

Alla Larga da Deponia

Tutorial

Accettate di giocare il tutorial e seguite passo passo tutte le istruzioni. Aprite la cassetta degli attrezzi e prendete la fiamma ossidrica. Scendete dalla scala e andate a destra. Esaminate il pannello a destra della porta e il catenaccio. Usate la fiamma ossidrica col catenaccio. Accendete la fiamma tenendo premuto il tasto sinistro del mouse sulla fiamma. Passate la fiamma sui quattro tondini di ferro fin quando non saranno rossi. Premete velocemente e ripetutamente il tasto sinistro del mouse per aprire la porta. Guardate l'animazione.

Esaminate l'artiglio e usatevi il lanciafiamme improvvisato. Dopo l'animazione cliccate velocemente sulla porta per chiuderla, poi prendete il tubo a sinistra e usatelo col catenaccio. Se la porta dovesse riaprirsi non preoccupatevi, richiudetela. Andate a destra e premete due volte il pulsante rosso. Arrampicatevi sulla bomba. Scalciate sulla ganascia, poi sul mostro e ripetutamente sulla ganascia fino a sganciarla. Se il mostro dovesse riprendersi tirategli qualche nuovo calcio. Guardate il filmato e la sigla.

Capitolo 1 – L'elefante Rosa

Sul tavolo a destra prendete la chiave inglese. Esaminate il pluriball a sinistra e uscite dalla stanza. Esaminate la piramide di bicchieri a destra. Tornate nella mongolfiera e prendete il pluriball. Uscite di nuovo e guardate l'animazione. Andate a destra e parlate con l'uomo di tutti gli argomenti. Dopo l'animazione fategli segno di dare gas, il tasto giallo, finché non partirà l'animazione. Tornate a sinistra. Prendete il sacco della spazzatura attaccato alla mongolfiera. Usate la chiave inglese con i cartelli. Prendete la strada a nord-est. Parlate con Tuck di tutti gli argomenti. Andate a sud e parlate con McChronicle del primo argomento. Tornate a nord e andate a est. Parlate con Zoon di tutti gli argomenti. Parlate con la banda e chiedete di suonare. Parlate con Zoon e cercate di convincerlo a lasciar suonare la banda. Entrate a destra. Esaminate il gioco della frutta marcia due volte. Parlate col Ragazzo Ratto di tutti gli argomenti. Parlate anche con l'altro ragazzo di tutti gli argomenti. A destra provate a prendere la patata arrostita. Andate a est e guardate il filmato. Parlate con Lotto di tutti gli argomenti, soprattutto del seno piccolo in modo che Lotto vi dia il ferretto. Entrate nella porta a destra. Parlate con Toni di tutti gli argomenti. Esaminate l'invertitore e il riduttore di potenza e provate a prenderli. Parlate con Lonzo. Andate a destra e prendete la cannuccia e il bicchiere. Prendete anche la barba bionda appesa al muro. Raccogliete la freccetta a sinistra attaccata al bersaglio. Usatela col bersaglio per vincere l'invertitore di potenza. Tornate dove c'è McChronicle e andate alla Nulbot in basso a destra. Aprite la porta e poi lo sportello. Usate l'invertitore di potenza con lo scomparto di sinistra, poi usate il bicchiere in basso a destra. Attivate il distributore di ghiaccio. Chiudete la porta e tornate a nord, poi due volte a est fino ai barbecue. Usate il bicchiere col ghiaccio sul barbecue di sinistra. Allontanatevi leggermente per far sciogliere il ghiaccio. Prendete il bicchiere con l'acqua e usatelo sul barbecue a destra dove c'è la patata. Prendete la patata, esaminatela nell'inventario per toglierla dalla stagnola e usatela sulla macchina dividi patate a destra. Attivate la macchina e prendete le due metà. Usate la stagnola con la cannuccia che avete nell'inventario. Andate da Tuck e dategli il cappello di stagnola. Tornate a sud-est, parlate con McChronicle e guardate l'animazione. Andate a nord da Tuck. Andate a est fin fuori dalla locanda e parlate con Lonzo di tutti gli argomenti in modo che vi ridia il ferretto. Entrate nuovamente a destra, prendete la cannuccia, il bicchiere e la barba appesa a destra. Parlate con Toni di tutti gli argomenti. Uscite e raggiungete Toni all'incrocio dove prima c'era Tuck. Guardate l'animazione. Andate a sud e poi a ovest. Esaminate i frammenti di cristallo. Raccogliete il pezzo di cristallo, usatelo sul bagliore e raccogliete il reperto rosa. Spostate il pezzo di vetro e vedrete delle impronte rosa, sul pontile, sul palo che va in basso, sotto il pontile, sulle rocce e poi

