

Soluzione Machinarium

Nota bene: quando sei nella piazza dell'orologio e metti la manovella, ho rilevato un bug: dove c'è la manovella ti fa mettere qualsiasi oggetto: non farlo!

Sei stato appena buttato in una discarica, premi a lungo col sx sulla vasca da bagno in alto e poi premi a lungo su quello che c'era sotto: il corpo del robot che si avvicinerà alla testa, cliccala e si posizionerà sul corpo. “Allunga” il robot e clicca il giocattolo a sx, dai il giocattolo all'animale meccanico, appena sarà vicino, e avrai una gamba. Prendi la calamita e poi il rotolo di corda sulla dx, in inventario unisci calamita e corda, avvicinati all'asta lunga a dx e cliccala per piegarla, usaci la calamita con la corda per pescare un braccio e andare dall'altra parte del fiume.

Entrare nel Palazzo

Avanza a dx fino al palazzo. Avvicinati al ponte levatoio e prendi un cono a strisce in terra, clicca su tutti gli altri e prendi il barattolo, posizionati sotto la manopola che pende, allungati e tirala ma non potrai passare. Avvicinati al contenitore d'acqua, usaci il barattolo per colorare l'acqua e usaci il cono che hai nell'inventario per colorarlo. Sali per due volte il palo con le leve, prendi la leva in basso e mettila nel foro in alto, sali e prendi l'altra sotto per metterla nell'ultimo foro in alto, sali finchè puoi, allungati e prendi la lampadina. Usa la lampadina per avvitarla in testa e poi indossa il cono, posizionati sotto la manopola, allungati, tirala e potrai passare: cadrai di sotto.

Caduta dal Ponte Levatoio

Sali le scale e raccogli il gancio in terra, usalo sull'asta lunga delle scale, scendi e spingi l'asta lunga in modo che abbassi la leva e vedrai un carrello che entra nel palazzo. Non puoi far nulla, quindi vai a dx, abbassati e clicca sul pannello a dx, posiziona le leve come vedi sotto e premi il pulsante rosso.



Il tubo in alto si è spostato, sali le scale, allungati e percorri il tubo fino a prendere l'oggetto giallo appeso a dx. Posizionalo come vedi sotto e spingi l'asta lunga delle scale.



Il carrello scendendo si ribalterà ma dalla parte sbagliata, riprendi il pezzo e posizionalo nell'altro binario come vedi sotto.



Spingi di nuovo l'asta delle scale e stavolta il carrello sarà verso di te. Cliccalo per togliere le ruote che si posizioneranno sulle rotaie, sali sulle ruote e spingi la leva sulle scale per entrare nel tunnel.

Dopo il tunnel

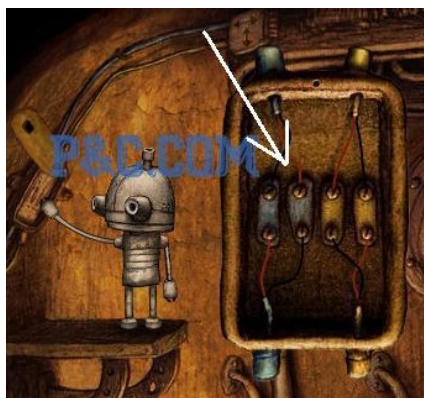
Avanza a dx ma la porta è chiusa. Un robot scenderà dal tubo e mangerà il carbone nel carrello. Osserva il pannello col pulsante rosso a dx del forno e premilo: vedrai un ragno meccanico ruotare, prendere il contenuto nel carrello (vuoto) e versarlo nella caldaia. Leggi il foglio sulla parete a sx che indica come salire nella piattaforma sopra. Prendi la chiave appesa sulla dx vicino alla porta. Osserva i led sul forno dove uno lampeggia: premilo e si aprirà il pannello di controllo.



Posiziona le palline come vedi sotto e premi il pulsante rosso.



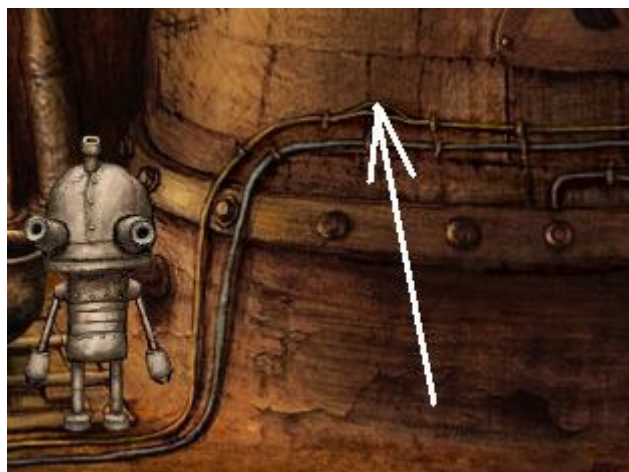
Ritorna a dimensioni normali, avanza verso il carrello ed entra, appena sei in alto clicca sul bordo della piattaforma dove appare una freccia e sarai sopra. Usa la chiave sulla scatola elettrica e disponili come vedi sotto invertendo solo il primo in alto a sx.



