistra. Questo è un puzzle estremamente facile. Apri i cassetti nel seguente ordine:



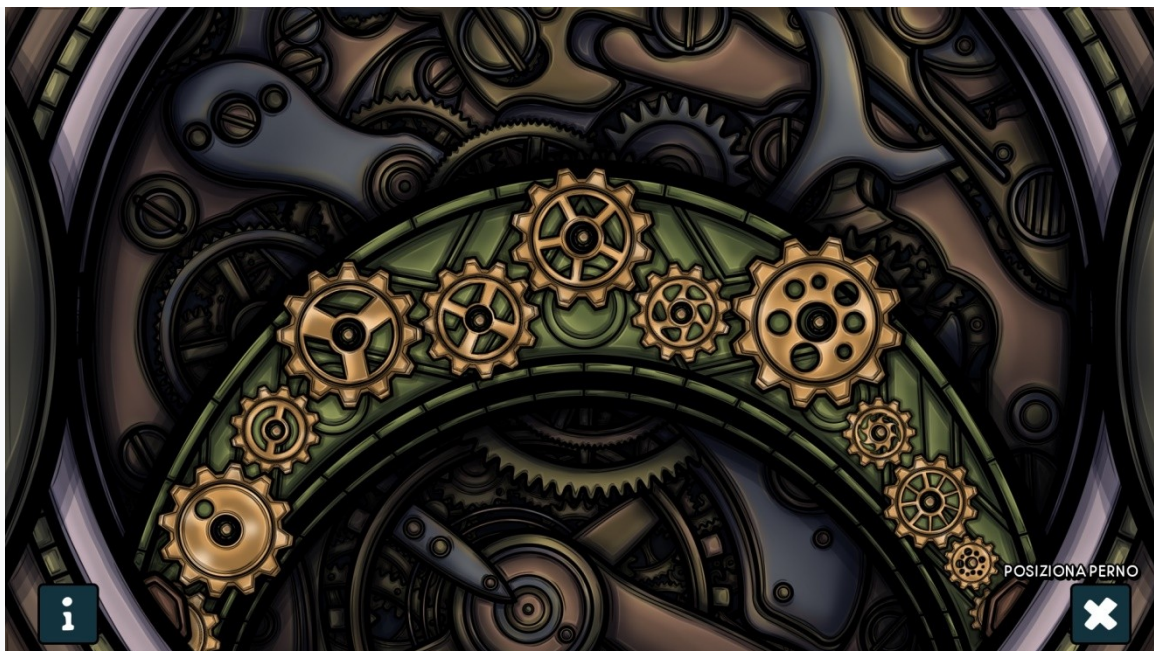
1, 4, 5, 2, 3, 6, 9, 8, 7

Esci e dai il premio all'elfo che ti lascerà prendere la carta d'identità falsa dal cestino della spazzatura.

Per il nostro prossimo compito, dirigiti a nord-ovest due volte per spostarti verso il castello di Krampus.

Entra dalla scalinata e prendi il regalo vicino al portone, torna indietro una volta , apri la porta verde ed entra nella scuola. Prendi i due regali in terra e la vernice verde sulla scrivania. Dai un'occhiata in giro e nota che c'è una maglietta dei Krampus nell'armadio, prova a prenderla. Chiedi al signor Alabaster della maglietta ma non puoi averla. Parlagli ancora; devi trovare i suoi occhiali che sono caduti in uno degli scarichi in città. Per ora abbiamo fatto tutto il possibile, quindi torniamo dalla parte di Babbo Natale.

Torna alla torre nel centro della città. Scambia il tuo certificato con la guardia a sinistra per l'ultimo set di ingranaggi di cui hai bisogno. Tira la leva ed esamina il meccanismo dell'orologio , posiziona come vedi sotto.



Una volta che tutti gli ingranaggi girano, Idryl va in pausa.