lungo il sentiero che sale. Tornate in basso e seguite le orme a destra. Continuate a seguire le orme lungo la salita e andate all'incrocio dove c'era Tuck. Spostate il pezzo di vetro lungo la strada a destra, poi in basso, verso lo sfondo andando a destra, poi verso il palo centrale e infine sul ramo a sinistra del palo. Tirate la leva e guardate l'animazione. Uscite dal tunnel a nord-est, prendete il sentiero a sud ed entrate nel negozio a est. Dopo l'animazione prendete il razzo a destra. Usate la chiave inglese col rubinetto del serbatoio. Uscite, andate a nord e poi due volte a est fino ai barbecue. Usate il rubinetto con il distributore di miele a sinistra. Usate la barba con il rubinetto del miele e datela al Ragazzo Ratto. Usate il gioco della frutta marcia. Dovete giocare a tris, mettete la prima zucca al centro, la seconda nell'angolo in basso a destra, poi centrale nella colonna di destra e infine centrale nella colonna di sinistra. Il topo si muove sempre a L a partire da dove è stato posizionato l'ultimo frutto quindi può essere che le mosse siano diverse da quelle scritte qui sopra. Una volta vinto il topo andate a nord e datelo a Zoon. Prendete il fucile sulla destra. Andate a ovest ed entrate nel passaggio. Nell'inventario usate il razzo col pezzo di vetro. Usate la polvere da sparo col fucile e datelo a Tuck che non sarà ancora soddisfatto dell'arma. Uscite e andate alla mongolfiera. Prendete il sacco di spazzatura che fa da zavorra e usatelo col fucile. Andate alla festa dove ci sono i barbecue e aprite il cassetto della cera a sinistra. Prendete la cera. Andate da Zoon e dategli la cannuccia e poi la freccia. Andate due volte a destra a destra e date la cera a Lotti per ottenere così il suo rasoio. Tornate a nord e usate l'epilatore con l'Uomo Ratto. Tornate da Zoon e dategli le api, otterrete così la cerbottana. Tornate al bar e usate la cerbottana col bersaglio. Prendete i premi dal bancone e uscite. Andate alla macchinetta dove avevate preso il ghiaccio. Aprite lo sportello della macchinetta e aprite la parte in alto. Usate l'invertitore di potenza a sinistra e il limitatore a destra. Spostate le leve in modo da far diventare la macchina infetta e di poter togliere il limitatore a destra. Usate il bicchiere in basso a destra e premete il pulsante per prendere altro ghiaccio. Tornate ai barbecue e mettete il bicchiere col ghiaccio su quello di sinistra, allontanatevi e prendete il bicchiere con l'acqua. Usate il bicchiere con la patata a destra. Prendete la patata, utilizzatela con la macchina a destra e premete il pulsante rosso. Prendete la patata e usatela col ferretto. Andate a nord e date il paraorecchie con le patate a Zoon. Parlate con la banda per farla suonare e raccogliete la spazzola per bottiglia. Usatela con il fucile. Tornate a ovest e nel passaggio. Date il fucile a Tuck. Entrate nel tunnel di sinistra e guardate l'animazione. Salite la scala e guardate il filmato. Vi troverete punto e a capo. Prendete la chiave inglese a destra e il pluriball a sinistra. Aprite la botola e scendete. Grate la manovella. Entrate in uno dei due tunnel e provate a prendere il gatto di porcellana nel negozio. Provate a prendere una tavoletta del wc. Usate il pluriball con le corna che spuntano dal basso e usate nuovamente le tavolette per farne cadere una ma salvarla. Raccoglietela. Tornate alla mongolfiera e raccogliete la spazzatura di zavorra. Usate la chiave inglese con i segnali stradali. Usate la tavoletta del wc con il supporto dei cartelli. Scendete nel tunnel e usate la manovella per alzare il supporto. Tornate di sopra, prendete la corda a destra della mongolfiera e usatela con la tavoletta del wc. Prendete il cappio e usatelo sulla botola. Finalmente la trappola è pronta. Andate a est e parlerete con McChronide. Andate a nord e parlate con Tuck. Andate sempre a est fino al bar e parlate con Toni per farla venire via. Seguitela fino alla mongolfiera e guardate l'animazione. Parlate con Toni di tutti gli argomenti. Andate a est ed entrate nel negozio. Parlate con Toni di tutti gli argomenti. Guardate il filmato. Prendete le macerie infuocate a destra della macchina del tempo. Andate a ovest, entrate nella mongolfiera, aprite la stufa e usatevi la maceria rovente. Guardate l'animazione. Usate la corda e guardate l'animazione. Andate a ovest e guardate l'animazione. Tirate la leva e guardate l'animazione. Aprite l'UFO ed entrate. Premete il pulsante rosso e poi quello verde. Guardate l'animazione.