Scendi e ripremi il pulsante rosso a dx: il ragno invertirà il movimento, entra nel carrello e appena sei vicino al tubo clicca dove appare la freccia.



Se per caso ha invertito più fili nella scatola in alto e sei sceso, allora devi premere il solito pulsante rosso del pannello, i fili che vedi in figura scintilleranno, cliccali e inverti i fili in modo da dare il movimento giusto.



Sarai catturato e messo in prigione con un altro robot. Cliccalo e vorrà una sigaretta, dal tubo a dx prendi la sostanza verde e clicca la carta igienica per averne un pezzo. Ritorna al tubo e ruota il rubinetto finchè cade, prendilo. Vai verso la lampada, allungati e usaci la sostanza verde per affumicarla, in inventario uniscila con la carta per avere una sigaretta e dalla al robot che ti darà un suo braccio. Posizionati a sx dove c'è il buco in basso nella parete, abbassati e usaci il braccio, fai il solletico al robot dall'altra parte, entra nel buco più in alto fino a un mobile in un'altra cella. Cliccalo parecchie volte fino a far cadere la scopa che c'è sopra e raccoglila cliccandoci sopra. In inventario unisci la scopa con la manopola e usa il tutto sul tombino per toglierlo. Scendi e vai a dx fin sotto un tombino, usaci la scopa per toglierlo e vedrai una stanza con un robot con la pistola.

Prova a prendere i pallini nel piatto, aspetta che si inclini con la sedia e poi clicca dove indicato dalla freccia e subito dopo prendi i pallini nel piatto.



Aspetta che si alzi e avanzi verso il bersaglio, cliccalo, prendi la chiave e butta i pallini, che hai nell'inventario, in terra sotto il pannello con i led rossi. Ripeti l'operazione per farlo cadere, prendi i pallini dal piatto e appena si allontana sali e usa la chiave nelle due serrature nei led rossi per farli diventare verdi. Ritorna nella buca e andrà via. Sali e vai a sx, ci sono due porte aperte per le celle e una chiusa. Quella chiusa vuole una combinazione che non hai. Vai nell'entrata centrale, abbassati e clicca sul buco a sx dove c'è un animale, ritorna al centro, alzati e prendi la ventosa in alto. Ritorna nel corridoio saltando davanti al tombino, vai a dx e sali le scale, entra e osserva il sifone a sx che è vuoto e sali le scale. Guarda nel cannocchiale e vedrai un il piazzamento della bomba. Vai nella porta a sx e sarai fuori, avanza a sx e clicca sul robot-donna che ti darà il suo ombrello se ritrovi il suo animaletto. Ritorna dentro e spegni la luce dall'interruttore vicino alla porta e sull'orologio vedrai delle lancette azzurre che segnano un ora: 4:45



Ritorna sotto alla porta chiusa e nel pannello a combinazione inserisci 4:45 e poi premi il pulsante rosso. Entra e per aprire la cassaforte hai un enigma. L'enigma consiste nel posizionare i led verdi agli angoli della zona in verde indicati dalle frecce ruotando i 3 settori. Non è difficile.



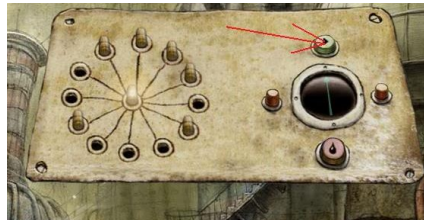
Avrai una pistola. Ritorna all'esterno e sulla dx dalla parte opposta vedi l'animaletto della donna robot. In inventario usa la ventosa con la pistola e il tutto sull'animale che però è coperto dal bidone. Sposta i due pacchi sul carrello tutto a sx fino alle scale, sali le scale e agisci sui controlli per farlo scendere spostando la leva a sx, ma il magnete non si attiva. Se guardi bene i disegni indica che devi invertire le frecce, le 3 in alto al posto delle 3 in basso. Fai così:



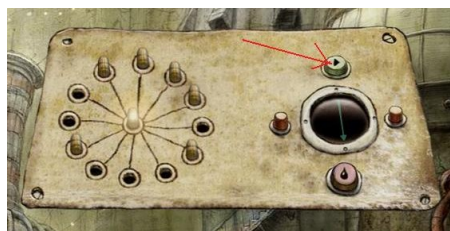
Premi i pulsanti secondo la numerazione da 1 a 15

Abbassa la leva e il primo pacco rimarrà sollevato, scendi e spingi l'altro tutto verso dx. Sali sulla piattaforma a fungo e poi sul pacco, allungati e sali dai ganci sul muro. Appare un enigma che fa muovere il galleggiante in acqua. Lo scopo è portarlo vicino alla banchina di destra, fai come segue.

Con i tasti rossi posiziona la freccia verde come vedi in figura e poi premi il tasto indicato dalla freccia per muoverlo verso il fondo.