Prosegui all'estrema destra in tutte le schermate e vai dal droghiere, dagli il documento falsificato e ti darà dei semi di prugnolo. Quindi, entra nel bar. Se non l'hai già fatto, parla con Tapper di Slinky l'elfo e imparerai a conoscere la sua bevanda preferita, Rudolph's Punch. Chiedine uno (nel menu delle bevande per bambini), ma sfortunatamente Tapper ha finito lo zucchero verde. Fortunatamente hai della vernice verde che devi usare sullo zucchero sul bancone per avere lo zucchero verde. Parla ancora con Tapper della bevanda per bambini una seconda volta. Quando ce l'hai in inventario usaci la bibita frizzante. Torna dall'elfo del tiro al bersaglio, dagli la bevanda, si ubriaca e manca il suo colpo facendo schiantare la pianta in vaso sul pavimento. Prendi il terreno dal vaso. Rientra nel panificio. Se eri attento prima, avrai notato che il fornaio qui ha il raffreddore. Spruzza il tuo spray al pepe sul tuo fazzoletto e dallo a Kringle. Metti il fazzoletto nella borsa magica. Vai al castello di Babbo Natale, fai una sosta sullo schermo con le due renne. Gli occhiali da lettura mancanti sono in questa grata e possono essere recuperati con il piede di porco o la canna da pesca. Sarai in grado di prenderli solo se prima hai parlato con Alabaster e devi prima guardare la grata. Entra nel castello e ora che Idryl non c'è più puoi servirti di un bastoncino di zucchero, sali le scale. Ci sono alcuni enigmi qui che dovremo risolvere. Prendi il regalo a destra della scrivania di Babbo Natale. Cammina verso la scrivania e vai su tutte le piastrelle finché una non fa scattare un meccanismo nella libreria. Per ora salta l'enigma. Leggi la nota sulla scrivania che parla del cuculo: nota la sequenza di numeri in questa poesia:

3 1 2 1 2.

Quindi osserva l'orologio a cucù e inserisci la sequenza sopra tirando le corde nell'ordine corretto:

1 corda a sinistra, 2 al centro e 3 destra. 31212 - Un uccello salta fuori. Chiedi delle mummie e lascerà cadere un pezzo di carta. Esaminalo, è un disco con dei buchi, inutile per il momento. Successivamente, visita il dispositivo scaffale. Per questo puzzle, seleziona l'oggetto da ogni set di oggetti che non appartiene:

Dal primo set: La zucca, che è l'unica cosa non associata al Natale.

Dal secondo set: Il sacco, che è l'unico oggetto qui non strettamente "vestito"

Dal terzo set: Il regalo con due linee parallele, l'unica che non ha intersezione.

Tira la leva e poi prendi il bastoncino di zucchero dal camino, rivelando una cassaforte segreta sul davanti della scrivania. Questo puzzle ha simboli all'interno di tre cerchi concentrici. Ogni cerchio ha una piccola linea verde su di esso. Fare clic su ciascun disco finché la piccola linea verde su ciascun disco non è allineata con la tacca a sinistra. Esci e in inventario usa il foglio con la cassaforte. Questo ti dà la possibilità di sovrapporre la carta con i simboli. Con i simboli ancora allineati lungo la linea verde, tieni la carta sopra la cassaforte e annota i tre simboli che appaiono attraverso i fori. Quindi riallinea i dischi in modo che quegli stessi tre simboli siano tutti allineati verticalmente dalla parte superiore del cerchio al centro.



La cassaforte si apre, prendi l'ornamento.

Per ora abbiamo fatto quasi tutto il possibile in città ed è ora di andare a fare una visita a casa. Usa la sfera blu nel tuo inventario e viaggia verso casa tua. Finisci nel tuo cortile. Prova ad entrare, ma la porta d'ingresso è chiusa, quindi torna indietro. Anche la porta sul retro è chiusa! Per fortuna, puoi trovare una chiave di

ottone e una chiave antica sotto un il vaso di fiori vicino alla porta. La chiave d'ottone ci fa entrare nella vicina serra. Ci sono dieci piante, prendi una radice da ognuno. Prendi le cesoie, un libro e una piccola vanga. Leggi attentamente il libro per alcuni suggerimenti. Quindi, usa il mini laboratorio.

Per questo puzzle, accendi la luce UV. Posiziona ogni radice sotto la lampada e se non si illumina di arancione, eliminala chiudendo la porticina su di essa. Questo dovrebbe eliminare sei delle dieci radici.

Se la radice si illumina di arancione, usa il piccolo bisturi su di essa per ottenere una piccola fetta che avrai a fianco della sua porticina, esamina ciascuna delle quattro fette al microscopio. Solo una assomiglia al disegno della mamma (chiudi tutti gli altri sportelli), prendi la sua radice, posizionala sotto la lampada e usaci l'ago da dissezione e poi la pipetta che devi usare con il pallone di ebollizione, premi il pulsante per accenderlo e sentirai il piccante. Ora hai la radice in inventario che devi mettere nella borsa magica.

Esci e vai a destra fino alla botola con il lucchetto, aprilo con la chiave. In realtà non c'è molto da fare in casa. Se hai dimenticato il succo d'arancia prima, puoi prenderlo dal frigo. L'unica altra cosa da fare è visitare la cucina e gettare il sacchetto dei semi nel forno per arrostarli.

