



# L'ANIMAL-O-MATIC del Professor Noside

Livello di  
difficoltà:



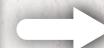
## LA CUCINA

- ▶ Non aspettate a testare la vostra nuova invenzione: l'Animal-O-Matic. Scansionate la carta Introduzione con il vostro dispositivo. Allineate il vostro mirino con il gatto e sparate. Potete girare la carta.



- ▶ L'interruttore salta e fa piombare la stanza nell'oscurità. Tempismo perfetto! Ora siete all'interno del corpo del vostro gatto, Liederkranz, e i gatti vedono al buio. Entrate nel Congegno 7 e scansionate la cucina C con il vostro dispositivo.

Prendete le carte 0, 23, e 88.



- ▶ La vostra unica via d'uscita dalla cucina è attraverso il buco della serratura. Ma dovete essere abbastanza piccoli per passare attraverso di esso. Premete il tasto del vostro Animal-O-Matic e mirate allo sciame di mosche 88. Prendete la carta 1. Approfittate delle vostre dimensioni ridotte per scappare dalla cucina, volando attraverso il buco della serratura:  $1 + 23 = 24$ .

Prendete la carta 24.



- ▶ La vostra visuale da mosca è abbastanza snervante, ma come tutte le mosche siete attratti dalla luce. Quando vi concentrate, vedete che le lampadine formano il numero 10.

Prendete la carta 10.



## IL SALOTTO

- ▶ Il salotto sta per essere allagato. Dovete lasciare la casa il prima possibile. Come prima cosa, trasferitevi dentro il corpo dell'orso che russa premendo il tasto . Prendete la carta 20. Usate tutta la vostra forza per aprire la porta della cucina:  $20 + 68 = 78$ .

Prendete la carta 78.

Usate l'Animal-O-Matic per trasferirvi ancora una volta dentro Liederkranz. Prendete la carta 6. Ora andate nel cortile attraverso la gattaiola:  $6 + 74 = 80$ .

Prendete la carta 80.





## IL CORTILE

- ▶ Vi trovate nel cortile 80, ma la batteria atomica è in soffitta. Quindi dovete trovare un modo per arrivare là. Vi accorgete del pesce nella boccia di vetro sulla testa della mucca. Se foste nel corpo del pesce, potreste affrontare l'acqua. Afferrate l'Animal-O-Matic e sparate alla mucca.

## Prendete la carta 18.



Venite a sapere che il pesce, Maurice, si gonfia quando è spaventato. Prendete qualche gomma da masticare per iniziare a gonfiare un palloncino: **18** + **72** = **90**. Prendete la carta **90**.

- ▶ Entrate nel Congegno 90 e goniate il palloncino. A tale scopo, soffiate nel microfono del vostro dispositivo fino a quando il palloncino scoppià. C'è un +8 nascosto nel **BOOM**. Usate questa esplosione per spaventare Maurice:



Prendete la carta **73**.



- Sbrigatevi ed estraete il vostro Animal-O-Matic  per trasferirvi nel corpo di Maurice.

Prendete la carta **15**.

Con questo nuovo corpo da pesce, potete nuotare su per le scale: **15** + **40** = **55**.

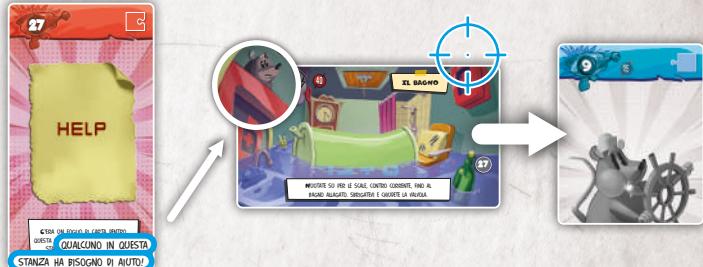
Prendete la carta 55



## IL BAGNO

- Ora vi trovate nel bagno **66**. Dovete chiudere l'acqua, ma con queste sembianze da pesce è abbastanza difficile raggiungere la valvola. Secondo il messaggio che avete trovato nella bottiglia **27**, non siete soli in questa stanza. Scorgete James, il topo. Ma da qui riuscite a vedere solo il suo riflesso. Premete il tasto  e sparate sulla destra, sopra all'armadietto delle medicine. Prendete la carta **9**.

Prendete la carta 9.



- Ora vi trovate in un corpo in grado di raggiungere la valvola, che sfortunatamente si trova all'altro lato della stanza. Per raggiungerla, dovete attraversare l'acqua. Quindi, costruite una barchetta di carta: **27** + **64** = **91**. Prendete la carta **91**. Poi, fate galleggiare questa magnifica barchetta **91** posizionandola sull'acqua del bagno **55**. Così facendo, riuscite a leggere  $45 + 8$ . Quindi, prendete la carta **53**.