Posiziona la freccia verde dalla parte opposta e premi il solito tasto per avvicinarlo.



Posiziona la freccia verde come in figura e premi il solito tasto per avvicinarlo alla banchina.



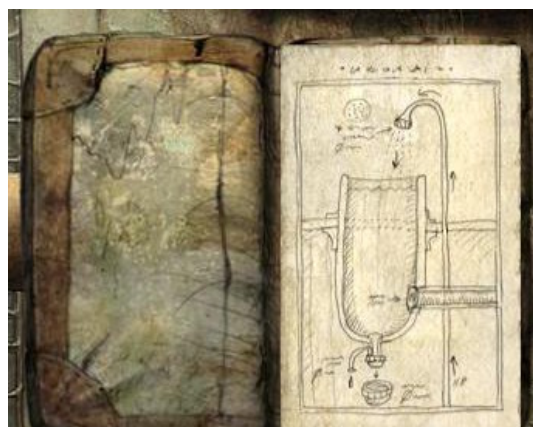
Ora premi il tasto in basso con la goccia, scendi subito e unisci in inventario la pistola con la ventosa e usa il tutto appena l'animale si avvicina al liquido che hai spruzzato.

Vai a sx e dai l'animale alla donna-robot che ti darà l'ombrello. Usalo sull'acqua che scende per avanzare. Sei nella passerella in fondo, sali le scale e osserva i musicisti a sx, uno vuole un tamburo, l'altro i tasti e se ti abbassi e guardo nello strumento del terzo, vedrai che qualcosa lo ostruisce. Entra nella taverna a dx e osserva nell'oblò sulla porta a dx, appeso alla mensola prendi la striscia moschicida che pende e gioca col robot al tavolo e lo scopo è di mettere 5 pedine in sequenza obliqua e consecutive. Solo pazienza e riuscirai. Appena hai vinto raccogli 3 pedine in terra, una sul bancone e una sull'oblò della porta. Esci e dalle al suonatore di sax. Sali le scale fino alla prossima piazza e vai dal robot sulla carrozzella che vuole dell'olio, clicca sull'oliatore per prenderlo. Vai al muretto circolare dove ci sono le lampadine e rompi quelle che puoi, al centro prendi la manovella. Vai dall'altro robot e vuole una specie di sole a forma di 8 rovesciato, osserva i biglietti appesi subito a dx:



Sali le scale a sx e sali la scala dove il robot sta saldando, prova a prendere il gatto a dx ma scappa via. Scendi e clicca il pannello col simbolo della corrente: enigma a slide.

Inizia a muovere i tasselli ma uno cadrà e sarà preso dall'uccello. Ritorna sotto dai musicisti e vai a sx, metti l'oliatore sulla chiazza d'olio in terra e lo avrai nell'inventario pieno d'olio. Ritorna sopra e dai l'oliatore al robot sulla carrozzina che te lo ridarà per riempirlo di una sostanza di un fiore. Togli il tombino vicino alla carrozzina che ora è libero e scendi, apri il cassetto a dx e guarda lo schema.



Clicca l'animale sul tubo che poi usare come chiave inglese ma è triste perchè non ha più il suo grammofo. Scendi e guarda nel tubo, vedrai il grammofo, vai a sx e guarda lo scarico: c'è una manovella. Sali e osserva le tubature a sx, prendi il gancio, torna sotto e usalo sul tombino per prendere la manovella, inseriscila nei tubi: ne manca una. Ritorna dai musicisti, usa la striscia moschicida sulla pozza di liquame verde a dx, entra nella taverna e dai le mosche al barista per distrarlo, prendi il barile di olio che darai al batterista; la donna butterà un vaso. Raccogli la pianta dal vaso rotto e risali sopra al robot che salda, sali la scala e stacca la presa del saldatore, appena si

volta tira il filo arancione e lui sposterà la scala, risali sulla scala e prova a prendere il gatto che scapperà. Scendi sotto alla piazza dell'orologio e metti la leva nel buco sotto il biglietto di sx, clicca la leva e posiziona i simboli come vedi sotto: il simbolo richiesto dal robot e il numero è sul biglietto sul muro.



Ruota di continuo la leva finchè non si posiziona come vedi.

Il robot su alzerà evidenziando un biglietto sul muro.

