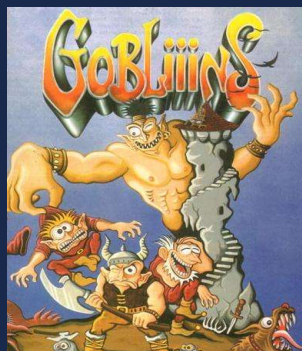


# Gobliins

by Tsam



La missione: salvare il vostro re e sventare la minaccia di uno stregone odiosissimo. Voi siete tre baldi eroi: un guerriero (con l'elmo da vichingo), un elfo e un mago pelato (lo chiamerò d'ora in poi semplicemente mago). L'interfaccia è facile: cliccando sopra il vostro uomo lo selezionerete e per vedere le azioni che può fare tasto destro del mouse; se non verrà specificato di variare il controllo, le azioni che vi descriverò sono sempre riferite allo stesso personaggio.

## Livello 1

Seleziona il guerriero e picchiate l'arco nella sua estremità più a destra dello schermo.  
Selezionate l'elfo e raccogliete il corno caduto, suonatelo selezionando il "pugno su di voi".  
Selezionate il mago e fate una magia sul ramo, trasformandolo in un piccone.  
Raccogliete il piccone con l'elfo.

## Livello 2 Codice: VQVQFDE

Selezionate il mago e fate magie sulla prima e terza mela a partire a destra.  
Selezionate il guerriero e picchiate le mele "cresciute"  
Selezionate l'elfo e raccogliete le mele cresciute (una per volta) utilizzandole mano a mano nella fessura che c'è sul ponte; fatto questo raccogliete il piccone che troverete lì dove avete raccolto la prima mela e usatelo sul luccichio che c'è nella miniera a sinistra. Raccogliete infine il diamante che troverete.

## Livello 3 Codice: ICIGCAA

Selezionate l'elfo e utilizzate il diamante sulla porta più a destra (per intenderci quella di fronte all'arco, con lo spioncino) per farlo vedere allo stregone

## Livello 4 Codice: ECPQCC

Selezionate mago e fate magia sulla pianta "carnivora" subito alla vostra destra per allungarla in modo che il guerriero possa usarla per arrampicarsi.  
Selezionate l'elfo e prendete il vasetto giallo più a sinistra che trovate sul mobile a sinistra dello schermo; scendete e usatelo sulla seconda pianta carnivora in modo che questa mangi la mosca che vi è all'interno.  
Ora il guerriero ha la strada libera: selezionatelo, fatelo salire sul tavolo davanti allo stregone fino a raggiungere il librone (che è in piedi) a destra. Picchiate il libro in modo da farlo cadere.  
Selezionate l'elfo, ri raccogliete il diamante, salite sul tavolo grazie al libro che è caduto e usatelo con il mago, che si rileverà un poco malvagio indicandovi la botola che si sarà aperta nel pavimento.

## Livello 5 Codice : FTWKFEN

Dopo una breve schermata dove vi verrà spiegata la vostra missione.. recuperare il fungo di bronzo, l'elisir d'aracnide e la pianta calva.  
Selezionate il mago e usate la vostra magia sulla piantina sotto la mano sinistra (quindi la destra dal vostro punto di vista dello schermo) che si allungherà  
Selezionate il guerriero, picchiate sull'occhio sinistro della statua (quindi sempre dal punto di vista del giocatore quello a destra) facendovi uscire la lingua.  
Selezionate l'elfo e posatelo sopra la lingua.  
Selezionate il mago, fatelo salire sulla rupe di fianco alla bara in alto a sinistra, fate una magia sulla specie di croce sopra la bara e poi fatelo scendere di corsa per portarlo sopra la lingua (prima che la mummia esca)  
Selezionate il guerriero e ripicchiate l'occhio sinistro per far salire la lingua e mettere tutti in salvo.  
Aspettate che la mummia faccia spaventare il tipo simile al gobbo di Notredame e che superi la seconda curva mentre torna alla sua bara, poi ripicchiate con il guerriero sull'occhio.  
Selezionate l'elfo e prendete il fungo di bronzo

## Livello 6 Codice : HQWTFW

Selezionate il guerriero e grazie al filo che tiene legato il ragno che blocca il passaggio salite sul "ripiano" sopra dove pendono due fili più corti; tirate quello più vicino a voi in modo da tirare su il ragno che blocca il passaggio  
Selezionate l'elfo e prendete la pistola a destra e prima sparate sul ragno gigante che blocca l'uscita sulla destra e poi sparate al ragno addormentato in alto a sinistra in modo da svegliarlo e farlo alzare dal cuscino. Prendete il



cuscinio e lasciatelo sulla roccia tra i due ponti sospesi, dove prima c'era il ragno appeso al filo  
Selezionate il mago e fate una magia sul ragno appeso al filo che farà cadere una bottiglia: l'elisir d'aracnide

