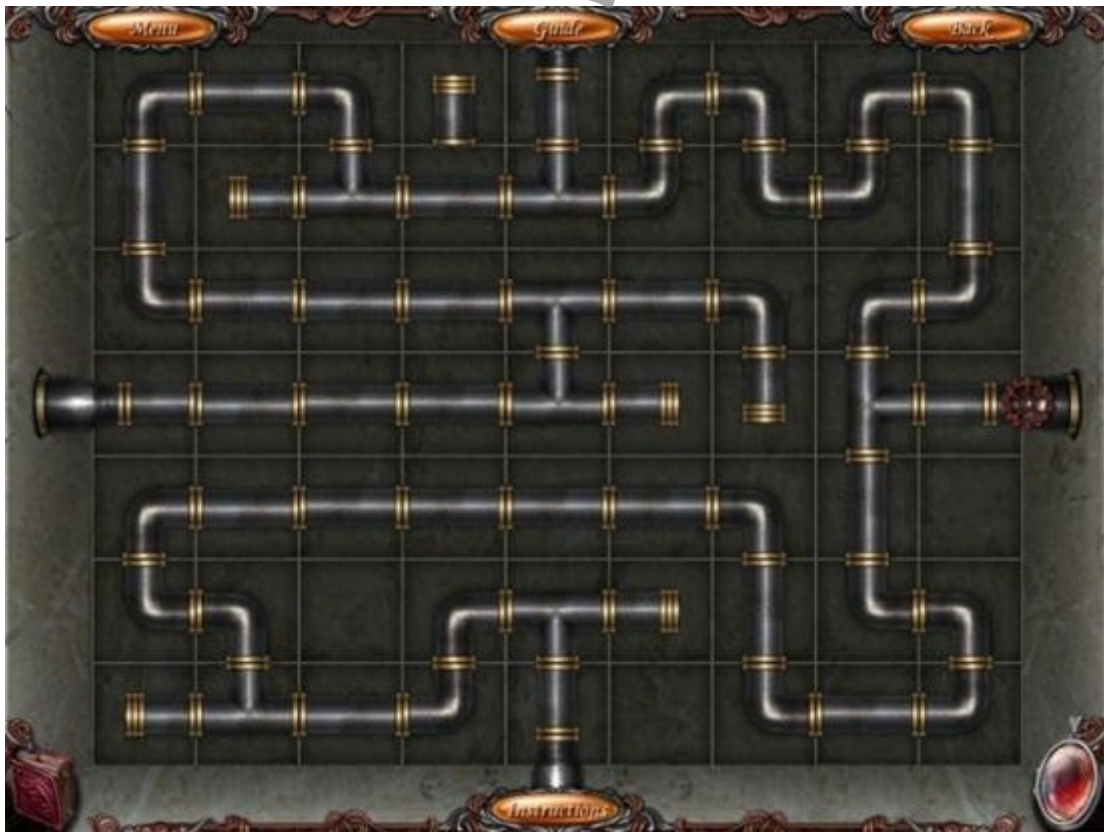


SOLUZIONE SONYA

Prendi sulla poltrona a sx la pistola, il vaso sul tavolo poi vai in basso. Osserva la gondola e trova gli oggetti segnati in lista. In inventario unisci le pallottole con la pistola, guarda le mensole e dal cofanetto prendi il pianeta poi torna indietro. Usa il vaso sulla maniglia della porta poi prova a sparare qualche colpo. Torna indietro e guarda il tavolo a dx: questo "hidden object" è un po' diverso, perché bisogna sempre trovare gli oggetti in lista che a questo giro sono disegnati non scritti e, una volta trovati, bisogna aggiungerli alla scena. Una volta fatto dovrai prendere la fiala con l'esplosivo e andarlo ad usarlo sulla maniglia della porta e poi spararci. Vai avanti, osserva la foto sul muro a sx per prendere la stella. Guarda i pianeti sul soffitto e sui ganci appendi quelli che hai in inventario: quello che devi fare è osservare la sequenza che ti viene proposta e riprodurla per tre volte diverse. Osserva a terra il fumo blu poi chiudi la porta a dx e vai avanti. Guarda il tavolo ribaltato e prendi la chiave elettronica. Torna indietro e vai a sx per poi guardare l'armadio e trovare gli oggetti in lista. Esci, con le pinze prendi la sfera blu, vai avanti ed usa la sfera sul fumo blu a sx poi osserva il camino e trova gli oggetti in lista. Usa il piede di porco sulla porta a dx ed esci. Guarda la fontana, sposta il pannello ma ti manca una valvola. Vai in basso due volte e usa sul soffitto il piede di porco poi vai a sx, clicca sulla gondola e trova gli oggetti in lista. Torna alla stanza con il camino ed usa su di esso la lampada poi vai ad usare quest'ultima sulle scale che conducono alla soffitta. Da terra prendi il magnete e la valvola. Vai alla fontana ed usaci la valvola: quello che devi fare è collegare i tubi per non far più uscire l'acqua.



