

Tales from the Dragon Mountain: The Strix

Capitolo 1 The arrival

Dopo la intro avanza verso la casa, sulla dx sposta il secchio e prendi la chiave. A sx vedi due assi, prendi quello piccolo sopra quello lungo. Usa la chiave sulla porta e entra in casa. Prendi le 2 ruote dentate, osserva il quadro a dx e sembra ci sia qualcosa. Evidenzia la foto in fondo e osservalo, leggi il libro in terra e poi vai verso il mobile a sx, apri il cassetto e prendi i fiammiferi.



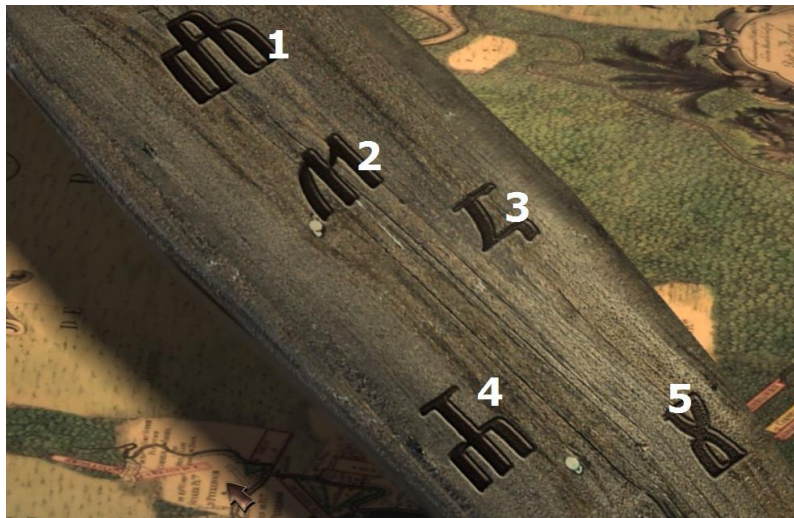
Entra nella porta a sx per la cucina e osserva la porta chiusa in fondo e poi la stufa sempre in fondo: apparirà una scritta: “FREE ME”. Torna indietro e sul tavolo prendi l’erba del the, in terra il coltello e sul mobile a sx la teiera.



Vai a dx per tornare nel corridoio e vai al quadro a dx, usaci il coltello e avrai una chiave. Ritorna in cucina e usa la chiave sulla porta in fondo per il ripostiglio. Prendi le 3 ruote dentate e il contenitore di petrolio.

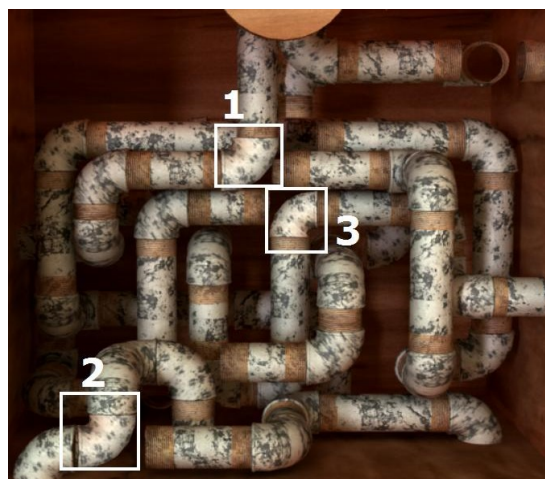


Ritorna in cucina e vai alla stufa in fondo, vicino alle palle di carbone prendi la polvere di carbone e poi metti in inventario posiziona il cursore sull'asse e clicca sul "+" oppure fai un doppio click. Apparirà un puzzle: devi costruire la parola "Malik" con quei simboli. Lettera giusta sarà bianca, lettera sbagliata sarà rossa.



Premi 2-4-1-5-3

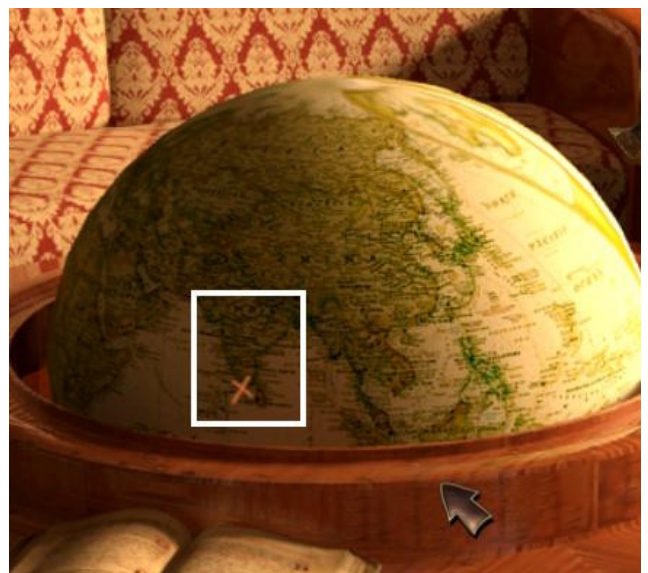
Su cosa appare metti la polvere di carbone e appare un volto: osservalo. Esci dalla schermata e sul carbone metti il contenitore di petrolio, usa i fiammiferi sul carbone e poi posiziona l'asse con il volto: apparirà Malik, parlati. Vai verso la tenda a sx sotto il lavandino e bisogna mettere i tubi in ordine in modo che scorra l'acqua.