#### **Livello 7 Codice: DWNDGBW**

Selezionate il mago e salite sull'albero, fate una magia sul sacchetto di semi per spostarlo

Selezionate il guerriero e mettetelo vicino allo spaventapasseri

Selezionate l'elfo e raccogliete i semi, andandoli poi ad usare sul campo davanti allo spaventapasseri

Selezionate il guerriero e appena arriveranno gli uccelli, prima che facciano in tempo a mangiare i semi, picchiate lo spaventapasseri, in modo da spaventarli

Selezionate il mago, portatelo sul ramo opposto a dove erano i semi e fate una magia sulla nuvola più a destra delle due sopra il ramo in modo da far piovere.

Selezionate l'elfo e raccogliete la pianta calva che è appena cresciuta. Una volta comparso lo stregone selezionate l'azione su di lui in modo da consegnargli gli oggetti che avete raccolto

#### **Livello 8 Codice: JCJCJHM**

Dopo aver scoperto che lo stregone cattivo vi ha ingannato solo per prendere gli ingredienti per una non ben definita pozione vi trovate nelle segrete.

Selezionate il mago e fate una magia sullo scheletro che alzandosi lascerà un osso. Fate una magia anche sull'osso per trasformarlo in un flauto.

Selezionate l'elfo, raccogliete il flauto e usatelo con il serpente a sonagli a sinistra per farlo allungare

Selezionate il guerriero, salite usando il serpente allungato, fate il giro della grotta fino a portarvi vicino al mucchio di sassi in alto a destra

Selezionate il mago e posizionatelo sulla parte sinistra dell'asse, leggermente in rilievo rispetto alle altre (di quelle che in pratica formano il piano dove c'è lo scheletro).

Selezionate il guerriero e colpite il mucchio di sassi in modo da portare il mago dove siete voi tramite un gioco di leve.

Ripetete il procedimento per salvare anche l'elfo.

#### **Livello 9 Codice: ICVGCGT**

Selezionate l'elfo e passando il più possibile alla sinistra dello schermo (e quindi il più lontano possibile dal cane), andate a raccogliere il pezzo di carne in alto a sinistra. Dopo averlo preso andate verso i vostri soci sempre passando lontano dal cane e mostrategli la carne.

#### **Livello 10 Codice: LQPCUJV**

Selezionate l'elfo e usate il pezzo di carne che avete con la fessura dell'albero in basso a sinistra in modo da dar da mangiare al tentacolo.

Selezionate il mago e fate una magia sul piccolo ramo con il germoglio in alto a destra; portatevi poi all'estremità del ramo appena cresciuto.

Selezionate il guerriero e fate "azione" sulla sporgenza verso il basso del ramo che il mago ha fatto crescere per farlo saltare di sopra.

Selezionate l'elfo, raccogliete l'anemometro che è su un ramo a sinistra (quello specie di retina cattura farfalle) e poi fate lo stesso procedimento che avete fatto con il mago per far saltare anche lui sopra.

Selezionate il mago e fate una magia sul tappo incastrato in alto a sinistra.

Selezionate l'elfo, raccogliete il tappo e usatelo sul buco a destra dei due che ci sono in cima all'albero; raccogliete nuovamente l'anemometro e posizionatevi davanti al buco che avete lasciato libero.

Selezionate il guerriero e picchiate la fessura dell'albero in basso a destra dove ogni tanto sbuca un uccellino.

Selezionate velocemente l'elfo e usate l'anemometro sul buco senza tappo per catturare l'uccello.

#### **Livello 11 Codice: HNWVGKB**

Selezionate l'elfo e portatevi quasi davanti al cane sempre facendo il giro più largo possibile per non farlo arrabbiare; quando siete praticamente di fronte usate l'uccello con il cane che li volerà davanti.

Selezionate il mago, fate il solito giro largo e fate una magia sul cane.

Selezionate il guerriero e picchiate la porticina più a sinistra delle due (non quelle dove avete bussato tempo addietro, l'altra...)

#### **Livello 12 Codice: FTQKVLE**

Selezionate l'elfo, prendete la piuma nel calamaio e usatela con il piede dello scheletro, che ridendo sgancerà una chiavetta. Andate poi alla destra dello schermo per prendere il gioco con la palla che trovate a destra della finestra e usatelo con lo scheletro. Ora potete prendere la chiave che dovrete dare all'essere chiuso in gabbia.