Dalla fontana quindi prendi le cesoie ed usale sui cavi sul quadro elettrico a dx per aprirlo poi unisci i cavi in modo che riproducano lo stesso colore degli interruttori.



Osserva la porta a sx ed usaci la chiave elettronica per poi entrare. Osserva la mensola sopra il tavolo ed usa sulla serratura il magnete. Apri la mensola sulla dx e prendi il martello poi torna in casa. Osserva il camino e trova gli oggetti in lista. Torna al capanno degli attrezzi ed usa le chiavi sulla serratura della mensola e trova gli oggetti in lista. Guarda il cavo rotto a dx ed usaci il nastro adesivo poi osserva il punto che ora si illumina e trova gli oggetti in lista per poi prendervi le lenti. Esci. Entra in casa, vai nella stanza alla sx del corridoio, osserva l'armadio e trova gli oggetti in lista. In inventario unisci le lenti con la montatura ed usa gli occhiali sulla porta di dx chiusa ad inizio gioco. Guarda il fantasma. Guarda il corpo disteso sul letto e prendi il tassello. Osserva in basso a dx e con il piede di porco prendi la chiave. Vai al cancello del giardino ed usa il tassello: devi posizionare i tasselli nella giusta posizione, usando le frecce ai lati di ogni tassello.



Una volta fatto usaci la chiave e passa oltre. Guarda la borsa e prendi la pozione. Prendi l'asse di legno appoggiata di fronte poi usa la pozione sulle radici a dx. puoi vedere in questo minigioco, la boccetta in alto che cambia colore ogni tanto ed in base a questo devi colpire, con le gocce di essa, le radici in basso che, anch'esse, cambiano colore. Guarda l'albero a dx e trova gli oggetti in lista. Osserva gli alberi in fondo e usa su quello a dx il simbolo dell'albero che hai in inventario. Guarda a dx e trova gli oggetti in lista. Usa lo stemma del fiore sull'albero a sx poi vai avanti. Prendi l'asse a terra a sx ed usa il martello su quelle sull'albero a sx. usa le 4 assi, i chiodi ed il martello sulle pietre a dx per poi passare il fiume. Guarda la finestra e prendi il bastone poi apri la porticina tonda e per entrare usa gli occhiali. Guarda il fantasma. Guarda il corpo a dx e prendi il cilindro. Esci. Vai a dx, guarda il pozzo e ricomponi l'immagine facendo girare i cerchi. Ecco in foto sotto come deve apparire.



Apri la finestra della casa, toglì il gancio della porta, entra e trova gli oggetti in lista. Usa la corda sul pozzo, scendi due volte e prendi la pietra e la sfera poi torna su. Torna al ponte con il fumo rosso ed in alto, dove c'è la scala di corda, usa il bastone poi sali. Guarda la casetta degli uccelli in alto a dx per prendere le chiavi poi osserva la cassaforte a terra ed usaci il cilindro. Guarda il tavolo e usa la pietra che hai in inventario vicino a quella già posizionata, poi usaci sopra l'inchiostro che trovi in alto a dx ed i fogli a sx. Scendi. Torna alla casa dello gnomo, alza il tappeto, usa le chiavi nel lucchetto poi osserva il tavolo per trovare gli oggetti in lista. Torna sull'albero ed usa il mattarello sui fogli. Scendi, vai in basso, guarda a dx e trova gli oggetti in lista. Torna al capanno degli attrezzi, guarda in alto e trova gli oggetti in lista. Vai alla casa dello gnomo ed usa le scale per scendere. Trova gli oggetti in lista. Prendi la sfera rossa e vai ad usarla sul ponte. Usa la sfera bianca su una delle colonne del ponte, sali, usa il telescopio a dx sul treppiede poi osserva i simboli che si propongono nelle 4 scene che puoi far scorrere con la freccia a dx: scoprirai così la sequenza di simboli da usare sulla cassaforte. Quindi vai a vederla ed inserisci da sx verso dx: **luna – sole – freccia – stella**. Prendi la sfera e mettila sull'altra colonna. Guarda il ponte e quello che devi fare adesso e disegnare i simboli che ti vengono proposti. Passa l'arco. Vai a sx, guarda tra le nubi ma