Sposta i tubi 1 e 2 – Il 3 non va toccato!

Usa la teiera sull'acqua per riempirla, chiudi il lavandino e metti nella teiera l'erba del the. Vai alla stufa e sul piano in alto a sx metti la teiera, prendila poco dopo che del fumo è uscito. Esci dalla schermata e dai la teiera a Malik ma lo vuole in tazza. Ritorna nel corridoio e vai nella porta a dx per il salone.

Osserva il baule a sx, poi la mappa sul cavalletto a dx, osserva la zona evidenziata dal cerchio nero. Vai al mappamondo e ruotalo fino a vedere la stessa zona, clicca in quel punto e avrai una ruota dentata.



Esci dalla schermata e vai nella stanza di fronte, sul tavolino prendi la tazza da tè e ritorna in cucina. In inventario usa la teiera con la tazza e dalla a Malik, avrai un anello.

Ritorna nel salone e vai al baule a sx, usa il medaglione sulla serratura e poi l'anello, dal baule prendi l'emblema.

Esci dalla schermata e vai in camera da letto dove hai preso la tazza, vai verso il letto e sulla spalliera metti l'emblema. Un quadro si staccherà evidenziando un documento e una chiave, prendili.

Torna in cucina e vai nella porta in fondo per il ripostiglio, indietreggia e prendi i due ingranaggi a sx e dx, ora dovresti averne 8 - Sulla dx vedi un pannello, osservalo e poi cliccalo per ingrandirlo, inserisci gli 8 ingranaggi nei perni.



Si aprirà un pannello, cliccalo e trova le 4 differenze tra i due disegni cliccando le parti evidenziate in bianco nel riquadro a dx.



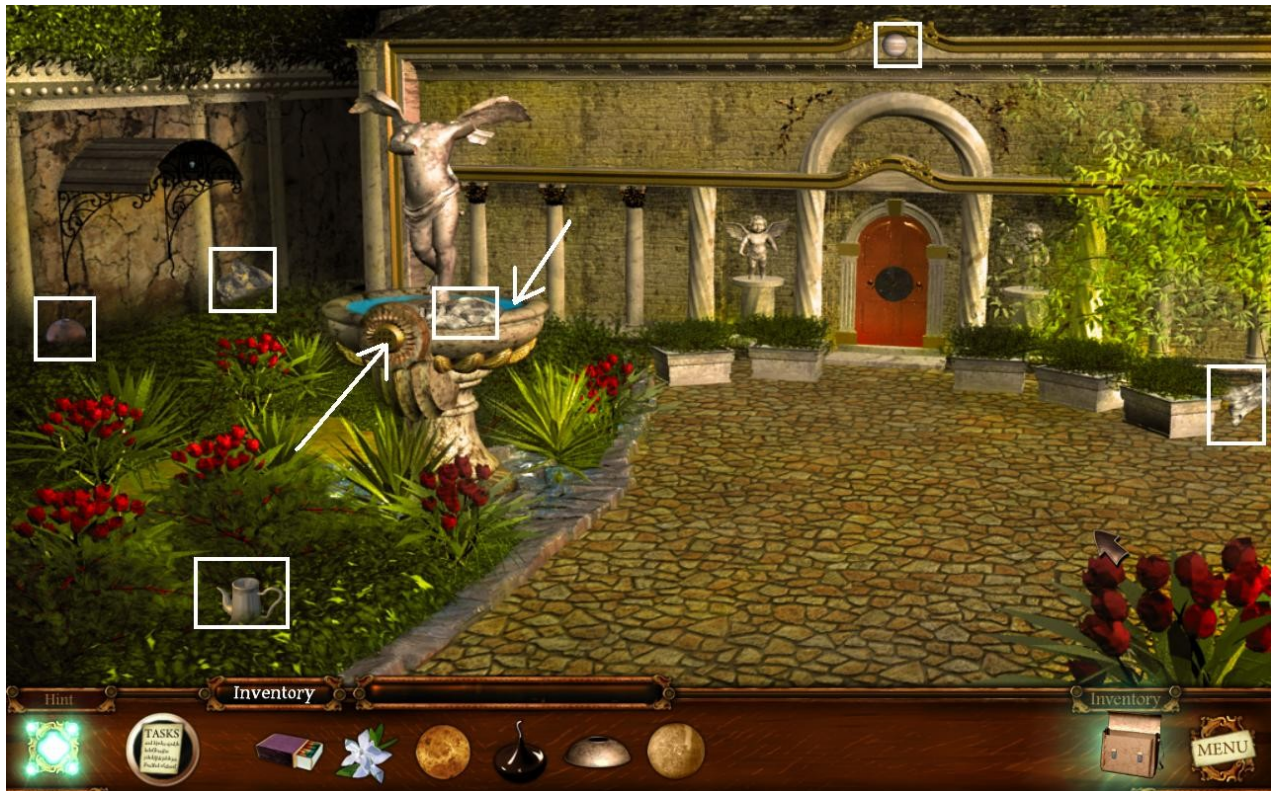
Dopo aver risolto inserisci la chiave nella serratura.