- Salite a bordo della vostra barchetta per navigare verso la valvola:  $9 + 63 = 62$ . Prendete la carta **62**. Entrate nel Congegno **62** e chiudete la valvola. Per fare ciò, ruotate il vostro dispositivo in senso orario. Prendete la carta **8**.



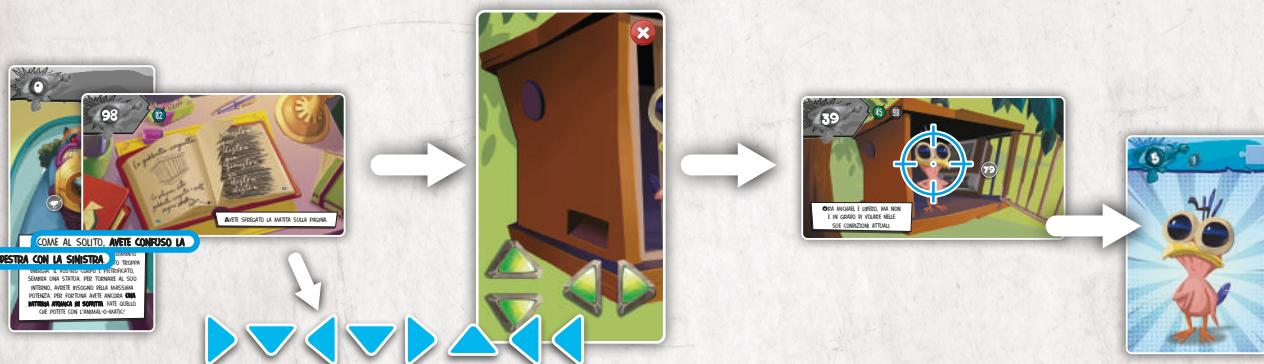
- L'acqua viene portata via. Vi state avvicinando alla batteria. Ora affilate la punta della matita con i vostri denti da roditore:  $9 + 4 = 13$ . Prendete la carta **13**.



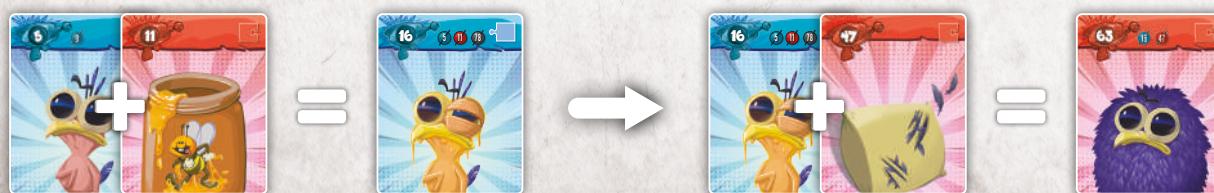
- Ora potete recuperare la soluzione della gabbietta-cinguetta. Quando date un'occhiata più da vicino alla pagina di destra, vedete la traccia di una scritta. Ora potete sfregare la matita sul foglio per rivelare la soluzione. Tuttavia, notate che il numero **82** è un riferimento alla pagina **82**. Ma è la pagina **85** sulla quale volete sfregare la matita:  $85 + 13 = 98$ . Prendete la carta **98**.



- Ecco la soluzione alla gabbietta-cinguetta **98**. Ricordatevi però come siete arrivati qui: come al solito, avete confuso la destra con la sinistra **5**. Per correggere l'errore, invertite la sinistra (**◀**) e la destra (**▶**) della soluzione. Entrate nel Congegno **45** e inserite la sequenza seguente: destra/giù/sinistra/giù/destra/su/sinistra/sinistra. Prendete la carta **39**. Mirate **5** verso Michael, l'uccellino, per trasferirvi nel suo corpo. Prendete la carta **5**.



- Siete dentro al corpo di Michael. Ma senza piume non sarete mai in grado di volare. Per risolvere la situazione, prima cospargetevi di miele:  $5 + 11 = 16$ . Prendete la carta **16**. Poi, avvolgetevi nelle piume del cuscino:  $16 + 47 = 63$ . Prendete la carta **63**.





- Realizzate il vostro più grande sogno volando via! Non perdete l'opportunità di volare fino alla botola della soffitta:

$$14 + 63 = 77$$

Prendete la carta 77.



## LA SOFFITA

- Entrate nel Congegno 79. Il registratore a cassette sembra aver raggiunto la fine, ma il bottone di riavvolgimento è rotto. Estraete la cassetta premendo ▲.

Prendete la carta 57.

Per riavvolgere manualmente il nastro, usate la matita:  $57 + 13 = 70$ .

Prendete la carta 70.



- Per inserire di nuovo la cassetta, seguite le istruzioni: entrate nel Congegno 79 e tenete premuti i tasti □ e ▶, poi premete il tasto ▲ 3 volte. Una volta che la cassetta è al suo posto, premete ▶ per riprodurre l'audio. Questo sommesso canto di mosche farà impazzire Josy, la pianta famelica 48. Poi, volate sopra di lei usando il vostro dispositivo (la fotocamera del vostro dispositivo deve essere posizionata sopra la carta 48).