un lupo ti sbarra la strada. Vai alla casa dello gnomo e guarda il tavolo per trovare gli oggetti in lista. Esci, vai avanti ed osserva il capanno degli attrezzi per trovare gli oggetti in lista. Recati al ponte per attraversarlo ed usa il machete sui rovi a dx e vai oltre. Guarda il barile a sx e trova gli oggetti in lista. Torna al bivio e vai a sx per dare al lupo la carne poi prendi dal collo il cristallo che in inventario dovrai unire alla canna. Vai al laghetto ed usa il cristallo sul piedistallo al centro poi attraversa la cascata. Trova gli oggetti che ti vengono mostrati sulla lista in basso fino a liberare i cuccioli e portarli alla mamma. Ora sulla casa potrai notare alcune finestre: dovrai usare quelle per entrare in alcune parti della casa perché dalla porta non si entra. Guarda a dx ed entra nella finestra in basso più a sx poi guarda in alto e trova gli oggetti in lista per prendere una chiave. Guarda la giacca a sx, prendi la moneta, guarda la cassa sotto al tavolo ed usaci la moneta. Prendi la scopa in basso e la lisca di pesce a dx poi osserva il foglio con il disegno sul muro in fondo a dx: cliccaci sopra e quando ti appare una maniglia tirala. Esci. Guarda la finestra a dx poi guarda in fondo la stanza e trova gli oggetti in lista. Osserva il leggio a sx poi il pianoforte ed esegui il minigioco dove purtroppo non c'è soluzione essendo random: ci sono i tasti dello strumento e su alcuni di loro (4 per la precisione) ci sono dei numeri, quello che devi fare è creare l'equazione giusta ruotando i segni nella barra sopra in base al numero che vuoi riprodurre e poi cliccare quel numero e così via fino a farli tutti e 4 (è più facile a farsi che a dirsi, nel caso puoi sempre skippare). Prendi la chiave. Esci e guarda la finestra subito sopra. Guarda la testa di animale a dx e prendi la chiave. Esci e vai alla finestra di sx. Guarda in alto a sx, toglì il tappo e prendi la chiave con il magnete. Esci e vai all'ultima finestra più a sx: guarda il corpo nella vasca e prendi la chiave. Prendi lo straccio a dx, guarda il lavandino, prendi la saponetta rossa a dx ed esci. Vai alla prima finestra visitata, guarda la cassaforte e usa la moneta in inventario: quello che devi fare adesso è far passare le monete di sx a dx e viceversa di conseguenza; se qualcosa non va puoi resettare con il pulsante in basso oppure skippare. Una volta fatto guarda la cassa e prendi la sirena. Vai al bagno, guarda in alto e prendi la sfera con la scopa poi con lo straccio. Guarda il lavandino, usa la sfera, apri l'acqua poi prendi la sfera, esci ed usala sul fumo viola. Compariranno così altre finestre, quindi vai in quella in alto a sx, osserva il camino e noterai che mancano statue. Togli lo specchio a sx e fai il classico gioco delle coppie. Prendi la chiave ed esci. Guarda la finestra in alto a dx, guarda il taglio a sx, usa il martello per tre volte e prendi la chiave. Osserva il cavalletto da pittore e prendi la colla. Esci. Vai nella stanza dove c'erano le teste d'animale, guarda a sx e trova gli oggetti in lista. Esci, vai in cucina, guarda a dx e trova gli oggetti in lista. Prendi il boccale a sx ed usalo nel lavandino del bagno per prendere dell'acqua. Torna in cucina, osserva i fornelli, gira la manovella in basso e nella pentola metti l'acqua, la farina, il sapone e la colla. Spegni il fuoco e prendi il composto. Esci. Vai nella stanza della musica, guarda in fondo e trova gli oggetti in lista. Vai alla stanza dei pirati e sulla forma del drago sul muro usa il composto per prendere il calco poi prendi la forma, vai alla stanza degli artisti ed usala sulla scrivania a dx per poi trovare gli oggetti in lista. Guarda il camino nella stanza di fianco ed usaci le 4 statuette: devi spostarle in modo che siano tutte della stessa altezza (purtroppo anche qui è random). Oltrepassa il passaggio. Prendi il coltello a dx. Puoi vedere il portone di fronte con una serie di serrature, ma prima di usarvi le chiavi devi togliere tutte quelle radici che lo bloccano. Usaci quindi la pozione verde, ma non basta. Torna indietro e vai nella stanza artisti. Osserva il cavalletto da pittore e sulla tela usa il coltello per prendere una chiave da usare subito sul libro che si trova dove hai aperto il passaggio segreto. Una volta aperto leggi la ricetta. Osserva l'orso a terra e con le tenaglie prendi il dente. Vai alla stanza dei cacciatori, guarda a sx per trovare gli oggetti in lista, osserva l'antilope al muro e prendi un corno con la sega. Vai in cucina, guarda in alto a dx per trovare gli oggetti in lista, vai in bagno, guarda il lavandino e con il boccale prendi dell'acqua. Torna in cucina. Guarda i fornelli, clicca sulla pentola, accendi il fuoco e versa l'acqua. Esci dalla schermata, usa il boccale sul barile a dx per prendere della birra e metterla