Capitolo 2 The Garden

Osserva la terra a dx e poi prendi il vischio (fiore azzurro), il Venus, il fusibile, la base di una lampada e il Mercury.



Non andare ancora verso il passaggio ad arco ma vai a dx e prendi il Mars, il volto di statua, la caraffa, un altro pezzo di statua, il Jupiter e un altro pezzo di statua. Osserva le due zone della fontana e il portone in fondo.



Vai a dx e prendi i 3 pezzi di statua, Uranus, il secchio, la lampada e Saturn. In inventario la lampada si unirà al piedistallo preso prima.



Osserva il meccanismo al cancello e poi torna indietro fino alla schermata iniziale.

Entra nell'arco a sx e prendi i 6 numeri, le fragole, il retino, la fiaschetta in vetro e la pala. Osserva il cassetto che è chiuso.



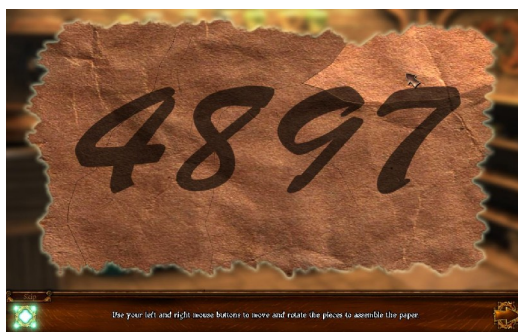
Esci e usa la pala sul cumulo di terra a dx, prendi la chiave, rientra e usala sul cassetto, ispeziona il foglio che c'è dentro: guarda bene perché serviranno tutti le cose che ci sono disegnate.

Esci e vai a dx, clicca la zona della testa mancante della statua e i 6 pezzi in inventario si posizioneranno in automatico: devi ruotarli e posizionarli.



Avrai l'Heart.

In inventario clicca il “+” dei pezzi con i numeri e ricomponili.



Vai al tastierino sulla fontana e inserisci **4897** e avrai Neptun. Osserva l’acqua nella fontana e con la rete prendi un pesce e poi riempi il secchio in legno di acqua.

Esci dalla schermata e vai alla porta rossa in fondo, inserisci i pianeti che si disporranno in automatico e clicca il sole al centro, i pianeti ruoteranno e ti trovi dentro una stanza. Usa i fiammiferi sulla candela in alto, prendi la foglia a dx, clicca il pannello sulla tomba e risolvi il puzzle.



Devi disporre dei tasselli per rimettere in ordine un’immagine.



Avrai una pigna.

Esci e vai a dx, vedi delle farfalle, usa il retino per prenderne una. Torna indietro fino alla schermata iniziale e vai a sx nell'arco scuro, sul tavolo a dx c'è un contenitore, metti il secchio d'acqua, le fragole, il fiore bianco e la pigna, usaci il contenitore di vetro per riempirlo di pozione.



Esci e usa la pozione sull'albero e parla con Stribor. Avanza a dx fino al cancello, osserva il meccanismo, parla con Malik e ritorna all'albero. Parla con Tribor e avrai tre monete in cambio degli ultimi oggetti in inventario: pesce, farfalla e foglia. Ogni moneta ha quei simboli: pesce, farfalla e albero.

