# Guida Utente M0U53

## Guida all’avvio

Per avviare l’applicazione è necessario semplicemente avviare il file eseguibile sul proprio PC.

## Soluzioni

Di seguito verranno elencati tutti i passaggi da eseguire per portare a termine l’avventura testuale.

1. Muoversi verso est fino a raggiungere l’“Angolo di Mamma”
2. Parlare con Mamma per ottenere lo *zaino*
3. Andare a nord e recuperare la *graffetta*
4. Andare a ovest fino al “Centro della teca”
5. Pungere Gouda con la *graffetta* e recuperare la *cacca* a nord
6. Muoversi verso sud fino a tornare al “Nido” e recuperare il *chicco di caffè*
7. Raggiungere Mortimer “Sotto la ruota” (dal nido muoversi a est finchè possibile e successivamente a nord fino alla stanza)
8. Dare il *chicco* a Mortimer per ottenere la *moneta*
9. Salire sopra per raggiungere la “Ruota” usare la *moneta* sulla *ruota*
10. Scendere e dare la monetaa Mortimer per riottenere il *chicco*
11. Salire nuovamente e dare il *chicco* a Speedy(Ora sarà possibile uscire dalla teca)
12. Scendere l’ultima volta e dare la *cacca* a Mortimer per riottenere la *moneta*
13. Salire sopra e muoversi verso ovest fino a raggiungere il “Ponte”, da qui muoversi verso l’alto finchè possibile
14. Usare la *moneta* per aprire il *lucchetto*. Muoversi verso l’alto per uscire.
15. Muoversi verso nord finchè possibile
16. Usare la *graffetta* sul *formaggio* per poi raccoglierlo
17. Muoversi verso est fino a raggiungere la “Macchina del caffè”, poi rosicchiare i *cavi*
18. Muoversi verso ovest finchè possibile, poi salire sulla “Giacca”
19. Aprire il *pacchetto di sigarette* e recuperare la *sigaretta*
20. Muoversi due volte verso sud
21. Andare a ovest “Sotto la scrivania” e recuperare la *gomma da masticare*
22. Salire sulla “Scrivania” e recuperare il *righello*
23. Muoversi verso sud e utilizzare la *gomma* sull’*acquario,* di seguito recuperare la *saetta*
24. Muoversi verso est al “Laboratorio testing QI”, recuperare il *cerchio* e l’*esagono*
25. Inserire *cerchio, esagono e saetta* all’interno del *tabellone* per poi recuperare il *formaggio*
26. Andare a est e muoversi verso nord fino al “laboratorio di test cognitivo”
27. Riparare i *cavi* con la *graffetta* e attivare la *leva.* Poi recuperare il *formaggio*
28. Svitare la *lampadina* mentre la *leva* è abbassata e poggiare la *sigaretta* sulla *piattaforma* per accenderla
29. Muoversi verso nord finchè possibile, poi verso ovest finchè possibile e infine salire finchè possibile
30. Avvicinare la *sigaretta* al rilevatore di fumo (Dato che il *cavo* della “Macchina del caffè” è stato rosicchiato sarà possibile accedere alla “Stanze dell’inserviente”)
31. Andare a ovest e salire sul “Tavolino da lavoro” per poi recuperare la *chiave*
32. Andare a sud, aprire la *torcia* e poi recuperare le *pile* ù
33. Andare a nord, verso est finchè possibile poi verso sud fino a raggiungere la “Teca B4UC3”
34. Aprire il *lucchetto* e scendere
35. Dare tutti e tre i pezzi di *formaggio* ad Albert per poi ritrovarsi nuovamente sulla “Teca B4UC3”
36. Muoversi verso nord, poi ovest e salire per raggiungere l’ “ Ingresso laboratorio problem solving” e aprire il *cancello* usando la *chiave*
37. Andare verso est
38. Inserire le *pile* dentro il *telecomando*, accendere la *televisione* sempre attraverso il *telecomando* e avviare la *partita* (Nel caso in cui non siano stati forniti i tre pezzi di *formaggio* ad Albert si giungerà al game over)
39. Andare verso nord e recuperare la *chiave*
40. Andare a ovest e usare il *righello* sulla *trappola* per costruire la *catapulta*
41. Salire sopra la “Maniglia” e usare la *chiave* sulla *porta.* (Fine dell’avventura)
42. Premere invio per tornare alla schermata principale