Torna al villaggio con la sfera, dalla parte di Krampus, e visita la scuola, dove Mr. Alabaster ha ancora bisogno dei suoi occhiali. Consegnaglieli e ora sarà abbastanza distratto da non accorgersi se prendi la maglietta. Non puoi far uscire di nascosto la maglietta da questa stanza, quindi taglia la targhetta dalla maglietta con le cesoie e appendi il resto sul manichino.

In inventario combina il suolo di niphalluffa con la toppe con nome. Aggiungi i semi a questa miscela. Abbiamo bisogno di un modo per tenerlo, quindi metti questa miscela nelle calze. La pianta non crescerà a meno che questa miscela non sia congelata. Torna alla prima schermata del villaggio dei Krampus, vicino al municipio alla pista di pattinaggio, usa i pattini da ghiaccio sulla pista e Cisco ritaglierà un piccolo foro, spingi il ghiaccio, aggancia le calze piene alla canna da pesca e immergilo nel foro nel ghiaccio. Usa la sfera per tornare a casa, dove puoi scavare un pezzo di terra morbida usando la paletta nel terreno vicino al barile. Mettici la tua miscela congelata e prendi il frutto del prugnolo dalla vite quando cresce. Lunga scena in cui Cisco viene rapito.

Capitolo 4 Evasione

Siamo bloccati nelle segrete dei Krampus e dobbiamo recuperare le nostre cose e scappare. Inizia spingendo la leva sospetta sul lato destro della stanza e poi prendi la palla e catena che cade. Prendi anche la candela e il

cuscino. Successivamente spingi il letto fino a quando un'altra catena si allenta; prendila. Combina le catene e prendi al lazo il lampadario con la tua nuova palla da demolizione.

Colpisci il muro tre volte e scappiamo in... un'altra cella.

C'è un'altra candela, così come un mucchio di oggetti vicino/dentro/sotto il letto: paglia, una mappa, una bussola e un regalo. Apri la cassa per scoprire che è vuota. Fuori nel corridoio, possiamo trovare altre 2 candele e un regalo. Parla con Babbo Natale un paio di volte. Ogni volta che parli con lui, si avvicina a dirti un segreto. Alla fine, Babbo Natale ti racconta di una chiave di cellulare portata dal gatto.

Accendi una delle tue candele sulle torce e rientra nella cella. Faremo una bella cuccia. Apri la cassa e aggiungi la paglia, il cuscino e la candela accesa. Accendi ogni candela aggiuntiva sulle torce all'esterno o sulla candela che è già accesa e posizionale tutte e quattro agendo sulla cassa. Prendi la spilla dal collare del gatto quando si addormenta.

Ora puoi liberare Babbo Natale nell'atrio usando la spilla sul lucchetto, ma a quanto pare è solo un falso. Ti mostra la via d'uscita, ma non possiamo andarcene finché non riavremo le nostre cose. Vai di sopra e riprenditi le tue cose tramite un rompicapo.

Questa è una specie di rompicapo complicato, decisamente reso più facile usando la mappa e la bussola. Ci sono quattro stanze rotanti e dovremo far scorrere la lava attraverso ciascuna di esse per alimentare il dispositivo necessario per aprire la porta.

Ecco una procedura dettagliata:

- esci dalla porta centrale.
- Tirare una volta la leva destra
- Premi l'interruttore alla base della statua per attivare il flusso di lava.
- uscita a sinistra
- tira due volte una delle due leve per ruotare la stanza di 180 gradi. Ora la lava dovrebbe scorrere attraverso la stanza.
- Esci a sinistra. Prendi il regalo.
- Tira due volte una delle due leve per ruotare anche questa stanza di 180 gradi. La lava scorrerà attraverso la stanza. Esci a nord.

– Tirare una volta la leva sinistra. Dovresti vedere una porta gialla a strisce sulla sinistra accanto al dispositivo. Attiva il dispositivo e prosegui.

Finisci in una stanza con un caveau, aprilo e prendi le tue cose e il regalo. Vai a sinistra e passa attraverso la vergine di ferro per lasciare la prigioniera. Dopo alcune scene, si passa al capitolo 5!

Capitolo 5 Jack Frost

Quando arrivi prendi il regalo sull'albero. Inoltre, prendi la coperta sulla statua e la sua mano insieme, tre legnetti da terra e la pietra. Vai a destra. Parla con l'unicorno. Prendi un legnetto da terra, il vaso con legnetto, tre rocce, una piastra di metallo e il Regalo mimetizzato in alto contro la decorazione del fiocco di neve.