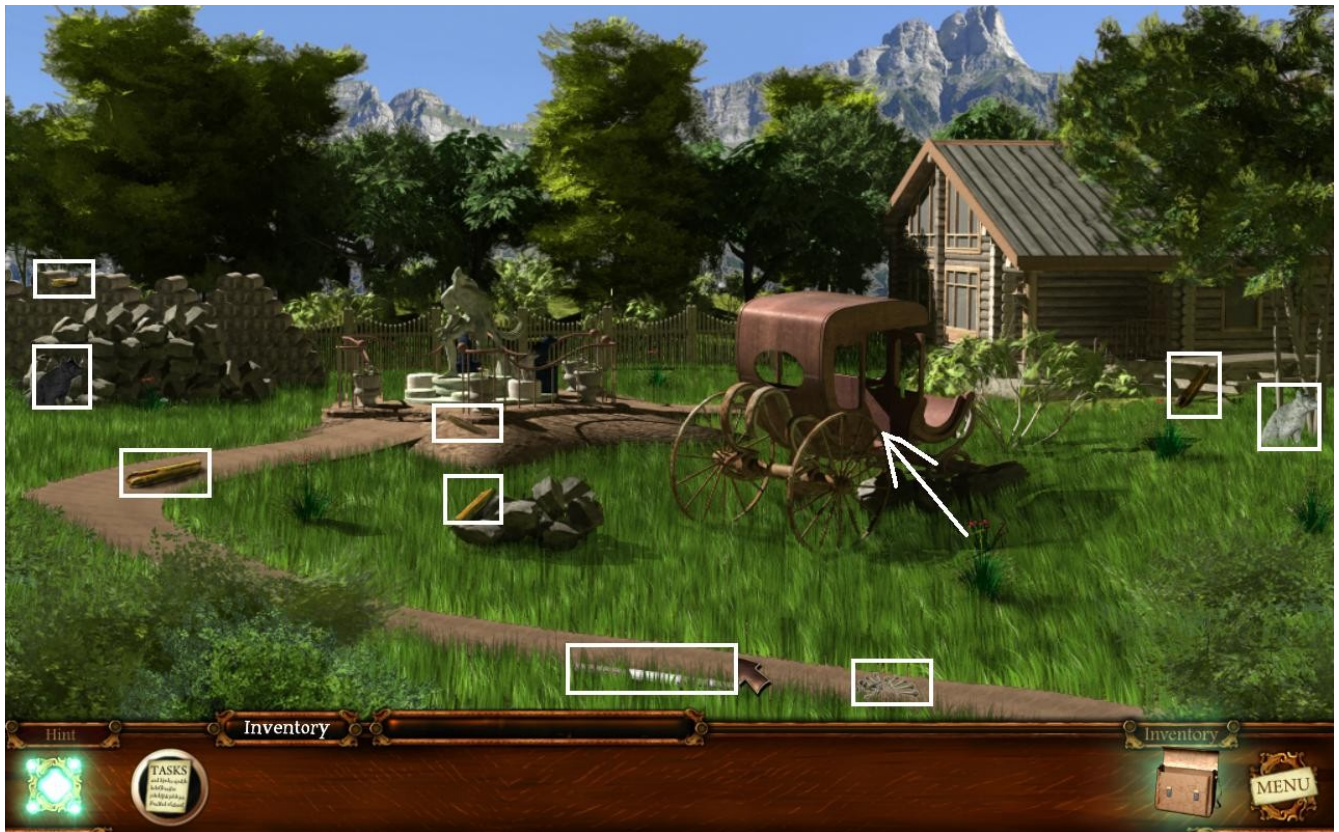
Ritorna al cancello e evidenzia il meccanismo e inserisci da sx la moneta farfalla, pesce e poi albero.



Parla con Malik e sei al capitolo successivo.

Capitolo 3 The Wolfmaster

Prendi 5 pezzi legno, il lupo nero, una bacchetta, dei chiodi e il lupo grigio.



Vai alla carrozza e prendi il lupo bianco, il martello e una pala.



Esci dalla schermata e vai al capanno.

Osserva in alto a sx ma non puoi prendere la chiave, prendi i 2 pezzi di legno e la scala a dx, i legni si uniranno in automatico con la scala. Metti la scala a sx indicato dal rettangolo rosso e prendi la chiave.

