

SOLUZIONE GOMO

Nella casa di Gomo

Dopo il risveglio osserva tutto e poi accendi la lampada sul mobile alla sx e la tv. Alla dx della tv c'è una chiave appesa, prendila, usala sulla porta e esci. Osserva la cuccia del cane e osserva una astronave che lancia un video messaggio in cui si evince che hanno rapito il cane e vogliono in cambio un cristallo. Hai 1 ora e 40 minuti di tempo.

Alla miniera

Avanza a dx e vedi degli animali nelle loro tane, avanza a dx e arrivi alla miniera Zoltan's Factory. Entra nel carrello e dopo una corsa sei dentro a un pozzo. Vai verso il manifesto e prendi il gesso in terra per modificarlo. Vai a dx e sali le scale, avanza ma ricadi di sotto. Scendi nel WC e usa il 2 per prendere la carta igienica in cui vi è disegnato il gioco del tris. Sali la scala a sx e osserva il sacco in terra e avrai una Card magnetica. Prendi la corda con rampino appesa al palo, usa il rampino sulla zona sopra che era crollata, usa la corda e sei sopra.

Vai alla porta, diccala e usa la card nella fessura. Ora bisogna inserire il codice che corrisponde alle "X" sul pezzo di carta igienica. Premi le corrispondenze, il pulsante e la porta si apre.



Scendi e vai a dx, una cassa blocca il passaggio, bisogna sollevarla. Vai a sx e inserisci la presa nella spina del generatore, premi il pulsante bianco sulla colonna in ferro a dx ma l'ingranaggio è bloccato. Sali sul generatore e poi sul piano a dx, osserva il contenitore ma è vuoto, usa il boccione di olio e poi prendi il contenitore ora pieno. Scendi e usa l'olio nell'ingranaggio, premi di nuovo il pulsante e poi vai a dx.

Osserva il disegno alla parete dell'escavatore. Entra nell'ascensore, premi il pulsante dietro e scendi. Sali la scala e dopo la decontaminazione sei agli armadietti. Esamina l'ultimo a dx e dopo una lotta raccogli il pulsante da terra. Scendi e osserva il macchinario a dx, al centro manca un pulsante, usa quello che hai in inventario e ora posizionali come vedi sotto.



Ora clicca il pulsante centrale che accenderà la luce nella stanza a dx e quello in basso per aprire la porta. Entra e sei davanti all'escavatore. Sali la scaletta e vai dietro per vedere il pannello di controllo.

Hai 4 leve e due led.

- Abbassa la leva di sinistra per abbassare il braccio trapano.
- Abbassa la seconda leva da sinistra fino a quando la luce diventa verde.
- Premi la luce verde per perforare e la roccia scorre a dx.
- Solleva la terza leva da sx per spostare il braccio a sx.
- Abbassa la quarta leva per spostare il braccio a metà.
- Abbassa la terza leva per spostarlo a destra e sopra la roccia fino a quando il secondo led diventa verde.
- Premi il tasto verde per raccogliere roccia.
- Solleva la terza leva per muovere il braccio a metà.
- Solleva la quarta leva per muovere il braccio verso l'alto.
- Abbassa la terza leva per spostare il braccio a destra sopra il nastro trasportatore fino a quando la luce verde si accende.
- Premi il pulsante verde per far cadere la roccia che si sposta a destra. Scendi e vai a dx.

Osserva il disegno sulla parete in cui indica che le rocce piccole vengono aspirate nel tubo, e le grandi entrano nel macchinario. Vai al macchinario al centro, usalo e la roccia viene aspirata. Sali le scale a dx e nel recipiente vi sono delle rocce e carta. Clicca il lato in alto a sx e da dentro leggi il biglietto che hai sbloccato il bonus, sul bordo sx prendi il Cd. Premi il pulsante per far cadere le rocce. Torna indietro e sali la scaletta, vaia dx e cerca di entrare nel tubo, avanza a dx e prova ad usare il macchinario. Scendi e usa il Cd nella fessura del macchinario che esplode. Sali di nuovo la scaletta e stavolta vieni aspirato dal tubo. Dopo la caduta entra nel tubo in alto per ricadere in compagnia di una roccia.