Capitolo 2 - Elysium

Andate a est e guardate l'animazione. Prendete il palo a destra del braccio. Tornate a ovest e usate la porta di destra. Usate poi il palo con quella porta. Usate il fusibile principale e prendete il fucile. Parlate col fiore Ronny di tutti gli argomenti. Premete il pulsante a sinistra del fiore. Provate a usare il fucile col bersaglio. Andate a destra. Provate ad alzare il tubo che blocca l'uomo. Esaminate l'ascensore dei gelati, premete uno dei pulsanti per ordinare un gelato e prendetelo. Tornate a ovest e raggiungete l'UFO. Aprite lo sportello a destra. Parlate con McChronicle e chiedetegli di passarvi l'estintore. Andate alla balconata e usate l'estintore con l'ascensore dei gelati. Premete uno dei pulsanti per ordinare un gelato e mandare giù l'estintore. Usate l'ascensore rotto. Usate nuovamente uno dei pulsanti per abbassare il gancio. Usate il gancio col tubo sulla destra. Usate l'avvolgicavo con la fioriera. Usate il palo con l'apertura nel pavimento. Provate a rompere la ringhiera. Cliccate ripetutamente il mouse veloce in modo da rompere la ringhiera e guardare l'animazione. Prendete il gancio e usatelo con le travi in alto. Arrampicatevi sul muro e tirate il cavo. Tirate nuovamente e svegliate Gal. Guardate l'animazione. Tirate nuovamente la corda e guardate il filmato.

Brucia Elysium brucia

Salite di sopra, premete il pulsante di chiamata arancione e guardate il filmato. Esaminate la gabbietta a destra, poi provate a prendere l'antidoto. Usate due volte la borsa a destra. Esaminate la valigia e liberate Velenoso. Prendete il puntatore laser da dentro la valigia. Andate di sotto e spingete McChronicle. Tornate di sopra e usate il puntatore laser col tubo. Spostate la luce in modo da far spostare il varano fino a farlo uscire da sinistra. Guardate l'animazione. Usate il tubo e prendete la carta d'identità. Guardate la breve animazione. Tornate di sotto e date l'antidoto a McChronicle. Tornate di sopra, andate al tubo e usate il pulsante di chiamata e usatevi la carta d'identità. Guardate il filmato. Andate a sinistra ed entrate nella prima porta. Raccogliete le pantofole a forma di piedi di mostro. Andate vicino al camino e raccogliete le pinze. Usate le pinze col pianoforte. Andate a est e guardate l'animazione. Prendete il casco a destra. Uscite due volte a sinistra, andate a destra, esaminate il terminale, premete sul microfono e parlate con Gal. Entrate nell'ascensore a nord e prendete il contrappeso. Riattaccate il contrappeso al gancio e premete la tastiera. Parlate con il fiore di tutti gli argomenti. Scegliete di andare alla Fun Zone. Scegliete la Jacuzzi, cliccate velocemente il mouse per fare le bolle. Scegliete la piscina di palline, spostatevi con le frecce direzionali e colpite i cinque bambini. Scegliete Golf, fermate l'indicatore di sinistra all'altezza della freccia e l'indicatore di destra nella zona più verde scuro. Infine scegliete Go Kart, premete il fungo in alto a sinistra fin quando l'indicatore sarà sul rosso e guardate l'animazione. Vi troverete di nuovo nel bagno. Prendete il casco, uscite due volte a sinistra e andate a destra. Usate il terminale e premete sul microfono. Parlate con Gal. Andate a nord, suonate la tastiera ma stavolta scegliete di andare direttamente alle camere stagne. Andate di sotto e raccogliete la mazza e la pelle di lucertola. Tornate di sopra, parlate con McChronicle di tutti gli argomenti e rientrate nell'ascensore. Salite nell'ascensore e usate la mazza col contrappeso. Prendete il contrappeso e usatelo col blocco rosa, quello relativo al Consiglio degli Anziani. Prendete il bicchiere sul tavolino e le palline dalla piscina in basso. Parlate con l'anziano di tutti gli argomenti. Tornate all'ascensore e andate alla Zona Relax. Sulla destra prendete la luce rossa sopra agli anatroccoli. Parlate con l'anziano. Esaminate un po' tutto poi salite in alto a destra. Parlate con l'anziano. Andate a destra e parlate con l'anziano. Tornate vicino all'ascensore e andate a sinistra. Usate il tasto del pianoforte con la macchina sulla sinistra. Tornate all'ascensore e poi al Consiglio degli Anziani. Usate la lampada abbronzante che avete nell'inventario con la lampada vicino all'anziano. Raccogliete il riflettore e la paglia. Nell'inventario usate la paglia con la carta rifrangente e ottenete un cappello. Usate il tasto insaccato con la lampada abbronzante. Tornate all'ascensore e usate il tasto con l'alloggiamento vuoto. Battete il martello su questo nuovo tasto per andare alla Stanza dei Computer. Usate il computer, usate la Case e prendete il materiale elettrico. Usate il succo d'arancia con l'hard disk e poi usatevi il cappello di metallo. Esaminate lo scanner a sinistra