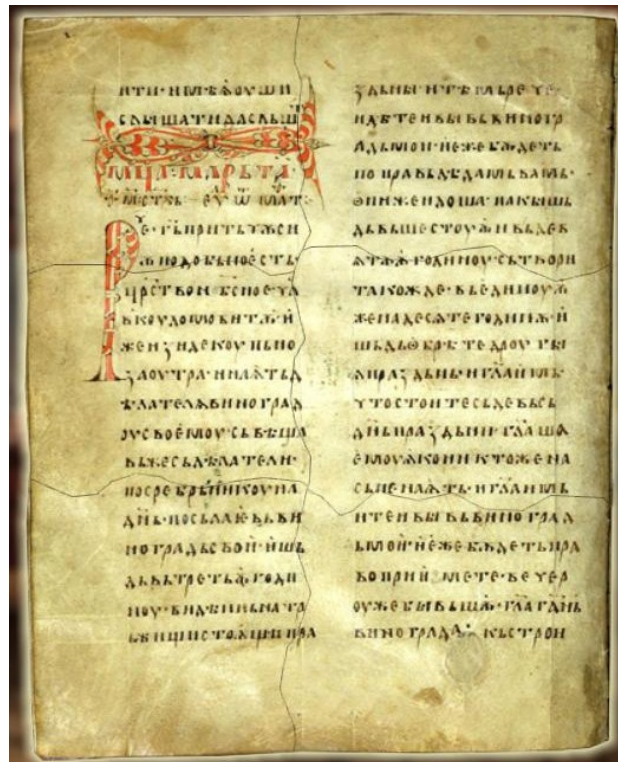


Vai alla porta sopra le scale e usaci la chiave. Dentro è buio e sulla sedia prendi il panno viola e usalo per pulire la finestra a sx, avrai la luce.

Prendi le 6 pagine, il pezzo di bacchetta magica, il piccone, la chiave e un altro pezzo di bacchetta magica.



Osserva in inventario i pezzi di pagine e ricomponile.



Esci e vai alla statua, posiziona i lupi come vedi sotto e avrai un medaglione.



Clicca il pannello sul torace e ruota i settori per formare l'immagine. Poi inserisci il medaglione al centro e premilo, la base si alzerà evidenziando un passaggio. Scendi e in alto sotto l'ombra della lampada prendi un pezzo di bacchetta magica, usa la chiave per aprire il baule e prendi il libro. Vedi delle gemme, devi cliccare a coppia dello stesso colore finchè ne rimane una che avrai in inventario.

Esci dalla schermata e i pezzi di bacchetta si uniranno. In inventario unisci la pagina con il libro e con il piccone togli i massi alla parete, prima di entrare prendi la bottiglia sulla dx dell'apertura e poi entra nel passaggio. Usa la bacchetta magica sul drago e hai un puzzle. Lo scopo è far colorare la barra del drago prima della tua spostando i tasselli e mettendo quelli dei libri vicini a 3 o più per volta, per farlo bisogna, sempre 3 o più per volta mettere vicini quelli di altri colori. I teschi toccarli il meno possibile. Il drago si rimpicciolirà, usaci la bottiglia per prenderlo.

Dalla stessa stanza prendi la pompa, una moneta e 4 pezzi di vaso rotto.



Clicca i pezzi in inventario e ricostruisci il vaso e poi vai a sx, un lupo nero è di guardia. Dai al lupo seduto il drago nella bottiglia e hai un puzzle che ora non puoi fare, esci dalla schermata e prendi 6 pietre con dei simboli, una traduzione una moneta.



Clicca il lupo seduto e ora puoi fare il puzzle. Si tratta di mettere le pietre nel posto giusto.



Avrai una pigna magica e una zampa di lupo. Ritorna indietro due volte e sulla sx osserva la sorgente di acqua, sulla parete metti la pompa e poi il vaso, usa la pompa e riprendi il vaso colmo di acqua.

Esci e ritorna in casa, vai alla botola in terra sulla dx, inserisci le due monete e apri lo sportello. Usa la pala sulla terra, il vaso con l'acqua e poi la pigna magica. Osserva il filmato.