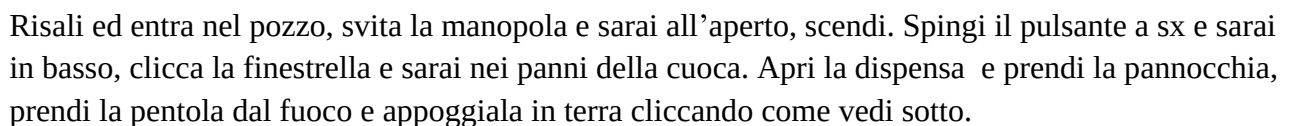
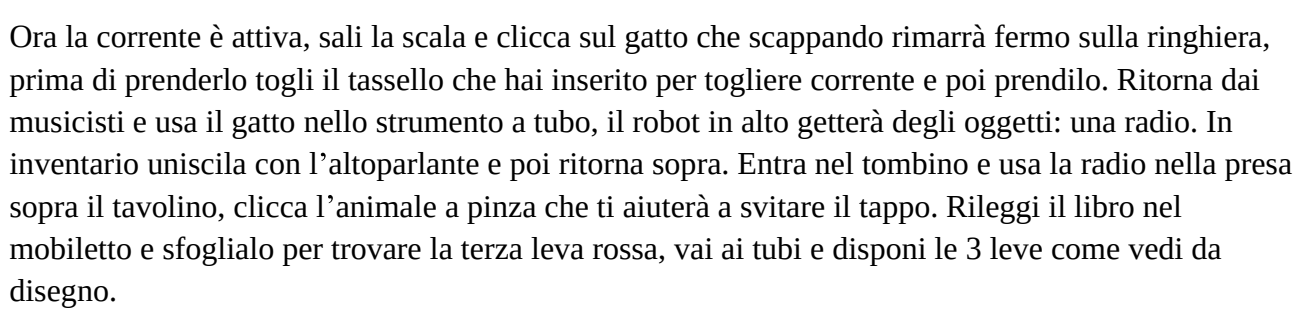


Gira la leva e posiziona l'orologio come vedi sotto.



Il robot che stava sopra entra in chiesa. Entra nella sua casa dalle scale e prendi l'altoparlante. Scendi e gira la manovella come in figura sotto.





Robot

Usa l'asta uncinata sulla finestra per darla alla cuoca.

Cuoca

Posiziona il mouse sopra la pentola per saltarci sopra e usa l'asta sulla grata in cima per togliere la protezione e usala di nuovo per prendere la serpentina gelata. Usa la serpentina sulla pentola e avrai un tubo in gomma che devi usare sul tubo a sx sul muro, in automatico farai il pieno.

Robot

Tira la leva arancione per mettere in moto e clicca il pannello di controllo a dx e posiziona le palline secondo lo schema sotto:

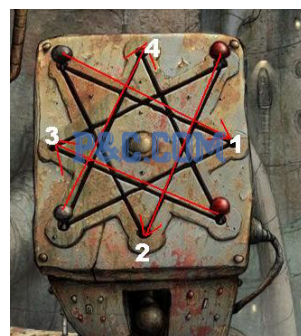
Muovi le palline portandole nella posizione 1-2-3-4



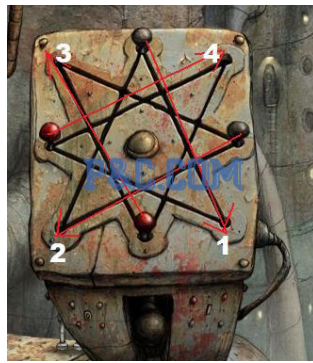
Otterrai la schermata seguente: muovi nelle posizioni 1-2-3-4



Otterrai la schermata seguente: muovi nelle posizioni 1-2-3-4



Otterrai la schermata seguente: muovi nelle posizioni 1-2-3-4 e la leva in basso si abbasserà tutta.



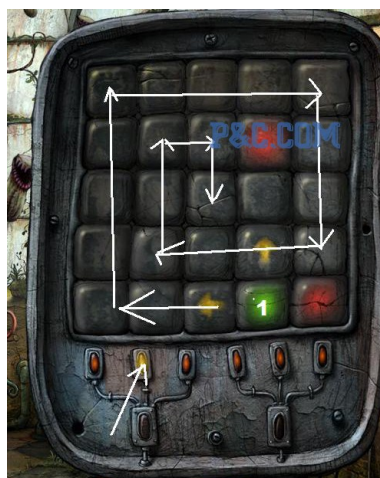
Posiziona il mouse sulla leva in basso e appena appare “freccia su” clicca per salire.

Clicca sul grande tubo e appariranno dei quiz a fumetto: non impazzire e clicca a caso tanto lo scopo è far saltare la ventola. Entra e prendi il cassetto dal mobile, vai verso il macchinario laser e spostalo. Vai alla dx della scrivania e agisci sul quadro comandi e fai come da disegno sotto.

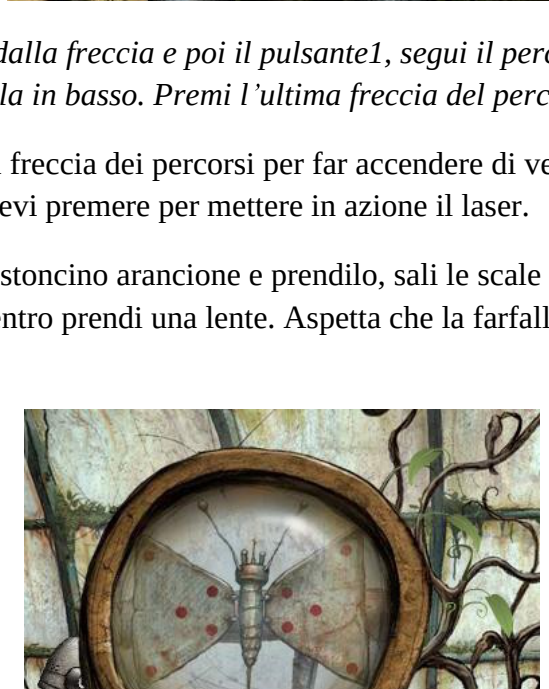


Premi il pulsante giallo e poi la zona verde (1), premi la freccia (2) e premi tutte le frecce gialle che appariranno fino a completare il percorso. Premi l'ultima freccia a fine percorso.