del computer e usatevi la pelle di lucertola. Prendete la cartuccia. Usatela col vano porta cartucce vicino all'ascensore e azionate la leva. Riprendete la cartuccia ed entrate nell'ascensore. Andate al Consiglio degli Anziani e parlate con l'anziano. Ditegli che avete totalizzato 10.000 punti. Usate le palline con la lampada abbronzante. Tornate nell'ascensore e andate alla Zona Relax. Parlate con l'anziano. Andate a nord-est e parlate con l'anziano. Usate le zampe da mostro sulla schiena, poi usate le palline sciolte su di lui. Tirate via la ceretta. Andate ancora a est e prendete il drink sul bancone. Parlate con l'anziano. Raccogliete il verme gigante. Usate il frullatore dietro di voi. Versate il bicchiere grande nel frullatore. Prendete il bicchiere piccolo e mettetelo in quello grande, prendete il frullatore e versatelo nel bicchiere piccolo. Prendete il bicchiere piccolo e rimettetelo nel frullatore. Avrete ottenuto un drink da 40cl. Date il drink all'anziano. Tornate al Nucleo Abitativo, andate a destra e date i peli alla ragazza. Esaminate i campioni di stoffa nell'inventario. Andate al nucleo del computer e usate il campione di pelle di orso di zibellino con lo scanner. Prendete la cartuccia. Usate la cartuccia con la macchina vicino all'ascensore e usate la leva. Usate anche gli altri campioni con lo scanner e usatelo fin quando non vi leggerà la mano e farà la vostra cartuccia. Prendetela. Andate all'ascensore e andate alla zona relax. Usate il generatore di jackalope e inserite le cartucce 01 e 03 nei due vani. Scambiate le orecchie, la faccia e il pelo delle due specie e prendete le cartucce tirando le due leve. Andate al pannello in basso, apritelo e inseritevi la cartuccia 01. Andate a sinistra al bar, aprite il pannello sotto il palco vicino a voi e usatevi la cartuccia 02. Usate il verme gigante col frullatore dietro l'anziano e attivatelo col pulsante rosso. Usate la carne di verme con la macchina a sinistra e date la salsiccia all'anziano. Parlate con lui. Prendete la cartuccia del clown e tornate all'ascensore. Prendete anche la cartuccia dei cuccioli. Usate la macchina sulla sinistra, mettete le cartucce 01 e 02 e scambiate le estremità come da figura:



Rimettete la cartuccia 01 dai cuccioli, andate al bar e mettete la cartuccia 03 sotto il palco. Andate all'ascensore e raggiungete il Nucleo Computer. Usate la cartuccia 02 con la macchina accanto all'ascensore. Tirate la leva, prendete l'ascensore e tornate alla Zona Relax. Andate a nord-est alla zona spa e bussate alla sauna. Guardate l'animazione. Usate l'anziano a destra e usate il suo sudore sul vostro torso. Fate la stessa cosa con l'anziano alla vostra sinistra. Usate il braccialetto dell'anziano a destra con la grata, prendete il mestolo, usatelo coi carboni e poi con l'asciugamano dell'anziano a destra. Entrate nel tunnel e guardate l'animazione. Abbassate completamente tutti e cinque i tasti. Provate ad abbassarli da sinistra a destra tutti una volta e poi rischiaccate quelli che si sono rialzati fino ad averli abbassati tutti di un livello.

Ripetete l'operazione per abbassarli tutti altre due volte. Prendete il foglietto. Guardate l'animazione e rinizierà di nuovo il giorno.

Prendete il casco a destra. Uscite due volte a sinistra e usate il casco sul comando a sinistra dell'ascensore. Connettetelo, continuate e premete il microfono. Dite a Gal che avvierete il protocollo di autodistruzione. Premete il pulsante dell'autodistruzione e guardate l'animazione. Entrate nell'ascensore, premete il pulsante a sinistra e lanciatevi di sotto.