subito in pentola. Aggiungi ancora il corno, il dente, la lisca e lo scorpione. Spegni il fuoco e prendi il composto con la boccetta. Vai al portone ed usa la pozione sulle radici. Ora devi usare le chiavi nelle apposite serrature.



Partirà un minigioco nel quale dovrai condurre ogni chiave al suo buco di appartenenza. Nelle immagini sotto proposte vedrai il percorso di ogni singola chiave e la X rappresenta l'arrivo.



Chiave stanza artisti



Chiave stanza acqua



P

Chiave stanza cacciatori

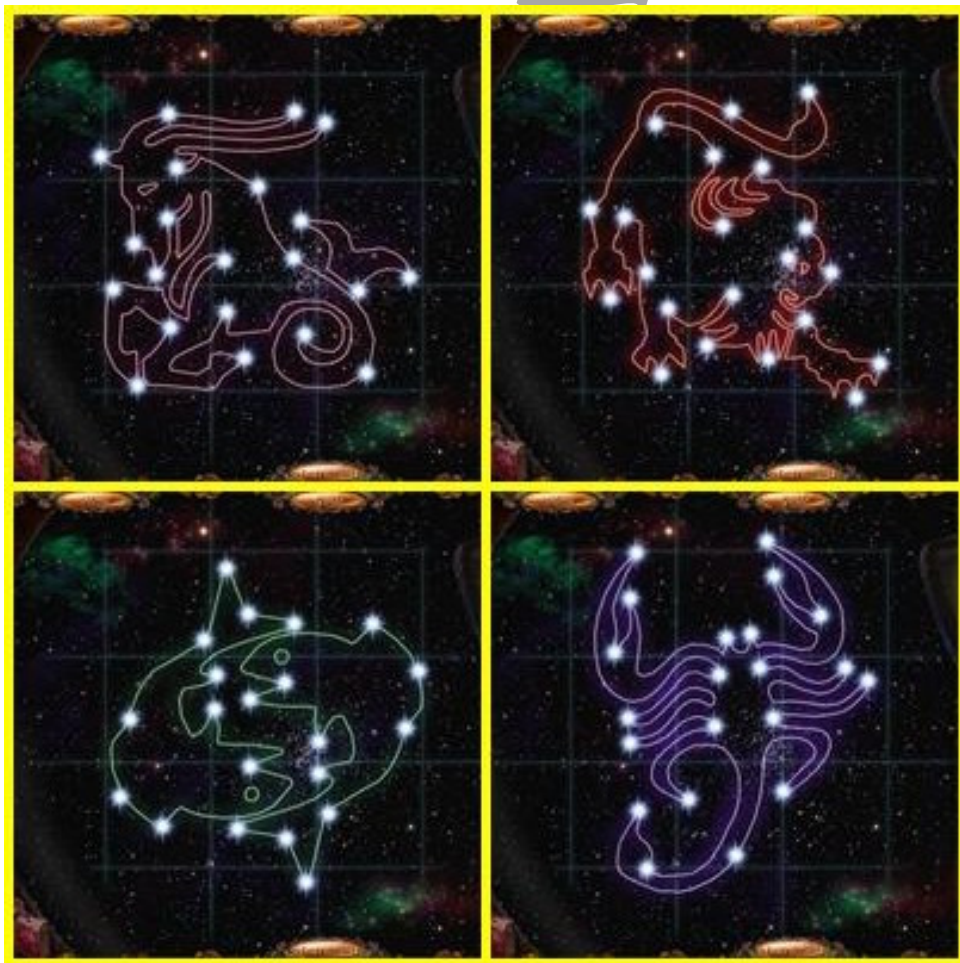


Chiave stanza cucina



Chiave stanza musica

Passa il portale. Prendi il bastone a sx, la stoffa in basso e usa 3 volte il bastone sul vetro già un po' rotto poi la stoffa. Calati. Guarda il foglio appeso a dx, guarda il tavolo a dx e prendi un fusibile e un cubo. Osserva il mappamondo a sx e prendi un bastone da unire in inventario al magnete. Guarda il telescopio e prendi la chiave in alto a dx da andare subito ad usare sul mappamondo per aprirlo e prendere 3 lenti. Torna al telescopio, clicca sulla leva a dx e uscirà un comparto dove inserire le 3 lenti. Esci dall'inquadratura. Vai in basso e partirà un minigioco nel quale dovrai trovare la combinazione per muovere i bastoni. Purtroppo è random, ma puoi skippare. Una volta fatto potrai passare oltre. Prendi i pattini appesi con il bastone e posizionale sulle rotaie. Vai a sx, guarda il pannello a sx, aprilo e usaci il fusibile. Prendi la manovella in alto, vai a dx, sali, guarda il telescopio ed in basso a sx usa la manovella poi girala e guarda attraverso gli occhiali. Quello che devi fare è riprodurre con le stelle le costellazioni proposte nel disegno che troverai in alto sulla dx. Se le stelle sono nella giusta posizione te ne accorgerai perché rimarranno lì bloccate. Ecco come dovrai posizionarle:



Una volta fatto clicca sulla porta a sx e seleziona le 4 costellazioni appena disegnate. Entra. Osserva la statua a sx poi quella a dx e da questa sposta il sole e prendi la piramide. Guarda il quadro a sx e trova gli oggetti in lista. Guarda ora la statua a sx, usa l'oliatore sul sole e prendi la sfera. Guarda la porta in fondo poi guarda a dx e trova gli oggetti in lista. Guarda la porta in fondo e consegna alle mani gli oggetti dorati, che hai in inventario, in base al disegno che hanno riportato sotto di esse. Vai avanti, vedrai 3 porte in fondo: prendi quella in centro e togli il telo dallo specchio. Prendi a sx il fusibile e vai in basso poi guarda l'albero per trovare gli oggetti in lista. Torna allo specchio, usa in alto la maschera e passaci attraverso, ma per ora in questa nuova stanza non puoi far nulla. Torna, prendi la maschera, torna all'albero e attraversa la porta in alto a dx. Togli lo straccio dallo

specchio, esci, vai nella porta in alto a sx e togli la stoffa. Prendi il fusibile a sx e usa la maschera sullo specchio poi passa. Guarda a sx e prendi le fiale. Esci, prendi la maschera, vai al corridoio con i quadri, guarda a sx per trovare gli oggetti in lista, vai avanti, attraversa la porta al centro, usa la maschera sullo specchio e passa oltre. Guarda il tavolo ed usa le fiale nella cassetina. Esci dalla schermata e guarda a sx: devi connettere gli atomi sapendo che quelli dello stesso colore non devono stare vicini. Attenzione: i colori possono essere diversi nei vari giochi, ma la forma non cambia.



