

SOLUZIONE AARON CRANE – PAINTINGS COME ALIVE

Osserva a terra il foglio e i disegni sul muro di fronte. Vai a sx ed in basso prendi la gemma gialla poi a dx la pala. Torna dov'eri prima e vai a dx. prendi a sx il pezzo di ponte, al centro la gemma verde e vai a dx. usa la pala in basso dove c'è la pietra e prendi la gemma viola. Vai due volte a sx e guarda a terra (dove c'è la gemma blu posizionata) e posiziona le gemme come hai visto prima dai disegni sul muro.



Esci dalla schermata, passa le doppie porte ora aperte e prendi il pezzo di ponte a sx. prendi la corda in alto a dx, torna in basso e vai a dx per due volte. Usa la corda sul gancio che spunta sulla dx del tetto e sali per prendere il carbone e il pezzo di ponte. Vai tre volte a dx, usa le 3 parti di ponte sul fiume e attraversalo per prendere il piede di porco e la manovella dell'acqua a dx. Torna alla casa e con il piede di porco rompi le assi che ostruiscono il passaggio per entrare in casa poi entra. Guarda a dx e prendi dal vaso a dx i bulloni, al centro il pane. Esci dalla schermata e nella pentola in centro usa il carbone. Vai sul tetto e dai il pane al piccione e prendi la chiave. Usala subito sulla fessura sul muro in casa in alto a sx poi gira la manovella, prendi la chiave inglese e prendi la statuetta uscita dal cassetto in basso. Vai in prossimità del ponte ed usa la statuetta sul piedistallo a terra a sx per poi prendere la boccetta comparsa. Clicca sulla pompa dell'acqua a sx ed usaci la boccetta. Vai allo stagno e sul tubo in basso a dx usa i bulloni, la manovella e la chiave inglese. Clicca 3 volte sul bastone che ora galleggia e prendilo per andare ad usarlo subito sul gong in casa. Ricomponi l'immagine girando i dischi come foto sotto.



Una volta fatto guarda a dx il tavolino poi i cassetti a sx in basso: quello che devi fare è inserire al centro le due lettere che sono comparse sotto il gong e associare ai lati figure che abbiano quelle lettere come iniziali. Fai come foto sotto.

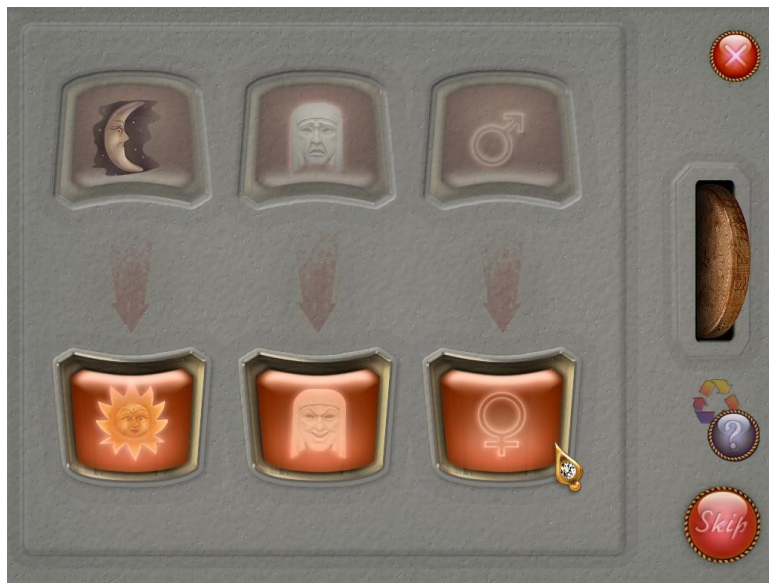


Prendi l'accendino ed usalo sul carbone insieme poi alla boccetta. Osserva il quadro e ricomponi il puzzle usando i pezzi che ti compariranno sotto. Una volta fatto osserva i simboli che compaiono sul muro e attraversa le doppie porte aperte all'inizio del gioco. Osserva a terra e seleziona i 3 simboli che hai appena visto ovvero **gemelli**, **scorpione** e **bilancia** poi posiziona le frecce girandole in modo che tocchino i 3 simboli selezionati.

Clicca sulla fontana.