Capitolo 3 – Il Luna Park

Prendete la mano di Gal. Parlate con Gal, poi andate dal saggio e parlate con lui. Ditegli di scolpire il comandamento "non scolpire nella pietra". Parlate con gli uomini in basso. Andate a nord. Esaminate e prendete la macchina fotografica e la mano. A nord raccogliete il lucidatore di palle da bowling e la palla da bowling. Parlate col Chiromante a destra e provate a dargli la palla da bowling. Andate a nord-est vicino al Chiromante. A destra del martello aprite il pannello e raccogliete il limitatore di potenza. Andate a est ed esaminate la rivista nel cestino della spazzatura. Parlate con la coppia sulla destra e guardate l'animazione. Tornate alla piazza principale e usate il gettone nella Robo-salsiccia a sinistra. Parlate col robot fino a farlo girare, aprite il pannello sulla sua schiena e prendete il fusibile. Usate il fusibile con l'alloggiamento a destra del martello. Attivate la macchina col pulsante rosso. Girate a sinistra, attivate la macchina per far abbassare il gancio e, velocemente, prendete il martello e usatelo col gioco di forza. Girate a destra e attivate nuovamente la macchina. Girate la macchina a destra e attivate nuovamente per sollevare tutte le paperelle. Al posto delle paperelle prendete la canna da pesca. Andate a nord-est sotto il cuore. Sulla sinistra raccogliete il cuore di pan di zenzero. In basso a destra esaminate lo scolo e usatevi la canna da pesca per ottenere una chiave. Leggermente più a destra raccogliete il set di colori. Esaminate la porta e usatevi la chiave che avete nell'inventario. Sul ripiano prendete le monete e tirate il freno. Usate quattro volte le monete col distributore di gomme sulla sinistra. Guardate l'animazione e andate a nord seguendo il vombato. Tornate alle montagne russe e prendete le gomme dal distributore. Usatele sulla palla da bowling e poi usate il tutto con il set di colori. Andate al tunnel dell'amore e raccogliete la rivista dal cestino. Andate alla cava e usate la rivista con l'uomo che sta leggendo. Tornate a nord e date la rivista recente al Chiromante. Prendete il turbante e usatelo con la palla da bowling. Posizionate la macchina fotografica sull'autoscatto, la mano sul braccio meccanico, aprite il portello e mettetevi il limitatore di potenza. Usate il fantoccio di Gal col buco piccolo del fondale. Usatevi poi il cuore di pan di zenzero. Attivate l'autoscatto. Andate al tunnel dell'amore, usate la foto con il Love-O-Meter ma non sarà abbastanza romantica. Parlate con l'uomo. Tornate indietro, andate alle montagne russe e raggiungete i binari dove è appeso McChronide. Esaminate la stella a destra e prendetela. Tornate dove c'è la macchina fotografica e usate la stella con il fantoccio di Gal. Date la rivista arretrata al Chiromante, poi dategli il lucida palle da bowling. Parlategli. Mostrategli la rivista recente e parlate nuovamente con lui. Prendete la macchina fotografica e usatela sul Chiromante. Andate alla cava e date la foto del Chiromante al Profeta. Otterrete martello e scalpello. Date gli acquerelli al Profeta. Parlate coi tre uomini e chiedetegli se gli interessa un lavoro. Guardate l'animazione ed entrate nel labirinto dove c'è il vombato. Cercate il vombato premendo due volte sulla freccia verso il basso e tre volte su quella verso nord-est. Raccogliete il pezzo di vetro rotto e tirate i vari oggetti premendo sulle icone a destra vicino ai vari personaggi. L'unica cosa che farà perdere punti al vombato sarà però il pezzo di vetro che dovrete continuare a prendere e lanciare. Andate alle montagne russe da McChronide e usate il martello sulle sue mani. Andate dove c'è il Chiromante, posizionate la macchina fotografica sull'autoscatto, prendete la mano meccanica e posizionatela sul fantoccio di Gal. Usate l'anello con la mano. Parlate con McChornide e ditegli che siete pronte per la foto. Guardate l'animazione.

Capitolo 4 – L'Università

Dopo i dialoghi raccogliete la cesta per ornitorinchi. Aprite la gabbia a sinistra della scrivania e usate la cesta che avete nell'inventario con l'ornitorinco. Esaminate la ruota e il macchinario sulla scrivania e usate l'ornitorinco con la ruota. Parlate con gli studenti e con Gal. Raccogliete l'ombrello dal portaombrelli. Andate di sopra, esaminate l'ornitorinco albino e provate a usarvi la cesta per ornitorinchi ma non avrete l'esca giusta. Esaminate tutto, rientrate di sotto e uscite. Parlate con gli uomini ed esaminate la pignatta. Andate a sud e prendete la pianta aromatica. Andate a sinistra verso la parte anteriore. Esaminate la bacheca degli annunci e, a sinistra, abbassate la leva. Entrate nella porta e guardate l'animazione. Tornate alla parte posteriore. Rientrate in aula e usate la nota che avete preso dalla bacheca con gli studenti. Guardate l'animazione. Esaminate il panino e provate a usarlo sulla cesta per vedere che agli ornitorinchi piace il pane raffermo. Usate quindi il panino con l'anomalia temporale. Usate il panino raffermo con la cuccia. Salite di sopra e usate la cuccia con l'ornitorinco. Rientrate e usate la cuccia con la ruota dove c'è l'altro ornitorinco. Guardate l'animazione. Usate l'ombrello con la ruota. Uscite, andate nella parte anteriore, entrate nella porta e guardate l'animazione. Parlate col Decano, poi a destra prendete la pipa e staccate l'adesivo a forma di uccello. Raccogliete dei frammenti di vetro colorati. Esaminate il posacenere sulla scrivania del Decano. Usate la pipa con la foglia che avete nell'inventario e datela al Decano. Prendete la chiave sulla sinistra. Parlate con McChronicle. Uscite, andate alla parte anteriore, andate a destra fino alla porta del laboratorio e apritela con la chiave che avete nell'inventario ed entrate. Guardatevi un po' attorno. Tornate nell'aula magna e parlate con gli studenti per proporgli una gita. Guardate l'animazione. Andate un'altra volta all'aula magna, esaminate i sedili dove erano seduti i secchioni e raccogliete la gomma da masticare. Andate nella stanza del Decano e usate la gomma col posacenere per creare una gomma alla nicotina e datela al Decano. Prendete l'adesivo dentale appena appoggiato sulla scrivania dal Decano. Usate la colla coi frammenti di vetro colorati. Andate all'aula magna e raccogliete il cestino sotto alla lavagna. Andate nel laboratorio e usate il secchio col rubinetto a sinistra per riempirlo d'olio. Andate all'aula magna e salite sulla torre. Usate il secchio pieno d'olio con la grondaia in basso. Uscite, andate alla parte anteriore e tirate la leva a sinistra in modo che la capretta salti e caschi dal tetto. Tornate alla parte posteriore, parlate col giocatore a sinistra e raccogliete gli occhiali. Usate gli occhiali coi frammenti di vetro incollati. Provate a prendere la capra e otterrete del formaggio feta. Entrate nuovamente nel laboratorio. Esaminate gli occhiali 4D che avete nell'inventario e guardate l'animazione. Usate la feta con il serbatoio di tachioni in basso a destra. Usate 3 volte il serbatoio di tachioni, guardate l'animazione, usate il serbatoio altre 2 volte e guardate la nuova animazione. Parlate con Gal e guardate l'animazione. Raccogliete la foto e guardate il filmato.