Premi il tasto sulla parete dove c'è il vetro circolare, prendi la corda appesa sulla ringhiera a sx. Prova ad aprire la porta a dx in fondo ma è chiusa, torna alla roccia in terra, cliccala e sarà spostata a dx, usaci la corda per aprire la porta. Entra e sei al generatore. Alla dx della scaletta c'è una porta chiusa, sali la scaletta e prendi la chiave nera appesa. Scendi e usala sulla porta per aprirla, entra e abbassa la leva. Sali di nuovo e prendi il poster sotto il monitor, premi il pulsante a dx sulla parete, entra e clicca il disegno del fiore per toglierlo. Clicca il macchinario sottostante: è uno scanner. Usa il disegno che hai in inventario sullo scanner per scendere. Premi il pulsante alla parete e sei al cristallo.

Prendere il cristallo

Avvicinati al cristallo, osserva il quadro, togli la campana di vetro e prendi il cristallo. Scatta l'allarme e una guardi robot arriva. Usa il robotma sei atterrato, usa il cristallo sul robot per metterlo fuori uso. Vai a dx, premi il pulsante per aprire la porta ma il robot ti blocca. Usa il cristallo sul robot e stavolta lo abbatti. Esci a dx. Sei in un acquario, entra nell'ascensore a dx, clicca la consolle e c'è un puzzle. Lo scopo è di collegare da in alto a sx in basso a dx. Hai 5 pulsanti centrali: con i 4 laterali scegli la casella e con quello centrale ruoti i vari segmenti. La soluzione è nell'immagine sotto. Il percorso è quello centrale.



Si accenderà il led bianco. Premi il pulsante in basso per attivare l'ascensore.

Porta a codice

Vai a dx e c'è una porta a codice. Vaia sx alla pecora e sullo sgabello prendi il tosatore, usalo sulla pecora che volerà via mostrando un codice: il mio è 8738 ma è random. Se lo dimentichi sali sulla piattaforma, guarda nel cannocchiale e lo vedrai. Vai alla porta e inserisci il codice per aprire la porta e avanzare.

Sulla destra il passaggio è bloccato dai mattoni appesi a una puleggia. Prendi la manovella sul palo di sx e mettila sul palo a dx. Ruotala per spostare la pala del mulino e poi sali la scala. Usa la pala del mulino per aggrapparti alla corda, avanza sulla corda e poi scendi a terra. Vai a dx.

Aprire le finestre

Il mulino ha 3 finestre chiuse. Vai a dx e osserva la lanterna e le pietre colorate del pozzo disposte a colonne su tre file.



Vai al disegno sulla parete del mulino e noti che ci sono 3 cerchi con 5 pietre colorate. Esattamente come la disposizione delle pietre sul pozzo, 5 pietre su 3 righe. Sono 3 disposizioni diverse, ognuna per ogni singola finestra. I cerchi di pietre ruotano su sè stessi. Bisogna usare la disposizione della colonna a sx, centrale e dx delle pietre sul pozzo. Di seguito la disposizione esatta.



Finestra a sx: ombrello.



Centrale: lente



A dx: serpente.

Vai al pozzo e usa la lente sulla lanterna, poi la manovella sulla parete a sx per mandare via le nuvole. Usa di nuovo la lente sulla lampada che la accenderà. Prendi la lampada e scendi nel pozzo.

Nel pozzo

A sx c'è un interruttore, usalo ma la porta si richiude. Usa l'ombrello sull'interruttore per bloccare e poi entra, la porta ora sta aperta. Sali.

Attraversare il torrente

Sali la scala e agita l'alveare che cade nel torrente, vai verso l'alveare e usalo per attraversare.

Far funzionare il macchinario

Tira fuori la carota dalla terra, vai al macchinario e sposta la leva centrale ma non capita nulla. Metti la carota sul gancio alla sx del macchinario e i criceti girano la ruota. Metti il cristallo sotto la campana di vetro, sposta la leva del macchinario e entra nel portale.

Fermare la guerra

Una battaglia è in corso tra astronavi e robot. Usa il macchinario a dx ma è spento. Togli il pannello in basso e vedi dei fili. Collega come vedi sotto e poi premi il pulsante in alto.



Esci a sx e riprendi il cristallo rosso. Vai a dx e sei a una casa sull'albero.

Entrare nella casa

La casa è protetta da una pianta carnivora, osserva il pacco in terra e devi risolvere un puzzle.

