

RESTART

Livello Difficoltà:   

► È ora di mangiare! La mamma va a cercare suo figlio, che pensa stia giocando in soffitta.

Non appena arriva in cima alle scale, sommate il numero raffigurato sul quadro

(50) con quello sulla sua maglietta (8) per aprire la porta. $50 + 8 = 58$.

Prendete la carta .



► Trovate il vostro vecchio computer in stand-by, in attesa di un CD. Siete fortunati, perché avete il gioco di Crearia e avete voglia di giocarci di nuovo! Nell'applicazione, premete il tasto dell'unità CD-ROM in basso a destra del computer, poi posizionate la fotocamera del vostro dispositivo sopra al CD-ROM . Iniziate una nuova partita, poi selezionate la classe del vostro personaggio. "Guerriero" è una buona idea, dal momento che è la classe che usavate sempre quando giocavate . Ora dovete dare un nome al vostro personaggio. Perché non Molimiss , il vostro vecchio nome? Bingo, il gioco si sta caricando... fino al 99%. Non potete fare altro che prendere in mano la situazione e impostare manualmente il caricamento a 100%. Prendete la carta .



► Per iniziare la partita, dovete premere il tasto START ... o meglio ST4RT.

Prendete la carta .



LA RICERCA DELLO STREGONE

► Osservate attentamente lo stregone sul lato destro della carta .

C'è un punto esclamativo sopra di lui. Questo significa che probabilmente ha una missione per voi!

Prendete la carta .



- Girare in tondo, fino alla fine del tempo **15** fa semplicemente riferimento a un cerchio. Prendete la carta **0**.



- Lo stregone **15** vi chiede di trovare una crealia. Ma come fate a riconoscerla? Guardate attentamente il CD-ROM **68**; è raffigurata una crealia a ogni lato del titolo. La crealia corrisponde quindi al modificatore **+20**. Portatene una allo stregone: **15 + 20 = 35**. Prendete la carta **35**.



SULLA STRADA VERSO IL CASTELLO

- Un grande lupo **6** vi blocca la strada. Cercate di combatterlo con la vostra spada **3**: **6 + 3 = 9**. Prendete la carta **9**.



- Il combattimento in mischia non funziona contro questo animale veloce e agile **9**. Lo stregone vi ha dato un bastone **17**. Potrebbe essere magico? Cercate di brandirlo davanti al lupo **6**: **6 + 17 = 23**. Prendete la carta **23**.



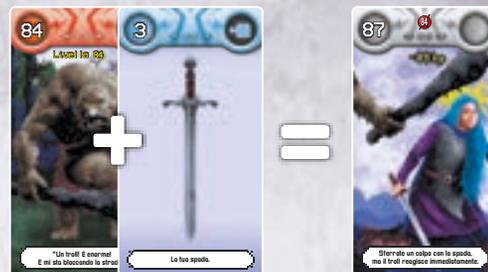
- Sfortunatamente non è magico, ma il lupo **6** sembra in vena di giocare. Cercate di liberarvi di lui una volta per tutte, tirate il bastone **17** nelle pianure di Crearia **4**: **17 + 4 = 21**. Prendete la carta **21**.



► Un troll **84** ora vi blocca la strada. È ora di utilizzare di nuovo la spada **3**!

$$84 + 3 = 87$$

Prendete la carta **87**.



► Colpite il troll, ma lui contrattacca con la sua clava **87** e vi infligge un duro colpo, facendovi perdere 89 punti. Ne avevate 100 quando avete iniziato, ora ve ne rimangono solamente 11.

Prendete la carta **11**.



► Venite scagliati in aria **11**, quindi dovete attutire la caduta per evitare di subire ulteriori danni. Fate in modo di atterrare nel fiume **72**: $11 + 72 = 83$.

Prendete la carta **83**.



► Fiuuu! Siete atterrati in acqua **83**. Avete notato che gli schizzi formano il numero **70**?

Prendete la carta **70**.



► A monte **70** il fiume è pulito, mentre a valle **72** è inquinato. Per capire cosa stia succedendo, dovete recarvi in un punto intermedio in mezzo a questi due luoghi.