Capitolo 4 – Ultima Campanella

Parlate col Buzzurro e andate a ovest. Parlate con Rokko di tutti gli argomenti. Andate a sinistra sotto al campanile con gli orologi. Guardate l'animazione. A sinistra di McChronicle prendete la zangola rotta. Raggiungete la fattoria e guardate l'animazione. Parlate con McChronicle e rientrate nella fattoria. Alle vostre spalle raccogliete la spazzola. Parlate con le due Gal. Andate a destra e raccogliete l'ornitorinco a batterie. Esaminate le sculture e prendete quella non finita a destra. Tornate al centro città e parlate con il nonno di McChronicle di tutti gli argomenti. Andate a sud-est. Parlate con l'architetto di tutti gli argomenti. Parlate con l'operaio. Attivate la sirena e parlate nuovamente con l'operaio. Tornate a nord ed entrate nel locale a est, vicino alla macchina del tempo. Parlate con Rita di tutti gli argomenti. Prendete un'arachide davanti a Rita, guardate l'animazione e parlate con le arachidi di tutti gli argomenti. Parlate col giovane Mawerick. Parlate con Ungh e dategli la scultura. Bussate alla porta del bagno. Parlate col vecchio Maverick e con Vince. Uscite dal bar, andate a nord-est e date un'occhiata alla leva e al bidone. Tornate al cantiere, attivate la sirena e, velocemente, andate alla piazza centrale, poi a nord-est e usate l'ornitorinco a batterie col bidone della spazzatura. Tirate la leva. Attraversate il ponte e prendete la carcassa. Tornate al centro

città, entrate al ristorante e date la carcassa al giovane Maverick. Date la zuppa al vecchio Maverick. Parlate col giovane Maverick. Usate la spazzola che avete nell'inventario con la zuppa e datela al vecchio Maverick. Dopo lo scambio di persona parlate col giovane Maverick per farvi dare le chiavi. Uscite fuori e guardate la macchina del tempo rossa. Usatevi la chiave, poi usatela per aprirla e usatela di nuovo. Aprite il cofano e guardate il motore. Andate a sinistra e date la zangola rotta che avete nell'inventario a Rokko. Otterrete un cilindro, andate a destra e usatelo nel motore. Parlate con Rokko. Andate a sud-est e parlate con l'architetto chiedendogli in che epoca trovare un abito elegante e l'anello. Provate a dare qualche risposta ma sarà tutto inutile. Tornate al ristorante e parlate con Rita di tutti gli argomenti. Parlate con le arachidi sul bancone, ditele che è per amore e che è per Rita e Rokko. Nell'inventario combinate le arachidi con la testa del cilindro. Andate al cantiere e usate la scultura con lo scavo viola in basso a destra. Andate al ristorante e date la pietra a Ungh. Date il lassativo all'uomo nel bagno. Raccogliete le banconote usate e datele a Rita. Usate il latte con la testa del cilindro. Uscite fuori, aprite il cofano della macchina rossa, se ancora non l'avete fatto, e usatevi la zangola con le arachidi nel motore. Guardate l'animazione e avrete ottenuto il burro. Usatelo con la fetta di pane. Andate al cantiere e date il panino al burro di arachidi all'Operaio. Nell'inventario esaminate la rivista e andate a parlare con l'Architetto. Chiedetegli dove potete trovare l'abito e l'anello e rispondetegli i turbanti. Prendete le mappe arrotolate a destra dell'Architetto. Andate al ristorante, parlate con Vince e dategli le mappe. Una volta fuori parlate di nuovo con Vince e guardate l'animazione.