Prendete la carta 35.



- Ricreate la trama della carta da parati tentacolare 48 e 49, e sovrapponete correttamente la nuova sagoma di Josy 35 sul suo vaso. Ognuna delle 4 lingue indica un colore sulla carta da parati sullo sfondo. È la combinazione della cassaforte a prova di radioattività 30.

Entrate nel Congegno 30 e cambiate il colore dei tasti. Dall'alto verso il basso: □ ▶ ▢ □.

Prendete la carta 12.



- Date un'occhiata più da vicino allo scheletro del T-rex 77, il numero 38 è nascosto su di esso. Prendete la carta 38. Usate l'osso per attirare Leo fuori dalla sua cuccia:  $28 + 38 = 66$ . Prendete la carta 66.





- La batteria non si trova più nella cassaforte a prova di radioattività 12, ma con un buon senso dell'olfatto potrete probabilmente seguire la sua traccia e trovarla. Quindi, avete bisogno di Leo. Prendete il vostro Animal-O-Matic 1 e sparate a Leo 66. Prendete la carta 3.



- Entrate nel Congegno 3 e annusate l'odore che proviene dalla chiazza di liquido atomico 12 collocando la fotocamera del vostro dispositivo sopra di essa. Seguite l'odore muovendo la fotocamera nella soffitta 77. L'odore fuoriesce dalla botola e si sposta nel bagno 5, poi si muove verso il salotto 10, per raggiungere infine il cortile 20. Muovete la fotocamera del vostro dispositivo sopra queste carte, in quest'ordine, per ottenere la carta 50.

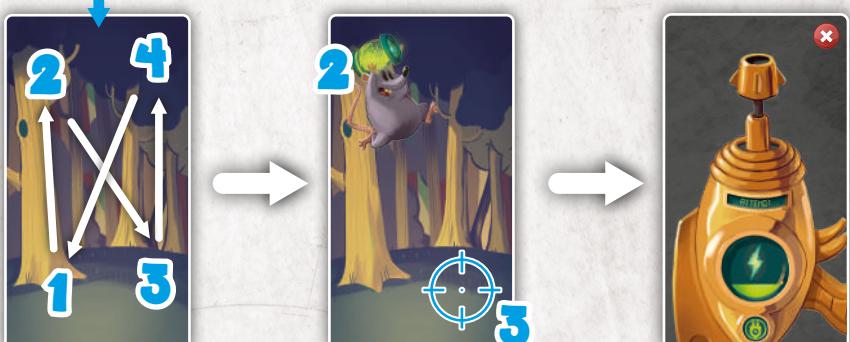


## LA BATTERIA ATOMICA



- Il recupero della batteria atomica richiede solo uno sparo ben piazzato dell'Animal-O-Matic 1. Ma James è un briccone e schiva ogni vostro sparo 50. Sembra essere sempre un passo avanti a voi... Fate attenzione alle sue mosse. Ripete le stesse 4 mosse una dopo l'altra, quindi anticipate la sua prossima mossa sparando nel punto dove si troverà:

- Se James è nella mossa 1, sparate alla 2;
- Se James è nella mossa 2, sparate alla 3;
- Se James è nella mossa 3, sparate alla 4;
- Se James è nella mossa 4, sparate alla 1.





► L'Animal-O-Matic si carica lentamente. Potete attendere che si ricarichi oppure dare retta al simbolo luminoso che vi richiede di inserire il caricabatterie nel vostro dispositivo. Questo caricherà immediatamente il vostro Animal-O-Matic.

**Attendere mentre si ricarica  
(1 minuto e 30 secondi)**



1'30  
⟳



**Inserire il caricabatterie nel vostro dispositivo  
(ricarica istantanea)**



► Una volta che l'arma è carica, procedete con il trasferimento finale . Mirate al corpo del Professore , e sparate!



**WOOSH!**

**Un lampo gigantesco fuoriesce dall'Animal-O-Matic  
e all'improvviso vi ritrovate nel corpo del  
Professore. Mentre riacquistate il vostro  
fine intelletto, vi congratulate con voi  
stessi, e pensate di farvi un bel meritato  
bagno.**



OPS! COME AL SOLITO, AVETE COMBINATO UN  
ESPRESSO CON LA SPAGHETTI. E SEGUONO UN  
ALI ALLO SPAGHETTI. MA AVETE USATO TROPPO  
ENERGIA. IL VOSTRO CORPO È PATTINATO,  
SEMPRA UNA STATUA PER TORNARE AL SUO  
TITOLARE. MA SE VOLETE TORNARE ALLA  
POTENZA PRIMA HORTINA AVETE ANCORA QUA  
MUTARE ARMA DI SORITA. FATE QULLO  
CHE POTETE CON L'ANIMAL-O-MATIC!