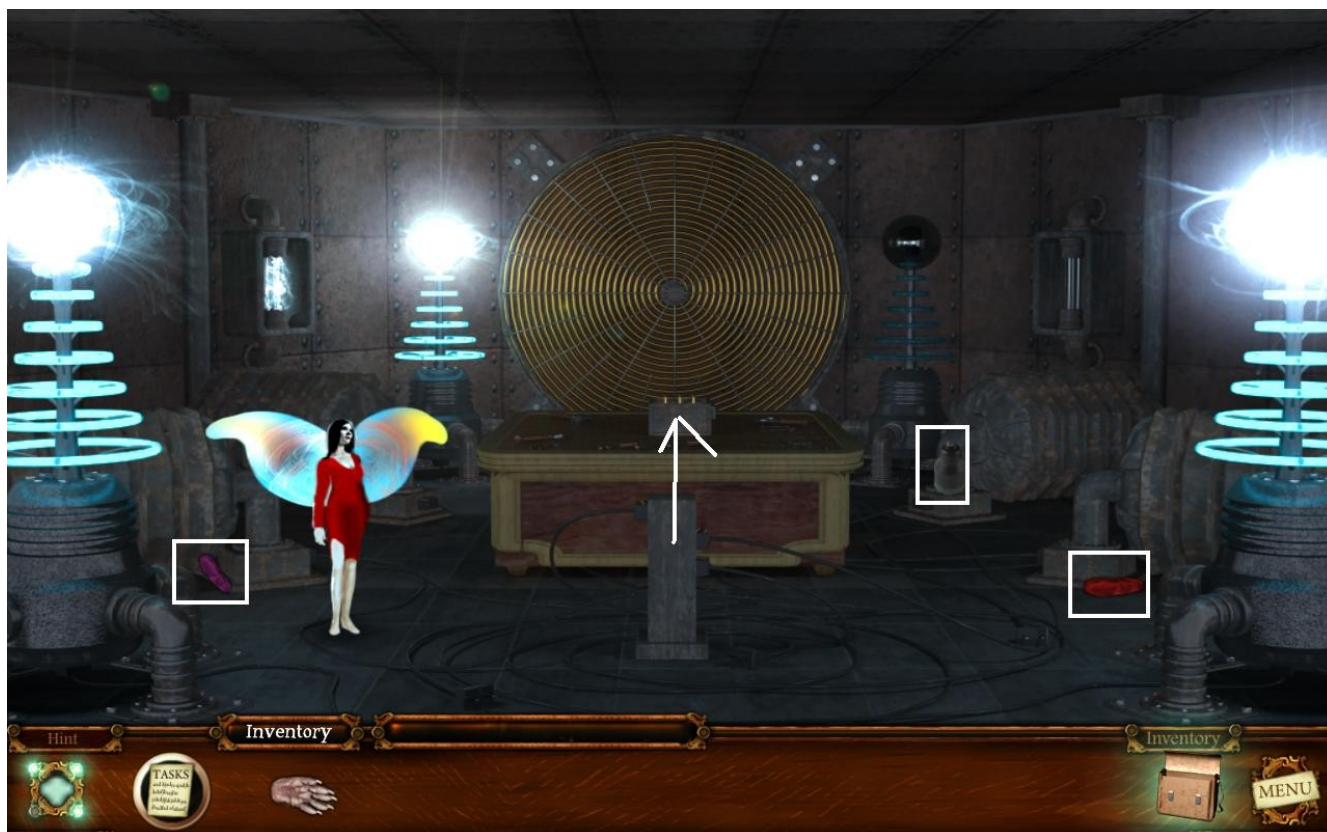
Capitolo 4 The Institute

Vai alla porta di entrata e hai un puzzle: si devono sistemare i quadranti in modo che in orizzontale siano rosa e in verticale verdi.



Quando sei dentro vai alle scale a sx.

Prendi il cristallo magenta, la batteria e il cristallo rosso.



Vai verso il tavolo e sulla sx prendi l'acido e la chiave a dx. Vai al meccanismo al centro del tavolo e hai un puzzle. Devi accendere tutte le luci circolari. Inizia a mettere la batteria nel vano indicato dalla freccia e poi inizia dalla serie al centro e una volta premuto l'ultimo foro se ne spegnerà un altro, basta cliccarlo.



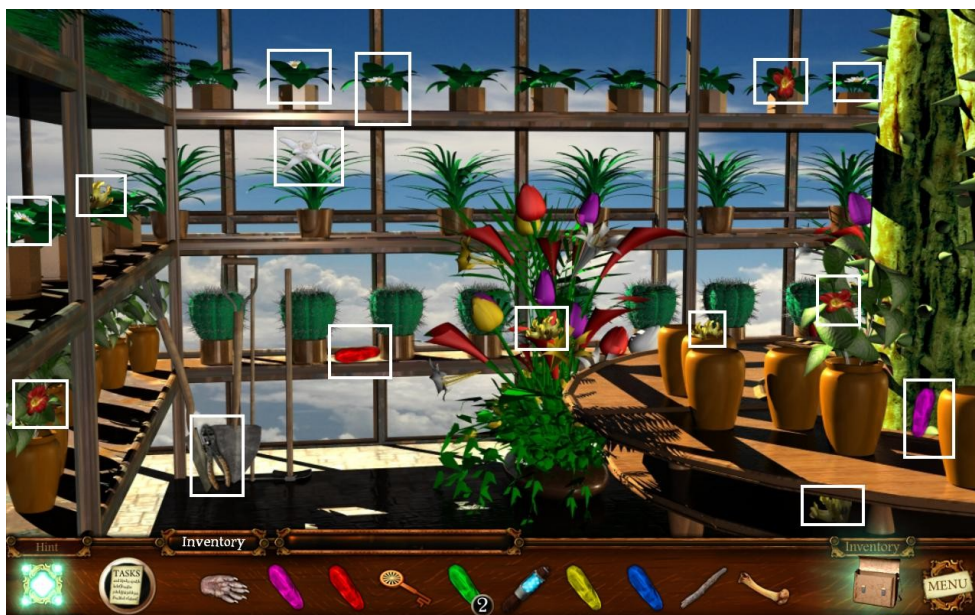
Una volta accese tutte preme il pulsante centrale e sulla sx prendi il fusibile.