Ho numerate le posizioni e dalla lista numerica che segue si devono premere le posizioni dei numeri non le caselle che hai già mosso. Quindi i numeri non corrispondono alle caselle ferme o già mosse ma alle posizioni.



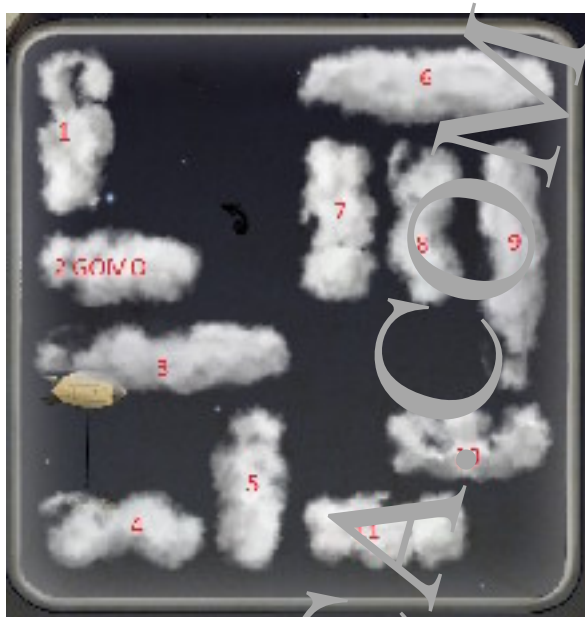
8 7 4 1 2 5 8 9 6 3 2 5 8 9 6 3 2 5 8 7 4 1 2 3 6 9 8 7 4 5 8 7 4 1 2 3 6 5 8 9 6 3 2 1 4 7 8 9

Avrai uno spray. Usalo sulla pianta carnivora e poi sali la scala. Prendi il coltello e scendi, usalo sul barile a sx per tagliare le corde e dal barile prendi una chiave. Ritorna alla casa e usa la chiave sulla porta. Entra.

Prova ad entrare nella porta sul tronco ma c'è una volpe. Prova ad inserire la spina a dx nella presa ma non va. Vai a sx e clicca l'interruttore per accendere la luce, prendi la cassetta degli attrezzi sotto il tavolo e da dentro prendi un cacciavite. Usalo sulla presa di corrente sul tronco e poi collega la presa, la volpe va via. Entra e sali, accendi la lampada a sx, clicca lo scaffale e da un libro vedi come prendere uno scoiattolo con una graffetta.

Vai al tronco e sali sugli scalini in legno sul tronco, ma cadi. Sali di nuovo ma un gufo blocca il percorso verso la mongolfiera. Sali ancora e sei sul ramo, usa il frutto per allontanare il gufo, scendi e prendi l'ascia. Avanza a sx e clicca l'asse sul ramo per inclinarlo, prova a salire ma l'asse scivola. Rimettilo come era prima e poi usa l'ascia sul chiodo dalla parte opposta dell'asse. Entra nella mongolfiera, tira la cordicella in alto per accendere la fiamma e usa l'ascia sulla corda per partire.

Sei nel cielo e hai delle nuvole disposte in un certo modo. Lo scopo è creare un passaggio per salire sull'astronave a dx. Clicca sulla nuvola col nome GOMO e salterà dentro, poi muovi come descritto sotto.



Muovi la 2, la 1 e poi la 6 per tre volte.

7, 8 in alto, la 10 a sx e la 9 giù

Muovi quella in cui vi è gomo a dx fino a salire nell'astronave



Nella bocca del mostro

Entra nel passaggio a dx (bocca del mostro), una volta sotto in alto vi è un piccolo filo, prendilo. Il passaggio a dx è bloccato dalle tonsille. Osserva i due cavicuni in alto e tirandoli ognuno apre una tonsilla, vanno tirati insieme. Usa il filo in inventario sui due per unirli, osserva il pulsante a sx e se tieni fermo il mouse appaiono delle frecce, clicca per spostarlo fin sotto i fili collegati, premi il pulsante e vai a dx.

Salire sul pilastro

Clicca la roccia in terra a dx per spostarla, clicca l'asse appoggiato a sx per posizionarlo sulla roccia. Sali sul lato destro dell'asse, usa i sassolini sotto l'asse per saltare sopra. Vai a dx e dai il cristallo all'alieno che viene colpito. Prendi il cristallo e torni a casa. Apri il pacco regalo e guarda la sorpresa.

Soluzione di Giuseppe