Fai la stessa cosa con gli altri due pulsanti come vedi sotto.

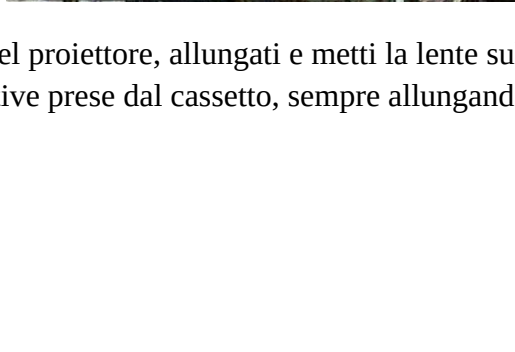


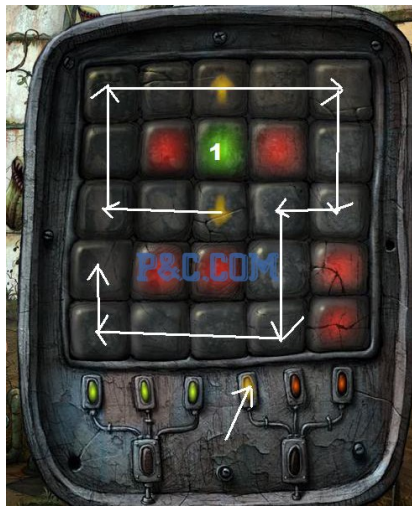
Premi il pulsante indicato dalla freccia, poi 1 e segui la freccia gialla secondo il percorso. Premi l'ultima freccia che rimane nel percorso.



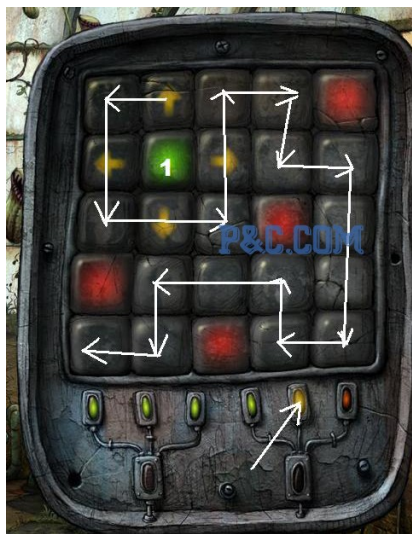
Importante premere l'ultima freccia dei percorsi per far accendere di verde i 3 led in basso e di arancione quello sotto che devi premere per mettere in azione il laser.

Avvicinati alla pianta col bastoncino arancione e prendilo, sali le scale e usalo sulla pianta a sx per tenere aperta la bocca, da dentro prendi una lente. Aspetta che la farfalla si posi sulla ringhiera e osservalo con la lente.

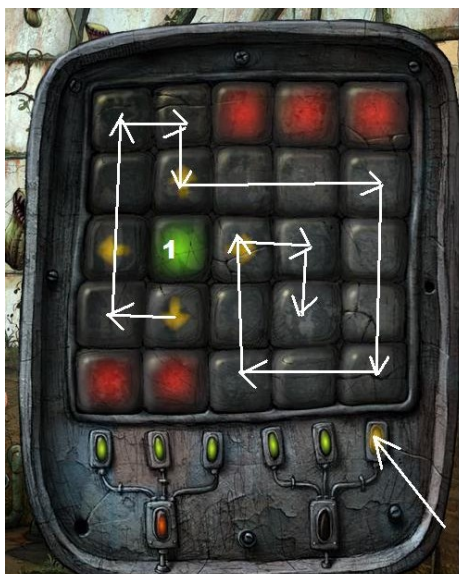




Premi il tasto indicato dalla freccia, poi il tasto 1 e segui il percorso premendo l'ultima freccia che appare.



Premi il tasto indicato dalla freccia, poi il tasto 1 e segui il percorso premendo l'ultima freccia che appare.



Premi il tasto indicato dalla freccia, poi il tasto 1 e segui il percorso premendo l'ultima freccia che appare.