Vai due volte a dx e prendi il guinzaglio a sx. Torna indietro davanti al cancello, entra e metti il guinzaglio al cane. Prendi il bottone vicino alla porta e uno specchio sopra di essa. Vai due volte a dx e usa lo specchio sul piedistallo vicino al coccodrillo. Cliccaci 3 volte e metti il bottone nel buco a sx. Cliccalo e prendi la lampadina. Torna indietro e, dalla casa, vai una volta a sx per mettere la lampadina

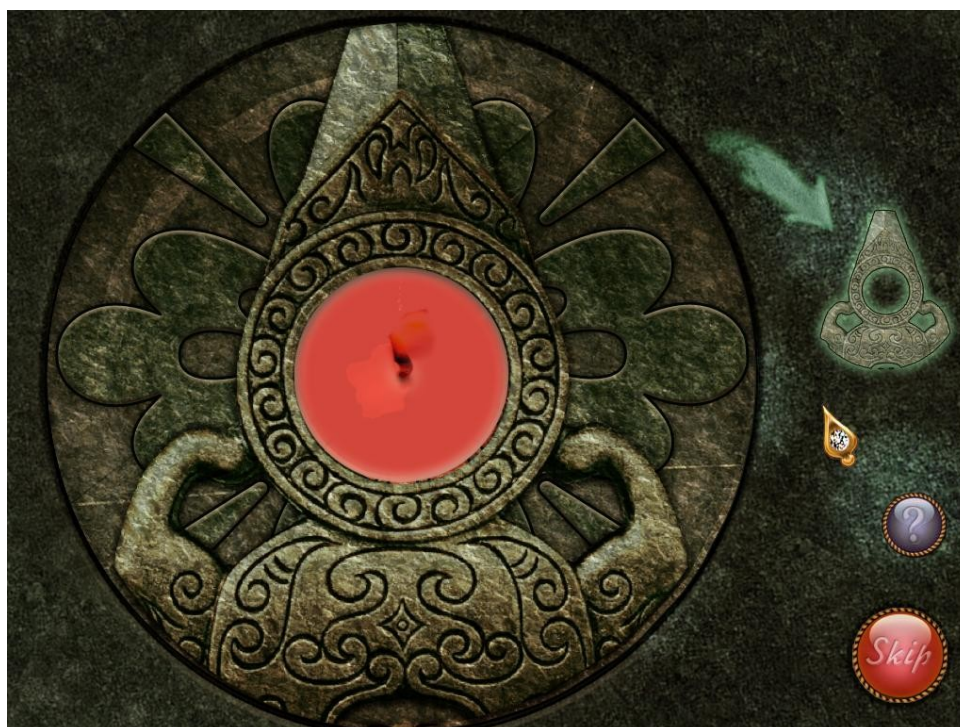
sulla lampada. Fai cadere la cesta dalla panchina e prendi i guanti per usarli sul coltello incastrato nella panchina. Vai a sx e usa il coltello sulla zucca per prendere lo specchio. Torna dal cocodrillo e usa lo specchio sul terzo buco della fontana. Cliccalo una volta e prendi una moneta dal cocodrillo. Vai a sx e usa il coltello sul quadro. Guardalo e ricomponi il puzzle. Vai a sx e metti la moneta nella cassetta delle lettere. Cliccaci sopra e metti le immagini in quest'ordine



Se non trovi l'immagine tra le opzioni prova a cliccare sulla moneta.

Da dentro la cassetta delle lettere prendi un pezzo di puzzle. Vai due volte a dx ed entra nella cappella. Metti il pezzo di puzzle sulla porta ed entra. Prendi gli occhiali e il chiodo a sx.

Vai a sx e metti il chiodo nella fessura. Cliccaci sopra e prendi il pezzo di puzzle dalla statua. Vai a sx fino a che non incontri il pinguino; dagli gli occhiali per ottenere il secondo pezzo di puzzle. Torna alla casa e metti i due pezzi sulla porta per ricostruire il disegno. Entra in casa e prendi lo straccio in alto a sx. Guarda la candela in basso e gira i cerchi fino a formare il disegno.



Torna dal pinguino, dagli lo straccio e vai a sx. Prendi a dx lo scettro e rientra in casa per usarlo sul punto buio. Vai alla cappella e consegna alla statua lo scettro. Vai al cerchio con i simboli (a sx

pinguino) e seleziona i simboli appena visti sul muro ovvero **gemelli, sagittario e ariete** poi posiziona le frecce su di essi. Clicca sulla fontana. Muovi la tenda a sx e prendi un pezzo di puzzle. Vai a sx, osserva il tavolino a sx in fondo e prendi le bende, apri il libro, prendi il mestolo, sposta la tenda per vedere le api. Esci dalla schermata. Vai a sx e dallo scaffale a sx prendi il colore blu, la fiala in alto poi torna dal leopardo e mettilgli la benda. Sulla porta metti il pezzo di puzzle e posiziona le immagini come foto sotto.