Parlate col Chiromante e provate a prendere la sfera di cristallo. Andate a ovest alla cava. Andate a destra, esaminate il secchio, la pala, la spazzatura e prendete il lenzuolo del cadavere. Andate a parlare col Becchino di tutti gli argomenti. Prendete la pala e usatela sulla spazzatura. Date il lenzuolo al Becchino. Raccogliete il secchio di vernice e tornate al lunapark e parlate col Chiromante di tutti gli argomenti, chiedetegli della moda dei cappelli diverse volte, fin quando non vi dirà dei turbanti e si metterà a leggere la rivista. Prendete la sfera di cristallo. Nell'inventario esaminate la sfera per attivarla, vi troverete momentaneamente al cantiere, prendete il trapano e sarete di nuovo al lunapark. Usate il trapano e il secchio di vernice, in quest'ordine, sulla palla di cristallo. Prendete la palla e usatela sulla pista da bowling. Guardate l'animazione.

Siete a Paradox City. Parlate con Rokko, andate al cantiere e usate il tavolo da progettazione. Raccogliete l'anello con unicorno dalla mano meccanica. Tornate a nord e date l'anello a Rokko. Guardate l'animazione e premete il pulsante. Provate a premere le frecce e premete il pulsante verde.

Capitolo 6 – Spazzatura Temporale

Vi troverete nel deserto del tempo. Andate un po' a destra e raccogliete le lancette. Vicino all'accampamento prendete la balestra. Parlate con Momed di tutti gli argomenti. Usate le lancette con la pozzanghera sotto la macchina del tempo. Combinare le lancette ai tachioni con la balestra. Usate la capsula del tempo. Usate la balestra tachionica col portale appena aperto ed entratevi.

Sarete tornati a Paradox City ma distrutta. Raccogliete l'anello dallo scheletro di destra. Parlate con Rita. Esaminate il jukebox accanto a lei e usatevi l'anello con l'unicorno. Andate a ovest e usate il piccolo portale viola. Prendete dalla tasca del Rufus congelato gli occhiali 4D. Usate 3 volte la balestra con il barattolo di fagioli in alto per farli cadere. Tornate indietro. Esaminate gli occhiali 4D per vedere un nuovo portale potenziale. Usatevi la balestra tachionica ma non potete entrarvi. Tornate a ovest al centro città. Usate le chiavi che avete nell'inventario per vedere che la macchina del tempo funziona ancora. Usate il cofano. Usate il barattolo di fagioli con jukebox. Andate a ovest alla fattoria entrate nel portale a sinistra della casa e usate il fagiolo con lo studente incastrato nel buco temporale per terra. Ritornate e vedrete la pianta di

fagiolo. Entrate nel portale di destra. Esaminate la valvola fra la pompa tachionica e la macchina del tempo. Parlate con lo studente in alto. Entrate nel buco sul pavimento e usate il portale di sinistra. Usate la chiave tachionica con la valvola tachionica. Usate la pompa tachionica ed entrate nel portale per terra. Andate a ovest al centro città. Guardate l'animazione. Parlate con Gal e guardate l'animazione poi seguite Gal nel portale. Parlate con Gal e con Momed. Indossate gli occhiali 4D, andate sulle montagne e usate la balestra tachionica col portale potenziale in cima alla montagna. Provate a entrare. Tornate nella parte anteriore e parlate con Gal. Tornate al portale ed entratevi.

Sarete di nuovo nel tempo provvisorio. Parlate con Gal e con Rokko. Indossate gli occhiali 4D, usate la balestra tachionica col portale potenziale in alto e guardate l'animazione. Tornate di sotto e parlate con Gal. Usate nuovamente la balestra tachionica col potenziale portale in alto e guardate il filmato.

Tornati su Elysium e parlate con Ronny di tutti gli argomenti. Provate a prendere l'aeroplanino e aprite l'inventario. Parlate con Ronny, dategli che il suo cappello è stupido e fatelo cambiare col quarto, quello di stagnola. Aprite l'inventario e usate gli occhiali 4D, poi usate la balestra tachionica col portale potenziale. Entrate nel portale. Indossate un'altra volta gli occhiali 4D e sparate con la balestra nel nuovo portale. Guardate l'animazione.

Sete tornati nel deserto del tempo. Usate la balestra col portale sott'acqua e guardate l'animazione.