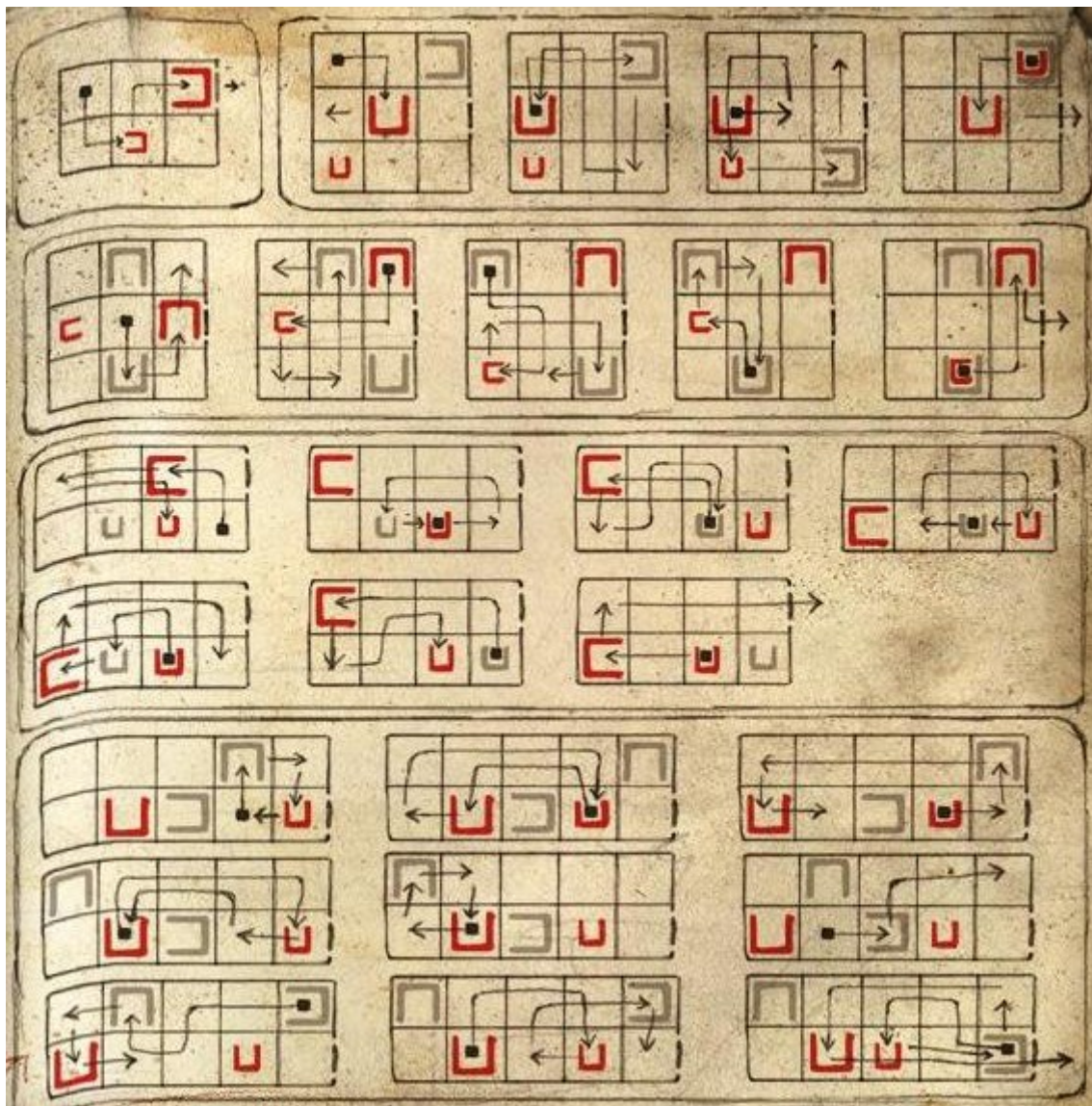
Si illuminerà di verde anche il terzo led e lampeggerà quello arancione, premilo e il proiettore sarà in funzione. Usa il proiettore e fai apparire l'immagine della farfalla vista prima. Vai verso il vaso a sx quello vuoto e metti la pianta che hai in inventario, sposta il laser per due volte fino al vaso e vai al pannello dei percorsi: premi la luce arancione che lampeggia a sx e la pianta crescerà, clicca la pianta e avrai i semi. Vai al pannello della porta a sx e devi avere gli stessi fori (aperti) di come sono disposti sulla farfalla premendo i pallini. Tira la maniglia e la porta si aprirà.



Entra e scendi le scale, posiziona l'oliatore che hai nell'inventario in basso dove c'è il tombino, risali e metti i semi nel macchinario, muovi la leva su e giù diverse volte finché non esce il liquido, raccogli l'oliatore. Risali e attraversa il ponte, clicca sulla grondaia e scendi lungo il tubo, scendi ancora per il pianerottolo, sali le scale e dai al vecchio sulla carrozzina l'oliatore che ti darà uno schema e una garza. Sali in cima dove c'è il robot che salda e usa lo schema sulla macchinetta a sx, entra e sarai in una sala giochi.