Entra e prendi il mosaico. Vai dove hai preso il colore ed osserva la porta a dx per usarci il mosaico. Ricostruisci l'immagine al centro in modo da riprodurre quella a sx. Una volta fatto entra. Prendi la scala sx, torna dalla tigre e passa la porta per poi posizionare la scala sul ponte e scendere. Vai a sx, sali scale e prendi il recipiente in alto a dx poi esci. Vai a sx e prendi a dx la maniglia. Torna al ponte, guarda in basso ed usa il recipiente sull'acqua. Vai al castello, passa l'arco della sala principale per trovarti nella camera da letto ed usare la maniglia sulla botola per terra e prendere lo schiaccianoci. Vai alla stanza con la signorina ed usa lo schiaccianoci sulla chiave nella brace. Torna sulla torretta ed usa la chiave sul baule a sx per prendere le cesoie. Scendi, usa il colore sul serpente a dx poi la fiaschetta. Torna sul ponte, vai in basso ed usa le cesoie sulle rose poi torna al castello. Vai dalla signorina, posiziona il recipiente sul fuoco poi versaci il veleno, torna al salone, guarda le api e metti la rosa nel vaso a sx per distrarle per poi usare il mestolo per prendere il miele. Vai ad usarlo subito sul calderone poi prendi la tazza dalla ragazza, usala sul calderone e riconsegnala. Clicca sulla sedia e prendi il pezzo di puzzle. Vai alla stanza con il letto ed usalo sul quadro poi guardalo per ricomporre l'immagine. Prendi la torcia e vai ad accenderla sul fuoco poi usala sulle ragnatele. Vai verso la torretta poi a sx e in terra inserisci i simboli **toro, ariete e cancro** poi le frecce.

Prendi la ruota a sx, rovescia il cestino sulla dx e prendi una maniglia e una caramella. Usa la maniglia in basso a dx e clicca sopra. Premi i simboli come in figura.



Entra nella botola, vai in basso, clicca sul cestino e prendi il pezzo di puzzle. Vai a sx, prendi il secondo pezzo di puzzle, sul tavolo un pennarello. Vai a dx due volte, prendi il pezzo di puzzle appeso sulla dx e ritorna a sx per mettere i tre pezzi di puzzle sulla porta per ricomporre l'immagine. Entra e usa la caramella sul mammoth per rimpicciolirlo. Prendilo e mettilo nel quadro. Clicca sul quadro per ricomporre il puzzle. Usa il pennarello sul cavallo per trasformarlo in zebra. Prendi il secchio a dx ed usalo sul vetro per prendere un frammento. Esci, sali le scale e usa il vetro sulle tende per aprirle e prendere la manopola da mettere sul rubinetto. Torna sotto, vai a sx e usa la manopola sul rubinetto; riempi il secchio con l'acqua e usalo sul gancio. Prendi dal cestino prendi la ruota e usala sulla base del cestino. Cliccaci sopra. Torna dalla zebra e usa il secchio sul sole e prendilo. Torna al cestino vicino al rubinetto e usa il sole per terra. Cliccaci e prendi un'ala. Torna alla schermata di inizio e dai l'ala all'uccello meccanico per ottenere una caramella da dare alla zebra. Ritorna dall'uccello e usa la zebra sul disegno a dx per ottenere l'ingranaggio da mettere sulla porta alla dx delle scale. Entra e metti la ruota sulla dx del macchinario posizionato al centro. Guarda a sx e metti le immagini nel seguente ordine cliccando sui tasti al centro delle due ruote.



Prendi la spugna e, da sotto il camaleonte, prendi le pile. Torna dall'uccello meccanico e dagli le pile per ottenere la maniglia da usare nella sala dei macchinari sul generatore a dx. Usa la spugna sul generatore. Torna alla schermata con i segni zodiacali e usaci la spugna per visualizzare i tre simboli: **pesci, cancro e sagittario**. Torna alla schermata iniziale e selezionali spostando poi le frecce su di essi. Clicca sulla fontana.