Avanza a sinistra fino al burrone, posiziona i legnetti in mezzo alle 4 rocce per iniziare ad accendere un fuoco. Una volta posizionato, torna dall'unicorno e prendi la torcia; Cisco accenderà automaticamente la legna.

Dobbiamo contattare il villaggio usando segnali di fumo. Prima di tentare questo puzzle, esamina la piastra di metallo. Ci sono sbavature, ma possiamo estrapolare il codice seguente, con la piccola macchia S, media M e grande L.

1: S 2: SS 3: SSS

4: M 5: MS 6: MSS

7: L 8: LS 9: LSS

Quindi, usa la coperta sul fuoco. La città lancerà un simbolo. Il simbolo che lanciano sarà un numero, specchiato lungo l'asse orizzontale. Identifica il numero e poi rispondi con il codice (es: 8 rispondi con nuvola grande e piccola) per quello stesso numero.

Immagine freccia: 3 nuvole piccole

Immagine due anelli con 2 uncini (due 9 invertiti): nuvola grande e due piccole

Immagine di due 6 invertiti: nuvola media e due piccole

Immagine 4 cerchi alti e bassi sono due 8: nuvola grande e piccola

Dopo aver ripetuto più volte, la città invierà l'uccello postale. vai a destra e prendi il corno, portalo all'unicorno.

L'unicorno ha quattro compiti per noi che possono essere completati in qualsiasi ordine.

Il piano dei sogni:

Prendi il regalo nella parte inferiore dello schermo. Il segreto di questo livello è toccare il cristallo rosso per inclinare il raggio di luce verso il cristallo verde sulla destra. Quindi tocca una volta il cristallo rosso.

Due regolazioni sul cristallo verde invieranno il raggio di luce al cristallo viola; selezionare quello che manda il raggio più in basso. Il cristallo viola al cristallo giallo, che può quindi inviare la luce nell'acqua. Il fiore sboccherà e da terra raccogli il diapason.



Parla con l'unicorno e scegli Piano Elementale:

Questo è veloce. Leggi la poesia sulla pietra, quindi tocca i quattro pilastri nel seguente ordine: Fuoco, Acqua, Roccia e poi Vento (il Vento è all'estrema destra). Afferra il secondo diapason.

Piano del Vuoto:

Tocca ogni stella scintillante mentre la vedi; alla fine crei una costellazione che si cristallizza nel terzo diapason. Prendilo.

Piano del labirinto:

- Vai a destra. Il masso ti blocca la strada. Ritorni in automatico.
- Vai a sinistra. Spingi l'albero; sei troppo debole. Continuare a SUD e poi a NORDOVEST.
- Prova ad attraversare il ponte; sei troppo pesante. Continua NORDEST.

- Ora sei sull'isola con la piscina. Bevi l'acqua magica.
- Continua rapidamente a NORD fino all'ingresso principale, quindi a DESTRA. Attraversi la roccia.
- Continua a NORD verso l'isola con la seconda pozza. Questa è una piscina di rinvigorismento. Continua a SUD-OVEST e NORD per raggiungere l'isola con l'albero. Spingi oltre l'albero.
- Cammina sopra l'albero ed esci a SUD-OVEST per raggiungere l'isola in fondo. Bevi dalla pozza magica.
- Usa l'uscita a destra per tornare da dove sei venuto. Senza attraversare di nuovo l'albero, prendi anche la prossima uscita a destra. Ora puoi attraversare il ponte e afferrare l'ultimo diapason.

Esci dalla sfida dell'unicorno, usa le quattro forchette con le quattro placche: qui non ci sono enigmi musicali impegnativi, puoi semplicemente abbinare il colore e il nostro amico l'unicorno scompare per sempre. Ora puoi procedere.

Nell'area successiva, spostati verso l'alto. Kosmos è sul tetto e non può vederti. Dobbiamo attirare la sua attenzione. Il regalo è sul camino. Se hai prestato attenzione nel capitolo 3, avrai notato che c'erano le istruzioni per un razzo nel libro di giardinaggio della mamma. Questo tornerà utile.

Nell'area in cui si trova Kosmos, prendi la pompa a mano, la paletta, il coltello, il nastro adesivo e due bottiglie. Ritorna al grande albero e lancia alcuni sassi sul nido finché non cade. Prendilo e continua a sinistra per il fuoco. Se guardi le istruzioni per il razzo, Cisco dice che non inizierà a costruire il razzo finché non avrà l'acqua. Si dà il caso che nel libro della mamma ci siano anche le istruzioni per l'acqua.

Metti il vaso sul fuoco. Posiziona la piastra di metallo sopra il vaso. Completa con il nido dell'uccello.

Aggiungi la mano ghiacciata e estrai l'acqua con la paletta.