Sala giochi

Vai nella macchina a sx per pedalare, lascia la velocità su 1 e pedala velocemente fino a far accendere la lampada sulla macchina 1, vai alla macchina 1 e gioca per uccidere i teschi: puoi muovere usando i tasti cursore sulla tastiera e sparare col tasto centrale sulla console. Appena vinci prendi la moneta, ritorna al gioco della bicicletta e metti la leva sul 2 e pedala fino a far accendere la lampada sulla macchina 2, vai e gioca con lo scopo di mettere il simbolo rosso più piccolo in quello grande e di farli uscire. Di seguito lo schema.



Prendi la moneta. Esci e scendi alla piazza dell'orologio, inserisci le monete nel distributore e prendi due pile. Scendi le scale e fermati sul pianerottolo dove sei sceso dal tubo, risali aggrappandoti, in inventario unisci la garza con le pile e dalle al robot che ti lascerà libero il passaggio, suona il campanello e poi entra. Clicca il vaso della pianta e arriverà un robot della pulizia, prendilo e da terra raccogli il led. Premi il pannello a sx e inseriscilo sullo spazio vuoto a dx e premi secondo l'ordine sotto.

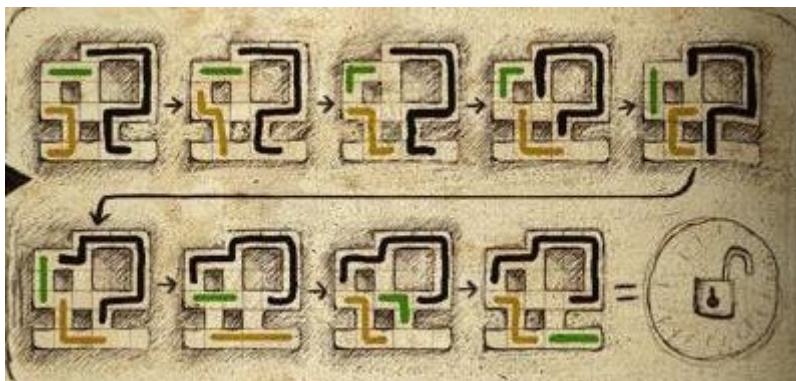


Ora bisogna cercare il led mancante. Avanza per scendere e vai alla leva a sx e abbassala per 4 volte, segui l'aspirapolvere e guarda dentro il water: vedrai la bomba. Sali sull'aspirapolvere e

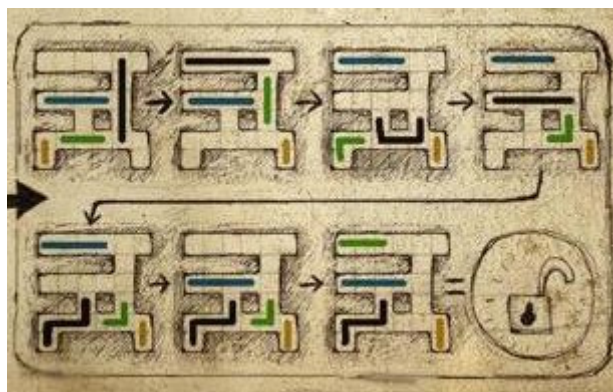
prendi le forbici in alto. Esci e alza la leva per 2 volte, vai dalla parte opposta alla scatola elettrica per togliere corrente, sali sull'aspirapolvere e con le forbici taglia il filo del lampadario. Scendi e lega il lampadario all'aspirapolvere, ridai corrente e ritorna alla leva, abbassala per 2 volte, segui l'aspirapolvere e metti il lampadario nel water. Esci e alza la leva per una volta, ritorna al water, **SALVA IL GIOCO!!!!** Guarda nel buco e usa la carta igienica per stare appeso davanti alla bomba. Cliccala, toglì i fusibili e mettili da sx a dx in questo modo: **DBEAC**

Appena sopra ritorna nel salone e sali le scale, premi il pulsante rosso sul mobile a sx e avrai 2 enigmi. Il primo in alto e l'ultimo in basso devi mettere le 3 serie di palline colorate nel giusto ordine, di seguito l'immagine dei movimenti.