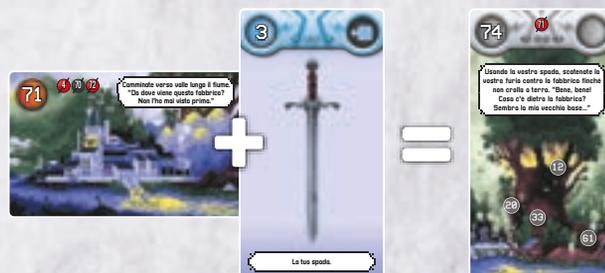
Prendete la carta **71**.



► Da dove viene questa fabbrica inquinante **71**? Sfoderate la vostra spada **3** e distruggetela completamente!

$$71 + 3 = 74$$

Prendete la carta **74**.



- Beh, questo è inaspettato! La vostra vecchia base appare dietro le rovine della fabbrica **74**. Al suo interno riconoscete l'ingresso di un portale di teletrasporto. Entrate nel congegno **33**. Potete aprire la porta grazie alla sequenza indicata sulla nota **2** che avete trovato accanto al computer. Bussate alla porta usando la sequenza seguente: 1 colpo, pausa, 3 colpi, pausa, 1 colpo. Prendete la carta **82**.



- Dovete arrampicarvi sulle scale e sulla liana per raggiungere la porta con una freccia gialla sopra di essa. Prima di tutto, sulla destra, utilizzate la scala e poi la liana per raggiungere il tunnel. Quando tracciate il percorso con il dito, ottenete un 4. Poi, partendo dall'altra estremità del tunnel, tracciate il percorso verso la porta, formando un 2. Dal momento che avete tracciato il 4 per primo, ottenete il numero 42. Prendete la carta **42**.



- Lo stregone **35** vi ha chiesto di recarvi al Castello Reale **10**. Entrate nel congegno **42** e posizionate la fotocamera del vostro dispositivo sopra al Castello Reale per teletrasportarvi lì. Arriverete davanti ai cancelli del castello. Prendete la carta **37**.



- Aprire i cancelli del castello è facile! Premete semplicemente il tasto X sul controller nella parte inferiore dello schermo dell'applicazione.



► Lo stregone vi ferma per assicurarsi che il vostro gioco non sia una copia pirata! Entrate nel congegno **30** e allineate l'occhio con il fungo sul quadrante, in base ai due ingredienti indicati sulla carta **36**. Le aperture del quadrante indicano la pagina 4 del manuale menzionato dallo stregone, che altro non è che il regolamento di Unlock!, così come i colori giallo e rosa. All'interno dei fumi colorati che fuoriescono dal calderone a pagina 4 noterete i numeri 4 (giallo) e 8 (rosa).
Prendete la carta **48**.

COMBINARE GLI OGGETTI

A volte è possibile combinare più oggetti (per esempio una chiave con una porta). A tale scopo si sommano i loro rispettivi numeri (riportati in un cerchio rosso o blu) e si cerca nel mazzo la carta corrispondente al risultato.
Naturalmente, non è possibile combinare una lettera con un numero.

REGOLA D'ORO: Un numero rosso può essere combinato soltanto con un numero blu e viceversa. **NESSUN'altra** combinazione è possibile (blu + blu, rosso + rosso, blu + grigio, ecc.).

I giocatori decidono di usare la chiave (36) con la cassapanca (35). Quindi cercano nel mazzo la carta (11+35) e si cerca nel mazzo la carta corrispondente al risultato.

SCARTARE LE CARTE

La parte superiore di alcune carte mostra dei numeri e delle lettere sbarrati. Si devono immediatamente scartare le carte corrispondenti, che non verranno più utilizzate nel corso del gioco.

Dopo avere aperto la cassapanca (36) e la cassapanca (35), i giocatori devono scartare la chiave (36) e la cassapanca (35).

PENALITÀ

Se i giocatori perdono del tempo (generalmente alcuni minuti) durante il gioco, i giocatori rivelano una carta che hanno scelto. Se i giocatori rivelano una carta, devono seguire le istruzioni indicate su quella carta. Questa carta viene sempre scartata.

