

Beyond the Wall

Dalla base del lampione stacca e prendi il pannello, sul muro a sinistra vedi due spaccature, una in alto e una in basso, in questa appoggiaci il pannello ma non puoi ancora salire. Osserva il buco nella spaccatura in alto e prendi la maniglia dalla porta. Inseriscila nel buco ma ancora non va, alla destra del lampione prendi la pietra e usala sulla maniglia per spingerla dentro e clicca il pannello in terra per scavalcare.

Nella prossima schermata hai una serie di buche in terra, osservandola spiegazione dalla “?” capisci che devi fare arrivare il serpente nella prima buca, quindi devi cliccare la serie giusta come vedi sotto.



Appena il serpente esce dall'ultima buca lancia il sasso sulla casetta sull'albero. L'uccello prende il serpente e puoi avanzare a destra per la prossima schermata.

A destra prova a prendere il bastone rosso, nella fontana prendi il rastrello ma manca il manico. Accanto alla lanterna gigante nota il ramo che sporge, staccalo e usalo come manico del rastrello e usa il tutto per prendere la carota nella fontana. Usa il rastrello per togliere le erbacce dal manico rosso e prendilo, nel manico c'è attaccato un volatile, usalo per inserirlo nel tubo che sporge da terra vicino alla lanterna e metti come becco la carota. Intanto le rane sono andate via e da terra prendi il cacciavite dove c'era quella che fumava. Usa il cacciavite sulla panchina per prenderne un pezzo e usalo sul ponte rotto della fontana, attraversa il ponte, usa il rastrello sulle erbacce sull'entrata e un cavaliere libera il passaggio. Attraversa per la prossima schermata.

Avanza verso la pianta carnivora ma non passi perché l'occhio ti vede. Torna completamente indietro a sinistra e l'occhio ti segue, dagli un colpetto per farlo arretrare di una volta e ora usa il rastrello come vedi sotto per bloccarlo.



Ritorna dalla pianta carnivora e puoi passare.

Usa la pietra sul ramo con le ghiande e raccoglile, usale sui pesci della fontana. Spingi la colonna a sinistra e raccogli il forcone, usalo per spingere la ruota sulla fontana e raccoglila. Usala sul tubicino nella parte frontale della fontana per far uscire l'acqua, riprendi le ghiande e con il cacciavite togli il pesce a destra (il primo davanti) e mettilo a sinistra sul tubicino. Metti le ghiande sui due pesci in fondo e con la mano attappa il tubicino a destra per far arrivare l'acqua alla volpe, vai nel passaggio.

Sei in una caverna, prendi il formaggio sulla mensola a sinistra e sulla mensola a destra dal sacchetto prendi delle foglie. Vai a destra e vedi la volpe sveglia, per passare devi addormentarla. Sulla mensola osserva il libro dove vedi delle bacche, delle foglie e dei funghi. Dal bastone appeso prendi le calze. Usa il forcone per prendere i funghi sulla parete a destra. Dalla parte opposta del pentolone c'è un buco in terra, cliccalo ed esce un topo, usaci il formaggio per vedere delle bacche in basso. Siccome non puoi prenderle usa le calze sul pentolone e rovescialo nel buco dove ci sono le bacche per prenderle. Riempi il pentolone di acqua dalla manovella e metti dentro le bacche, le foglie e i funghi. Torna alla volpe, usa il forcone sul bastone appeso per distrarlo e prendi il bicchiere. Riempilo dal calderone, ritorna alla volpe, colpisci ancora il bastone appeso e rimetti il bicchiere al suo posto. A volpe addormentata puoi uscire a destra.

Clicca la moneta per inserirla e tira la catenella. Continua con il gioco.

Prova a svegliare l'uomo e vedi che ha una chiave sotto la mano, clicca la radio per spostare l'antenna a sinistra. Vai a destra e arrampicati sulla grondaia per farla cadere, clicca la ruota appesa alla parete per farla rotolare. Arrampica sull'albero tramite la ruota e vai alla scatola in cima all'albero: assicurati che la spia sia accesa, se non lo è vai alla casupola e abbassa la leva. Cliccala per mandarla in corto e mettere i pulsanti nel modo indicato: 2 verdi e 3 rossi come vedi sotto.



Conferma, scendi e abbassa la leva, la radio suona e per spegnerla sposta la mano: prendi la chiave e apri il cancello.

Avanza a sinistra e vicino alle zucche prendi la sega, usala per tagliare l'albero con la vela, raccoglila insieme al bastone. Usa la sega sull'albero alla destra della scala, metti il telo in terra alla sinistra della scala e in inventario usa la sega per tagliare in due il bastone. Usa i due pezzi sulla scala per mettere i pioli mancanti. Clicca il frutto rosso in alto sull'albero per salire, usaci il forcone per prenderlo. Clicca il girasole alla sinistra dell'albero per fare cadere i semi nel telo in terra. Scendi e prendi i semi, metti il frutto nella zucca in terra e i semi nella casetta sul palo. Scendi e l'uccello vola sui semi e il bruco mangia dalla zucca, dai un calcio alla zucca per infilarla nella testa del bruco e esci a sinistra.

Nel capanno prendi i pantaloni e in terra vicino allo gnomo prendi la maniglia. Usa la pietra in inventario sulla finestra rotta a destra e raccogli il pezzo di vetro. Dal piccolo orto prendi tutte le corde e usa la maniglia sul tubo dell'acqua a destra. Usa il pezzo di vetro sullo gnomo per farlo indietreggiare e poi prendi il secchio e la scarpa rossa. Usa i pantaloni sui due bastoni dove ci sono i pomodori e in inventario unisci le corde con la scarpa. Metti il secchio sotto il rubinetto e apri l'acqua per riempirlo e usalo sullo gnomo per farlo spostare. Usa la scarpa sui pantaloni appesi per lanciarla in alto, clicca ancora i pantaloni per abbattere lo gnomo, sali e entra nella porta in alto.

Sulla destra c'è un pannello, prova ad aprirlo, usaci il cacciavite. Abbassa l'interruttore per fare luce. Sulla sinistra della scala in terra prendi il pomello e usalo sulla pulsantiera a sinistra, premilo per far scendere l'ascensore e entra. Nell'ascensore posiziona il secchio sotto la lampada sulla parete, cliccalo per salirci sopra e usa il cacciavite sulla lampada. Scendi e metti il secchio dall'altra parte, sali e colpisci la botola in alto per aprirla. Apparirà un mostriciattolo, usa il pezzo di vetro su di lui per riflettere la luce, scendi, riprendi il secchio e premi la pulsantiera per salire. Prendi il monopattino e sulla sinistra nella giacca appesa prendi la chiave. Scendi con l'ascensore, metti il monopattino sotto la cassetta delle lettere e sopra il secchio, sali e prendi l'accendino. Scendi e usa la chiave sulla porta in basso a destra della cassetta delle lettere e prendi il cavo. Ritorna sopra, vai a destra e usa il cavo sulla chitarra, sull'amplificatore in alto c'è una chiave, tocca la chitarra per farla cadere. Prendila e poi fai scorrere il cesto più a sinistra della chitarra e prendi i petardi. Vai alla scala e usa la chiave sul lucchetto in alto a sinistra, sei sul tetto.

Sulla grondaia prendi il nido, ritorna dentro, apri la stufa e metti dentro il nido e i petardi, usa l'accendino per accendere. Il gatto terrorizzato si è spostato e ora puoi rompere l'antenna per spegnere la tv. Hai liberato il tuo amico dalla schiavitù della tv.

Soluzione di Giuseppe