Sete tornati nel tempo provvisorio. Andate a ovest alla fattoria e sul bordo a destra prendete il piede di porco. Tornate a ovest e usate il piede di porco col garage. Usate la chiave che avete nell'inventario. Aprite il cofano della macchina del tempo e usate la balestra col motore. Usate la balestra di nuovo carica col portale potenziale all'interno del garage. Entrate nel portale. Andate alle montagne ed entrate nel portale. Entrate nel portale al piano di sopra, poi in quello nel corridoio a sinistra, in quello in cima alla scala e vi troverete nel passato. Indossate gli occhiali 4D e usate la balestra col nuovo portale. Guardate l'animazione e usate nuovamente la balestra con quel portale. Entrate nel portale e guardate il filmato.

Sarete di nuovo a Paradox City. Usate il tavolo da lavoro nel riquadro in alto a destra, poi il rullo nel ripiano in basso a destra. Usate le pinze nel riquadro in basso a destra, l'interruttore nel riquadro in basso a sinistra. Il tavolo da lavoro e poi la lima nel riquadro in alto a sinistra. Gli pneumatici in basso a sinistra, l'armadietto in alto a destra, tutti gli attrezzi in alto a sinistra. La chiave inglese, gli attrezzi e la macchina del tempo in alto a destra. Il buco e il motore, la chiave inglese e la sega sempre in alto a destra. Il frigorifero, l'armadietto e le patatine in basso a sinistra. Tutti gli attrezzi in alto a sinistra. La fiamma ossidrica e il martello in alto a destra. Guardate l'animazione, sparate e indossate gli occhiali 4D. Sparate nel portale potenziale e guardate l'animazione. Usate lo sportello e guardate l'animazione.

Capitolo 7 – La Fine dei Tempi

Sete arrivati a Kuvaq. Entrate nel tunnel di destra, poi uscite. Andate a sud e guardate l'animazione. Raccogliete il modulatore di potenza da davanti agli elefanti. Usate il Nullbot a destra e prendete il limitatore di potenza e usatelo con l'alloggiamento della macchina a sinistra. Usate la manovella per ritornare al tunnel. Entrate nel condotto di destra e prendete la capsula del tempo. Guardate l'animazione e parlate con McChronide di tutti gli argomenti. Parlate con Gal e andate a ovest a Kuvaq. Guardate l'animazione. Tirate un calcio allo Shinsuma-Clux accanto a voi e, mentre l'Utopiano sarà impegnato a rimetterlo a posto, parlate con Tuck di tutti gli argomenti. Parlerete con l'Utopiano, rispondete "io", cliccate sulla testa, poi sulla mano e cliccate velocemente il mouse, prima che il tempo scada, per arrampicarvi. Andate nel sentiero a destra del Gelbot. Girate la manovella della macchina del tempo. Guardate l'animazione.

Vi troverete al punto di partenza. Prendete la chiave inglese e uscite dalla porta. Usate i bicchieri. Rientrate nella mongolfiera e prendete il pluriball. Uscite dalla porta e guardate il filmato.

Queste parti vanno fatte quasi tutte molto velocemente altrimenti incapperete nel reset temporale ma, non temete. Potrete rifarle nuovamente tutte le volte che ne avrete bisogno. Prendete il casco a destra. Uscite a sinistra e di nuovo a sinistra. Andate al terminale. Prendete le bottiglie di latte. Usate la macchina del tempo e premete il pulsante. Premete il pulsante verde. Con la freccia a destra andate fino all'ultimo menù e premete nuovamente il pulsante verde due volte. Vi troverete al tempo dell'infanzia di Gal. Accendete la televisione e prendete il lecca-lecca di Gal. Sulla ringhiera a destra prendete il manuale del violinista. Usate il lecca-lecca col cestino da pranzo di Ulysse sulla destra. A sinistra della rampa c'è un pannello allentato, usatevi il latte. Usate il manuale del violinista con quello del pianoforte davanti alla baby Gal. Una volta tornati nel futuro al loro posto troverete due bottiglie di formaggio. Vi troverete di nuovo nel futuro. Prendete il casco a destra e, sulle mensole, gli occhiali e la colla. Andate a ovest, rompete il vaso e raccogliete i frammenti. Usateli con la colla dentale e poi con gli occhiali. Esaminate l'orologio, prendete le pinze del camino e usatele con l'orologio per prendere le lancette. Prendete l'arco vicino alla macchina del tempo. Andate in bagno e usate gli occhiali 4D. Nell'inventario combinate le lancette dell'orologio col formaggio, poi usatele con l'arco e usate il tutto con il portale sopra al water. Entrate nel portale. Nel minigioco dovrete aprire i tre muntali nella solita volta, sparandoci con le frecce, ma dovrete anche evitarli.

Premete ripetutamente il tasto sinistro velocemente per spostare il pannello, poi premetelo di nuovo velocemente per uscire dal tubo. Entrate nella capsula del tempo. Guardate il filmato e dite che non avete un piano, ditele di lasciarvi andare e date di nuovo l'ultima risposta per finire il gioco.

Soluzione di Electranovembre