IL RE E LA REGINA SI RIUNISCONO

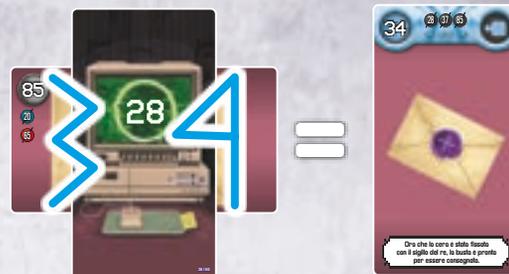
► Una volta all'interno, riferite al **48** che la driade **12** altro non è che la regina stessa! Perché si riconcilino, il re dovrebbe dare alla sua amata l'Anello Nuziale **52**. Per aiutarlo, iniziate inserendo l'anello nella busta vuota **13**:
 $13 + 52 = 65$.
Prendete la carta **65**.

Una busta vuota. + "Questo Fede Nuziale non sembra una fede nuziale!" = Mettete l'anello nella busta.

► Poi, dovete sigillare la busta **65** con la cera **20**. $65 + 20 = 85$.
Prendete la carta **85**.

Mettete l'anello nella busta. + Lungo le vie intorno alla base sono state coltate delle corde. = Date una piccola quantità di cera per sigillare la busta.

- ▶ Ora collocate la carta **85** (la busta sigillata con la cera) a faccia in su, in orizzontale. Poi, collocate la carta **28** (l'anello del re) a faccia in su in verticale in cima a esso. Dove le due carte si incontrano, notate che si formano due numeri: un 3 (a sinistra del computer) e un 4 (a destra del computer) **28**. Prendete la carta **34**.



- ▶ Ora che la busta **34** è pronta, non resta che consegnarla alla driade **12**: $34 + 12 = 46$. Prendete la carta **46**.



- ▶ Sfortunatamente il troll **46** sta ancora bloccando la vostra strada. Notate che il suo scudo è danneggiato, quindi cercate di ingannarlo dandogli il volantino promozionale **14**. Ben fatto! Se ne va per procurarsi uno o due scudi nuovi: $46 + 14 = 60$. Prendete la carta **60**.



- ▶ Dopo esservi sbarazzati del troll, consegnate alla driade la busta con il sigillo del re **34**: $60 + 34 = 94$. Prendete la carta **94**.



IL RITORNO DI WOLFIX

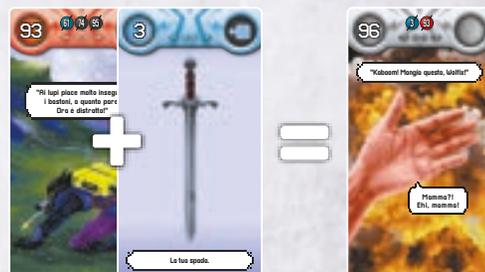
- ▶ Entrate nel congegno **94**. Il gioco sembra essersi bloccato! Premete il tasto in basso a destra per espellere il CD-ROM, poi soffiategli sopra per rimuovere la polvere dal disco e rivelare le impronte, che potete pulire strofinando il dito sul CD. Prendete la carta **95**.



- Wolfix? Questa deve essere la vera forma del lupo che avete incontrato prima e di cui vi siete liberati gettando il bastone nelle pianure. Ora, cosa succederebbe se gli gettaste la vostra barra di orpimento **61** invece **32**? $32 + 61 = 93$.
Prendete la carta **93**.



- Approfittando della posizione vulnerabile di Wolfix **93**, usate la vostra spada **3** per colpire il suo jetpack, che esplode: $93 + 3 = 96$.
Prendete la carta **96**.



- Vostro figlio sta cercando di riportarvi nel mondo reale. Vedete la sua mano davanti allo schermo – una normale mano con 5 dita – che vi indica quale carta dovete rivelare.
Prendete la carta **5**.



- Entrate nel congegno **5**. Avendo perso la battaglia, Wolfix fugge dal mondo di Crearia con la coda tra le gambe, probabilmente per trovare rifugio in un altro gioco... Non lasciatelo scappare! Toccate la console riposta nella scatola di cartone. Superboy inseguirà Wolfix attraverso il labirinto. Usate i funghi per aumentare la velocità e intrappolarlo!



Complimenti!

Avete liberato il mondo di Crearia dalle grinfie di Wolfix. Lo avete intrappolato dove non può nuocere più a nessuno, almeno per il momento... Udite una voce che vi chiama: "Va tutto bene lassù? È ora di mangiare!"