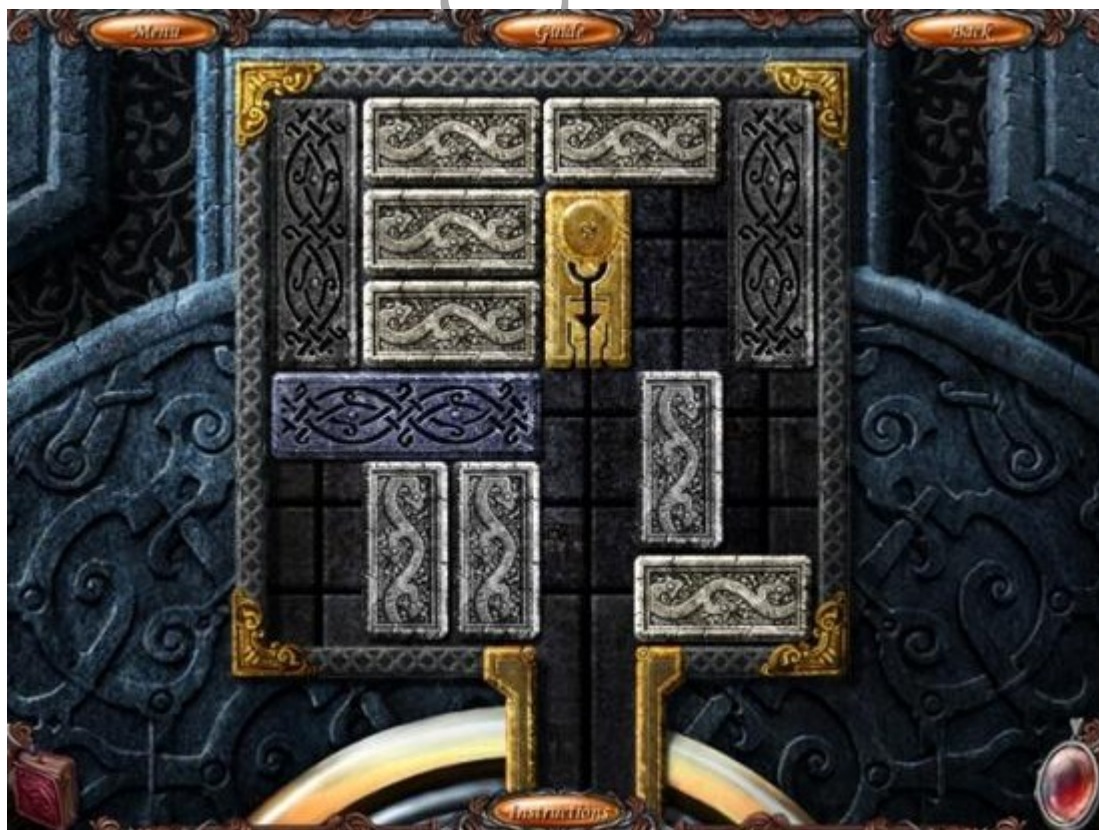


Esci. Prendi la maschera, vai nella stanza di sx, metti la maschera sullo specchio, passa oltre, osserva il centro ed usa le fiale poi la pompa. Usala e dalla bocca del leone a dx prendi la pozione. Esci e prendi la maschera. Vai nella stanza in alto a dx, sullo specchio usa la pozione poi la

maschera e passa oltre. Guarda la finestra aperta ed usa i due fusibili. Guarda il pianoforte e sposta i tasselli per ricomporre l'immagine, come foto sotto.



Guarda di nuovo il pianoforte, apri il cassetto e prendi la maschera. Esci dalle stanze, guarda lo strano macchinario grigio a dx ed usa la maschera: quello che devi fare è muovere i tasselli per far scivolare in basso quello dorato.



Passa la porta a dx, guarda la sfera verde rotta a terra ed usaci la pozione. Guarda la porta poi torna all'albero per trovare gli oggetti in lista. Torna alla porta a dx ed usaci la maschera appena trovata poi entra. Metti le sfere sui 4 piedistalli (non importa dove tanto le mette in automatico nelle giuste posizioni) e goditi il filmato finale.

SOLUZIONE DI STAR

PUNTAELICCA.COM