

telar c'f g c es tambi,n el del cisne en esferas (ojo cisne)

cisnes/huevo e c e d abre - cierra

buhos c d d c ver en la oscuridad

rueca c c c e convierte paja en oro y al rev,s

caldero teñir c d c d cambia el color

frasco g e e d vac;a o llena recipientes

torbellino d e f c enroscar / desenroscar

pastores c e e g camuflarse o dejarse ver

aterrar f c c f asusta a los pastores (lo anuncia primera esfera)

ovejas d e f h duerme / despierta

guadaña d f h f afila guadaña

lago cueva a d d a reflejo - intercambia personas

seguido haces lo mismo con la la lana que hay a tu izquierda. Vuelves hacia la mesa y seÑalas el frasco conteniendo el liquido, este se cae y te dar otro DRAFT (GFFE). Sales de esta tienda y te diriges hacia la tienda de los tapices y los cambias de color (TODOS DEL MISMO:COLOR VERDE),DRAFT:(DDCD).

Sales de la tienda te vas hacia la izquierda y encuentras el muelle y al lado de ,l hay una concha, la seÑalas y la abres (ECED). Ahora vas hacia la derecha y pasada esta tienda hacia arriba y hacia la izquierda te encontrar s en una pantalla con 4 rboles seÑalas uno por uno los agujeros que hay en los rboles todos estar n ocupados por un buho excepto uno y te ir n dando cada uno una nota, la escribes y tendr s otro DRAFT(CDDC).

Ahora caminas hacia la izquierda y ver s una tumba y encima de ella un buho que no te deja ver la inscripciøn. Un poco mas a la izquierda de la tumba hay unos espinos seÑalalos y entonces saldr un conejo de ellos que asusta al buho que se va hacia el agujero del rbol vacio. Entonces seÑalas la tumba y podr s leer la inscripciøn que te revela varias cosas y dice que all; est enterrada tu madre.

Intenta abrir la tumba (ECED) y veras lo que pasa es muy curioso pero no se ha de abrir para continuar el juego. Ahora te diriges hacia la derecha y luego hacia arriba hasta llegar al rbol en el que te encontrabas al principio del juego. Cuando llegas all; seÑalas el cielo y (ECED), el cielo se abre y de ,l sale un rayo que corta el rbol y se cae al rio yendo a parar cerca del muelle arrastrado por el agua. Bajamos hacia el pueblo y vamos a mano derecha y entramos en la primera tienda que encontramos y en la cu l todavia no habiamos estado, seÑalamos hacia la parte oscura (no donde est el oro sino cerca de la puerta que hay una especie de barrotes) hasta que te aparezca en la parte inferior los ojos y ponga (OSCURIDAD) entonces (CDDC) y tendr s la mirada del buho pudiendo ver en la oscuridad.

All; descubres una rueca, paja y oro. SeÑalas la rueca y te dar otro DRAFT (DEDC), ahora seÑalas la paja y (DEDC) y la conviertes en oro. Seguidamente seÑalas el oro y (CDED) y conviertes todo el oro en paja. Sales de esta tienda y caminas hacia la izquierda hasta llegar al muelle, te metes en el agua y te subes en la rama y vas hacia la izquierda hasta que llegas a un TORNADO, lo seÑalas y te dar otro DRAFT (FDDE), lo vuelves a marca y entonces (EDDF) con lo cu l lo paras y pasas. ContinÑas navegando hacia la izquierda y llegas a una isla.

EN LA CIUDAD DE LOS VIDRIEROS:

Al llegar a la isla ver s que en tu bastøn aparece una nueva letra de musica la "G"(ya falta menos); caminas hacia la derecha y llegas a la CIUDAD VERDE all; entras en una especie de IGLOO y aparecer un hombre que habla contigo. Terminada la conversaciøn te vas hacia la derecha dentro de esta especie de Igloo y encontrar s una copa vacia la llenas (EFFG). Ahora sales y te diriges hacia la izquierda hasta que llegas al bosque unos pastores te aparecen al mismo tiempo que suena un nuevo DRAFT (CEEG), te rodean y no te dejan pasar. Te preguntan varias cosas,

y la final te vas, dirigiendote hacia la torre al lado del igloo.

Señalas a los obreros que hay trabajando en la torre y haces el siguiente DRAFT (GEEC), con lo cual serás invisible a sus ojos. Entrás en la torre y verás a dos hombres hablando te acercas y los señalas, oyendo lo que dicen. A continuación de que se vayan te diriges hacia una campana que hay a mano izquierda la señalas y te lleva a la torre donde están trabajando dos obreros, señalas la guadaña y obtendrás un nuevo DRAFT (DFAF). Continúas caminando hacia la izquierda y te lleva a otra campana que te traslada a donde está la esfera azul. Señalas la bola tres veces y en una de ellas obtendrás un nuevo DRAFT (EFFE).