Vai a dx poi in alto, prendi le pinze a dx e il retino sulla sx. Torna alla barca e vai a sx. prendi la roccia sulla dx, usa le pinze per prendere i chiodi sul tronco a sx, guarda in basso la cascata e con il retino prendi il pezzo di puzzle nell'acqua. Esci dall'inquadratura e usa il pezzo di puzzle sul simbolo nella parete a sx: in questo minigioco devi praticamente trovare le coppie di immagini. Guarda il buco che si è formato e prendi il nastro adesivo e l'ascia. Usa quest'ultima sul tronco a sx per prendere le assi di legno. Vai al dinosauro e sul martello ai suoi piedi usa il nastro adesivo poi prendilo. Vai alla barca ed usaci le assi, i chiodi ed il martello. Prendi lo scarafaggio e vai ad usarlo sul dinosauro per poi prendere il corno. Vai a dx, prendi il salvagente a dx. torna alla barca ed usaci il salvagente e salici sopra. Prendi dall'acqua l'arpione ed usalo sulla scaletta a dx poi sali. Prendi il manico della spada in basso a dx. torna indietro fino alla cascata per usare il manico sulla spada, poi torna dove il ponte ha preso fuoco e sulla statua a sx usa la spada. Guarda il vaso al centro ed usaci il corno. Prendi la scaletta in alto poi clicca sul minigioco dove dovrai ricostruire l'immagine girando i dischi.



Prendi il coltello. Vai dritto, usa la scala e vai avanti. Vai a sx e prendi la pietra tra le rocce. Torna alla barca poi dove c'era il traghetto per impilare le due pietre sui buchi per poi posizionarle girandole come foto sotto.



Vai a prendere la barca, vai dove c'era il drago ed entra. Vai a sx, usa il coltello sul formaggio e prendine un pezzo. Esci, dai il formaggio al topo e prendi la chiave. Torna a prendere la barca, vai dove c'era il dinosauro poi vai a dx e usa la chiave sul contenitore a dx e prendi l'occhio. Torna sull'isolotto, entra nel castello ed usa l'occhio sullo strano personaggio a dx. Guarda il dipinto e ricomponi l'immagine.



Prendi la palla rossa. Esci, vai a sx ed usa la palla sul muro a sx: quello che devi fare è far corrispondere l'immagine nei triangoli e poi abbinargli il colore giusto (il tasto rosso al centro serve per scambiare i colori se non sono nella casella giusta e per scegliere i colori basta solo ciccarsi sopra e ruoteranno).



Abbassa la leva, osserva tre segni vai dove hai in precedenza aperto lo scrigno e a terra sulla ruota clicca sui tre segni **vergine, ariete e bilancia** poi orienta le frecce sui simboli e clicca sulla fontana.

Guarda i vasi di fiori di fronte e prendi a dx la ruota, sposta il vaso a sx, prendi il seme ed esci dalla schermata. Vai a dx e usa la ruota sul carro per prendere le redini da usare sull'asino. Vai due volte a dx e guarda in fondo. Prendi l'ombrello a dx, usalo sull'albero a sx e prendi il secchiello. Esci dall'inquadratura; usa il seme sulla buca a sx. Vai a dx, prendi con il secchio la terra nella fontana e anche un pezzo di puzzle. Torna a sx e usa la terra sul seme. Torna a dx, guarda di fronte e metti il pezzo di puzzle sulla base della colonna e a sx prendi la statuetta. Vai a sx e usa la statuetta sul piedistallo a dx. Tira la leva e raccogli la carota da dare all'asino. Prendi da terra i fiammiferi e vai due volte a dx. Prendi una fiala vuota a sx e un pezzo di puzzle a dx. In alto a dx prendi anche una ruota colorata. Torna indietro e usa il pezzo di puzzle sul pavimento a sx e ricostruisci l'immagine.



Dal buco prendi la seconda ruota colorata. Vai a sx due volte, muovi la panchina di pietra e prendila. Vai a sx e metti la panchina sotto l'albero. Clicca due volte sulla bestiola sull'albero per prendere la chiave. Riprendi la panchina e vai a dx fino a vedere il cancello con il lucchetto. Usa la chiave ed entra. Usa la panchina sul tavolo e i fiammiferi sul candelabro appeso. Prendi da questo un sacchetto e una pala per terra. Guarda il dipinto a sx e ricomponi il puzzle. Prendi la terza ruota colorata ed esci. Torna alla fontana, usa la pala sulla terra in basso e usaci le ruote colorate. Devi far combaciare i colori delle ruote con i colori al centro. Considera che puoi girare soltanto la ruota in basso. Quindi portale in basso per posizionarle correttamente e poi associale ai colori.



Usa il sacchetto sull'acqua e poi la fiala. Vai al portale e usa la fiala sopra il disegno per scoprire i simboli da utilizzare sul pavimento: **leone, vergine e pesci.**

Ricomponi il puzzle.



Soluzione di Star e Luca