Primo enigma



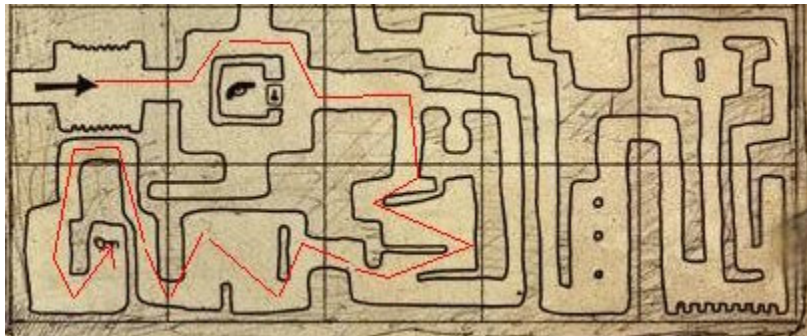
Secondo enigma



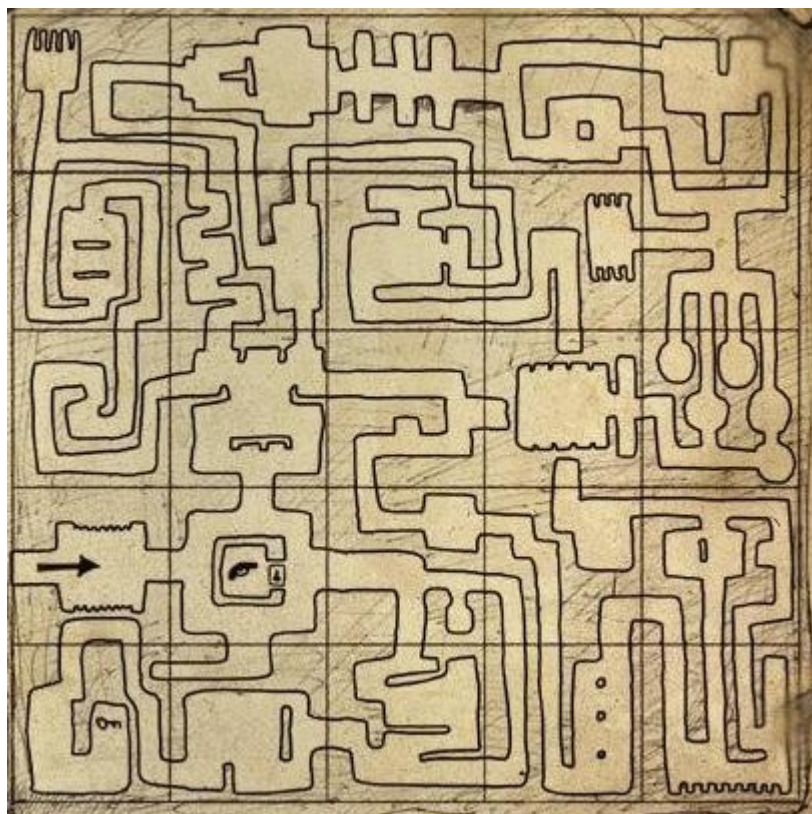
Ecco la disposizione finale:



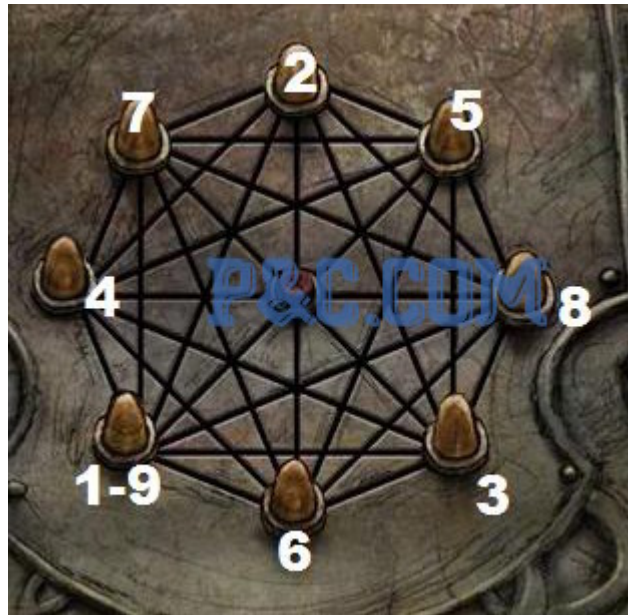
Prendi la presa e usala col robot: altro minigioco. Devi prendere la chiave per aprire la serratura e prendere la pistola. Di seguito il percorso da fare, tieni presente che ti spariranno e per recuperare energia devi posizionarti sui “+” blu che trovi.



Una volta presa la pistola devi uccidere tutti i robot rossi, di seguito lo schema delle zone.



Il robot ti ringrazierà dandoti il led e potrai scendere. Premi il pulsante dell'ascensore ed entra, premi il pannello a sx e inserisci il led, premi secondo lo schema sotto.



Esci dalla schermata e sulla dx prendi la mazza, usala sull'oblò a dx, prendi la chiave ed esci dalla porta premendo il pulsante, usala sulla porticina a dx e prendi lo spruzzatore. Ritorna sotto e usalo sul lucchetto per congelarlo, usa la mazza sul lucchetto e finalmente liberi la tua fidanzata. Ti ritrovi sopra, esci a dx e vai a sx, agisci sul pannello e vedi delle coordinate con delle lame che suonano.



Rientra e vai a sx sul monitor giallo, clicca e metti le coordinate che hai visto fuori tramite le manopole e ascolta bene il suono.



Esci e vai a sx: bisogna premere le lame per emettere gli stessi suoni.



Premi secondo la sequenza: 1-4-2-3-5-2-3

Le scale si evidenzieranno, non muoverti e clicca la tua fidanzata per bloccare le scale.

Salite e fine del gioco.

Soluzione di Giuseppe