Esci dalle schermate e rimani sempre in questa stanza e vai a dx, prendi il cristallo verde e sul pannello alla parete metti il fusibile per caricarlo, ora ce l'hai carico in inventario. Torna indietro all'entrata e vai alle scale a dx. Prendi il cristallo giallo e usa l'acido sulla pianta.

Nella stanza prendi i cristalli verde e blu, il bastone e l'osso. Osserva i rami in fondo.



Sali le scale a sx e prendi i cristalli rosso e magenta, 3 iris, 4 margherite, 4 valeriana gialla, le pinze, stella alpina.



Torna indietro e vai verso i rami sul muro, usaci le pinze, apri il baule e prendi il meteorite.

Torna indietro al salone di entrata e vai nella doppia porta in fondo, in alto c'è un foro e una scritta: *la pietra che viene dal cielo ti farà passare*. Inserisci il meteorite nel foro e nella stanza prendi il cristallo blu a sx, l'ampolla sulla sedia a dx e in alto il coltello.

Vai al tavolo e prendi io cristallo giallo e sulla dx il mestolo.

Sulla sx del tavolo clicca i pezzi di carta e ricomponi il documento.

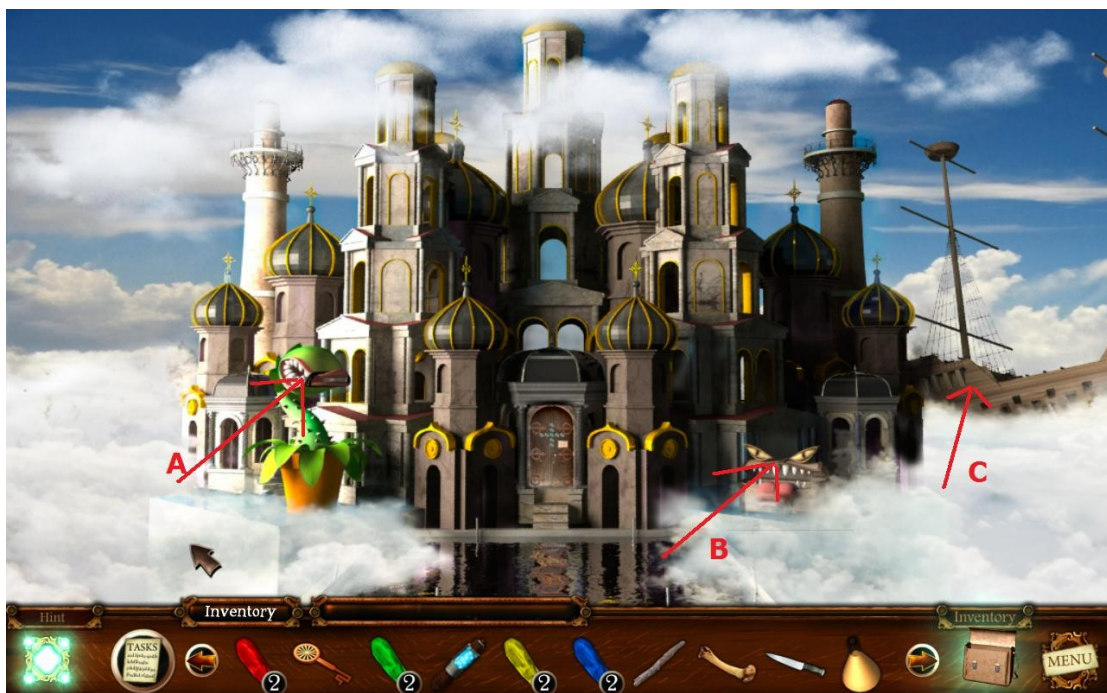


Sono i prossimi ingredienti.

Esci dalla schermata e vai al calderone sulla stufa a sx, usaci il mestolo e poi vai al tavolo. Clicca la scodella in basso e bisogna mettere gli ingredienti che vedi nel documento sopra, quindi metti la zampa di lupo, il mestolo, la valeriana gialla, le margherite e l'iris rosso. Se hai messo tutto vedrai attuarsi la magia, usa la bottiglia nella ciotola e avrai la pozione del teletrasporto.

Torna indietro al salone centrale e vai nelle scale a sx, dai il fiore bianco alla ragazza e avrai una spada.

Torna indietro fino all'esterno dell'istituto e vai a sx alla pianta "A", taglia le corde che le chiudono la bocca con il coltello, usa il bastone sulla bocca e prendi la chiave. Vai al baule "B" e metti l'osso sulla lingua, clicca il baule per chiuderlo e poi usaci le due chiavi nelle serrature.