Una volta che hai l'acqua, esamina le istruzioni del razzo. Quindi unisci la prima bottiglia con il coltello. Quindi, unisci anche la seconda bottiglia con il coltello. Unisci le due bottiglie con il nastro adesivo, poi il tutto con l'acqua e infine la pompa. Usa il tuo scintillante razzo bottiglia nuovo su Kosmos per attirare la sua attenzione, e continua all'interno, dove Jack Frost sta prendendo di mira tua sorella. Prendi il regalo sotto le candele.

Per completare il capitolo, c'è un puzzle di dialogo; devi convincere Jack a rinunciare al suo globo prigioniero. Puoi farlo parlando a fondo sia con Zoe che con Jack, e poi dicendo a Zoe che li lascerai in pace se convince Jack a darti il globo. Una volta che hai il globo in mano, è finalmente il momento di fare un assalto frontale alla tana dei Krampus!

Capitolo 6: L'incontro finale

Iniziamo vedendo il nostro vecchio amico Franco. Raccogli la corda vicina e legala attorno al montone, parla con Franco per ascoltare i suoi piani. Contrasta con un piano tutto tuo; Franco deve distrarre Blitz, e mentre i due sono in conversazione, lega la corda a Blitz. Una volta agganciato, spingi la capra arrabbiata.

Al piano di sopra, possiamo rientrare di soppiatto nel castello usando il passaggio segreto nel muro. Sali le scale e nota che la cassaforte è chiusa a chiave. Questa volta, abbiamo un puzzle per aprirlo. Una combinazione valida è: DESTRA DESTRA DESTRA SINISTRA. Prendi la sfera nera dall'interno della cassaforte. Se esami la sfera nera, non è un teletrasporto, suggerisce una combinazione di corna.

Continua di sopra e la visione che hai visto ha un senso. **Attenzione: Non entrare nella porta a destra.**

Posiziona la sfera nera nell'apertura nella parte inferiore delle corna. Quindi, fai clic sui CORNI SINISTRI per attivare quel pulsante. Quindi, tira la CATENA, tira il TESSUTO e spingi il CARBONE nell'angolo sud-ovest della stanza. Tira la CATENA un'ultima volta e la sfera inizierà a danzare, indicando che la trappola mortale sul lato destro della stanza è stata disattivata.

Continua a destra, verso l'ufficio di Krampus. Fai una chiacchierata con Krampus e appena dici di “riuscire a prenderti” esci RAPIDAMENTE dalla stanza a sinistra, prendi la sfera nera. Krampus ti inseguirà fuori dalla stanza, rimanendo intrappolato nel suo stesso dispositivo!

Usa la BOMBA INCANTESIMA su Krampus, inserisci la sfera nera e reinserisci la combinazione corretta: catena, tessuto, carbone, catena e spingi le corna a sinistra. Questo disattiverà la trappola mortale. Ora puoi raccogliere il mini-Krampus e lanciarlo nel globo prigioniero, attivando un minigioco.

La lotta finale contro Krampus è basata sulla fortuna. A volte vincerai all'istante, altre no. Non sembra esserci una strategia per vincere. I tre simboli nella parte posteriore sono fondamentalmente il sasso, la carta e le forbici.

L'ornamento batte il frammento ghiacciato

la lista batte l'ornamento

il frammento batte la lista.

A sinistra hai il simbolo oscuro, che può battere tutti e tre quei segni, ma puoi giocarlo solo una volta. A destra hai l'Amuleto della Luce, che perderà contro tutti e tre quei simboli, ma è l'unica cosa che può sconfiggere l'oscurità. Krampus inizia con due catene addosso; se vinci, è legato un'altra volta, e se vince,

rompe una delle catene. Se rompe tutte le catene, il gioco è finito; devi trattenerlo completamente per continuare.

Epilogo

Una volta che Krampus è a terra, continua a destra, nel suo ufficio. Ci sono 2 ultimi regali qui. Dai un'occhiata in giro e troverai un libro “la trappola” sullo scaffale con la storia di come è stato catturato Babbo Natale.

Tocca Krampus per avvicinarlo all'albero. Quindi, tocca il contenitore per accenderlo e Babbo Natale per farlo avvicinare al contenitore. Fai oscillare la gabbia, tocca di nuovo Krampus per farlo diventare una capra e una terza volta per farlo belare. Tocca Babbo Natale verrà quindi di corsa. Quando è a posto, lascia cadere la gabbia. Prendendo la CHIAVE che salta fuori torna fino alle celle e libera Babbo Natale usando la chiave sulla porta a sinistra.

Soluzione di Giuseppe