Ahora sales de la torre y te diriges otra vez al bosque, cuando aparezcan los pastores los señalas y (EFFE), te conviertes en dragón y los pastores huyen despavoridamente. Entonces ya puedes pasar, vas hacia la izquierda y encuentras un pastor dormido y las ovejas pasciendo en el campo. Señalas a las ovejas y obtendrás un nuevo DRAFT (DEFA), con el que podrás despertar a la gente y al revés dormirlos (AFED).

Sigues caminando hacia la izquierda y encuentras una pradera con varias casas, entras en una de la que sale humo. Allí encuentras a un cordero enfermo lo señalas y aparece una pastora que después de hablar contigo te enseña el DRAFT de reanimar a la gente (CAAC). Sales, señalas a las ovejas que hay en el campo y les cambias el color (DDCD).

Aparece un dragón y te lleva a su guarida, entonces señalas el oro que hay en su guarida y lo conviertes en paja (CDED), señalas la paja y le prendes fuego (EFFE), el dragón al quemarse sale huyendo de su guarida dejando al descubierto una entrada. Te diriges hacia ella, entras, te vas hacia la izquierda y señalas la oscuridad haciendo el hechizo de ver por la noche (CDDC). Caminas hacia derecha, entras por un agujero y caminas hasta encontrar unas escaleras. Bajas por ellas y te vas hacia la izquierda hasta que te caigas.

Ahora estás en el lago, lo señalas y te das otro DRAFT (ADDA). Vacías el lago (GFFE), y te vas hacia la esfera la marcas tres veces y en una de ellas te das el DRAFT de convertirte en cisne (C'FGC). Señalas un hoyo seco que hay cerca de la esfera y vuelves a llenar el lago (EFFG). Sales por detrás del árbol, caminas hacia la derecha y llegas al exterior donde encontrarás un precipicio lo señalas y utilizas la fuerza del tornado (EDDF). Ahora se habrá creado una escalinata por la que bajas y llegas a la pantalla en que hay un chico durmiendo y unas tumbas de metal al lado. Señalas al chico y lo despiertas (DEFA), te dice que pertenece al gremio de los Herreros y te enseña donde queda su ciudad y se vuelve a dormir. Lo señalas nuevamente y (ADDA), con lo que cambias tu personalidad por la de él. Caminas hacia la ciudad de los herreros y entras en ella.

EN LA CIUDAD DE LOS HERREROS

Caminas hacia la derecha hasta que encuentres a tu jefe que es el encargado de la leñera, este te encierra en el calabozo y te quita el baston. Señalas la paja que hay en el calabozo y te duermes. El encargado de la leñera echa el baston al fuego, entonces aparece el pato negro lo recoge y te lo devuelve.

Abres la puerta del calabozo(ECED), vas hacia la leñera, la señalas y la llenas de troncos (EFFG). Bajas por las escaleras y encontraras a un hombre afilando una espada y a otros dos conversando. Señalas a los hombres conversando y oyes la conversaciøn. Despues señalas la espada que est afilando el hombre y cuando la tenga levantada la mellas con el hechizo (FAFD).

Te encierran en la catedral verde en una jaula. La abres (ECED) y sales el Obispo te quita el bastøn y se va hacia fuera. Ahora te diriges hacia la esfera que hay allí pero el carcelero te lo impide, dice que te dejar tocarla a cambio de ver tu rostro entonces tu no se lo impides y el carcelero desaparece. Señalas la esfera tres veces y te vas hacia afuera. Allí esta el Obispo invocando algo, entonces se abren los agujeros y aparece el demonio CHAOS, tu huyes pero al Obispo lo mata. Vuelves afuera y recoges tu bastøn, te vas hacia los agujeros(3) los señalas y entras en ellos reanimando a la gente que parece estar muertos con el hechizo (CAAC).

Despues de esto vas hacia la izquierda hasta llegar al lago de los cisnes, lo señalas y entonces te habla diciendo que es tu madre y lo que tienes que hacer. Cuando al marcar al cisne siempre te diga lo mismo, vas hacia la derecha y vas cerrando los 4 agujeros que hay abiertos con el hechizo (DECE). Al hacer esto consigues la "B".

Vuelves al lago de los cisnes y vas hacia la izquierda, entonces apareces otra vez en la tumba que visitaste al principio del juego. Te diriges hacia la tienda de los tapices hasta que llegues al telar, entonces aparecer el demonio CHAOS y el pato negro. Señalas el telar y te da un DRAFT (BFFC), señalas al pato y haces (CFFB). Señalas otra vez el Telar y te dar otro DRAFT (BFBF), señalas la pluma del pato y haces (FBFB).

Señalas nuevamente el Telar y te da (BCCB), señalas el Telar y haces(BCCB) y el telar se rasga en dos y consigues la ansiada C' te vas hacia el agujero abierto al partirse en dos el telar te señalas a ti mismo y haces (C'FGC) y te conviertes en cisne.

Con lo que acabas el juego.

Este hint está escrito por Emilio José Pérez Pérez

ÈÍÍÍÍÍÍÍÍÍÍÍÍÍÍÍÍ»
° °
° F I N °
° °
ÈÍÍÍÍÍÍÍÍÍÍÍÍÍÍÍÍ¼