Vai a dx verso la nave. Clicca lo sportello sulla fiancata, metti il fusibile al centro e ora inserisci i cristalli secondo l'ordine che vedi sotto. Filmato.

Entra e avanza fino al cancello, prendi 2 maniglie, 2 cristalli verdi e un medaglione.



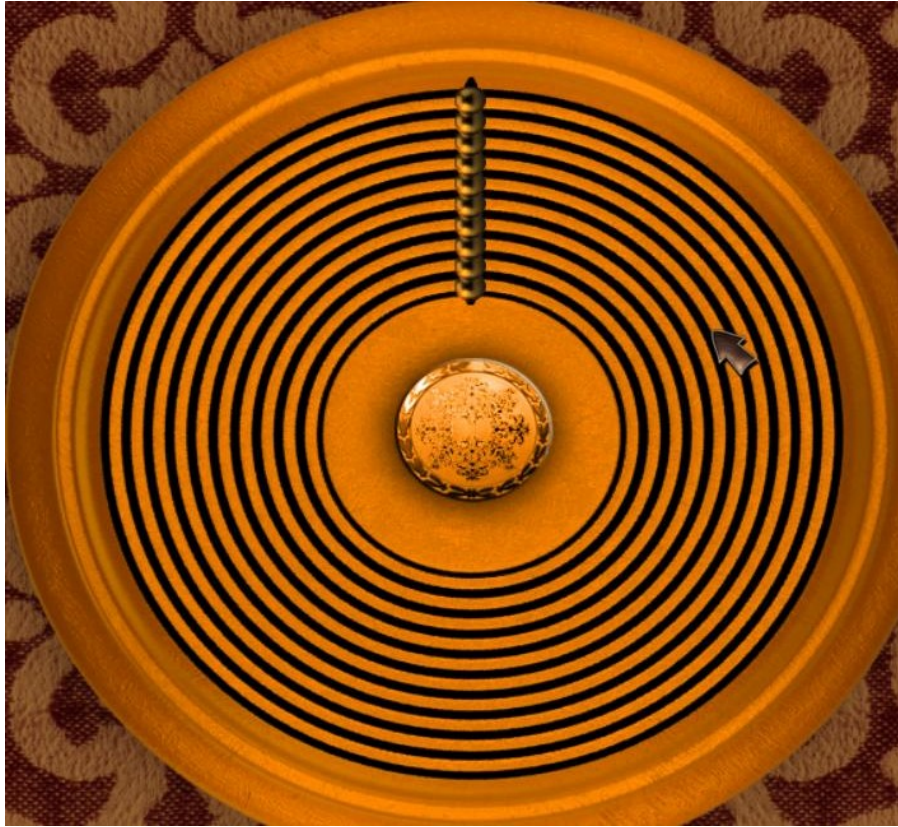
Osserva l'altare a sx e poi il baule a dx, prendi le 3 sfere e usa la barra piegata sul baule per aprirlo, prendi all'interno altre 3 sfere. Esci dalla schermata e vai a sx all'altare.

Prendi altre 4 sfere e una maniglia.



Metti il medaglione sulla base in metallo e poi cliccalo per avere un puzzle.

Metti le sfere e devi posizionarle tutte in linea alle 12 indicato dalle tacche. L'enigma non è difficile anche se cliccandone alcune influenzeranno le altre, solo pazienza.



Avrai una chiave che devi usare per aprire il cancello. Dalla stanza prendi 4 ruote dentate e 2 interruttori.



Vai al tavolo a sx e prendi 2 ruote dentate, un interruttore e una leva.



Esci dalla schermata e vai al tavolo a dx, sotto il tavolo prendi il cacciavite e poi vai al macchinario, svita le 4 viti. Metti tutte le ruote dentate, le 3 maniglie e poi clicca la prima in alto per abbassarla. Nei 3 slot dove mancano gli interruttori gialli usaci i guanti per collegare i fili, metti i 3 interruttori, spingili a dx e abbassa le altre maniglie. Metti i 2 cristalli verdi, esci dalla schermata e la porta dell'ascensore si aprirà.



Metti la leva nel meccanismo e clicca per scendere. Prendi 2 cristalli rossi e il libro del teletrasporto.

Risali.

Vai al macchinario a sx e inserisci i 2 cristalli rossi negli slot vuoti, vai nell'ascensore e ora sei in cima.

Vai nel tempio a dx, posiziona il libro sul leggìo, fai doppio click oppure premi il “+” sulla pozione in inventario e clicca il libro. Filmato.

Capitolo 6 The Lord Strix

Da dove sei torna indietro 3 volte e vedrai Lord Strix, usa la spada su di lui e hai il puzzle che hai fatto prima con i libri. Devi posizionare 3 spade vicine e evitare di toccare i teschi.

Soluzione di Giuseppe