Selezionate il mago e fate una magia sulla piuma usata prima dall'elfo per farla diventare una paletta ammazza insetti.

Selezionate l'elfo, prendete la paletta e uccidete l'ape appena entrata dalla finestra quando questa si posa sulla mensola in alto.

Selezionate il mago, fate una magia sull'ape morta facendola diventare una freccetta.

Selezionate l'elfo, prendete la freccetta e usatela sulla foto dello stregone. Prendete la bambola voodoo del re che



verrà fuori dall'armadio e poi prendete la bottiglietta color oro (quella più vicina allo scheletro).

### **Livello 13 Codice: DCPLQMH**

Selezionate il mago e fate una magia sulla radice dell'albero vicino a voi per alzarla e rivelare il flauto che vi è sotto

Selezionate l'elfo, prendete il flauto e usatelo sul nido. Arriverà un uccello, attendete fin a quando avrà covato un uovo che salterà fuori dal nido.

Selezionate il guerriero e colpite l'uovo. Portatevi poi fino al limite del muretto per non essere scorti dallo stregone.

Selezionate il mago e fate una magia sull'uovo per donargli ali più forti e questo vi trasporterà dall'altra parte dello schermo. A questo punto fate una magia sulla trombetta in mezzo al sentiero per spostarla.

Selezionate l'elfo, riprendete la fiaschetta color oro, portatevi il più possibile vicino al muretto senza essere visti dal mago, usate la fiaschetta su voi stessi per diventare invisibili e raggiungete il mago. Raccogliete la carota e usatela sulla talpa/topo che esce dalla buca in alto.

Selezionate il mago, fate una magia sulla talpa/topo che si trasformerà in una donna nuda che distrarrà lo stregone cattivo.

Selezionate il guerriero e mentre il mago sarà distratto, raggiungete i vostri due compagni.

### **Livello 14 Codice: EWDGPNL**

Selezionate il mago e fate una magia sulla pietra piatta ala vostra destra, a sinistra del menhir che si trasformerà in una scala

Selezionate l'elfo, raccogliete il bastone, salite sul menhir e usate il bastone nel foro a sulla destra del menhir. Raccogliete l'annaffiatoio che uscirà dal menhir e usatelo, numerando i "ciuffi" nel campo da destra a sinistra, sulle carote tre e sette.

Selezionate il mago e fate crescere le carote tre e sette

Selezionate il guerriero e picchiate la carota sette, che farà cadere la chiave che ha nel naso

Selezionate l'elfo, raccogliete la chiave caduta dalla carota e usatela nella serratura della carota tre. Lasciate la chiave a terra

### **Livello 15 Codice: TCNGTOV**

Selezionate l'elfo, raccogliete i fiammiferi in fondo alla passerella, lasciateli vicino al cannone.

Selezionate il guerriero e picchiate prima sul cannone per alzarlo e poi sulle palle del cannone per farne cadere una.

Selezionate l'elfo, prendete la palla del cannone, mettetela nel cannone.

Selezionate il guerriero e picchiate il cannone per alzarli la mira.

Selezionate l'elfo, raccogliete nuovamente i fiammiferi e usateli sul cannone per sparare, facendo cadere una carota. Usate i fiammiferi con la pentola per accendere il fuoco, raccogliete la carota, usatela nel cannone e andate a riprendere i fiammiferi.

Selezionate il guerriero, bottarella sula cannone per abbassarlo.

Selezionate l'elfo, usate i fiammiferi e sparate la carota nella pentola per preparare un bel stufato che sveglierà il vostro amico. Mentre aspettate rimettete i fiammiferi vicino al cannone.

Selezionate il guerriero, bottarella sula cannone per alzarlo e bottarella alla palle per farne cadere una.

Selezionate l'elfo, raccogliete la palla, mettetela nel cannone

Selezionate il guerriero e tirate una botta al cannone per alzare la mira.

Selezionate l'elfo, raccogliete i fiammiferi e usateli per far sparare il cannone e far cadere un'altra carota.

Selezionate il mago (finalmente poverino) e fate una magia sulla carota per trasformarla in un megafono.

Selezionate l'elfo, raccogliete il megafono e usatelo con il tizio seduto per parlargli. Raccogliete il bastone che farà apparire il tizio e usatelo con il gong. Apparirà un ciondolo sulla passerella superiore: raccoglietelo.

### **Livello 16 Codice: TCVQRPM**

Selezionate l'elfo, prendete il sasso alla vostra sinistra e lasciatelo sulla croce disegnata per terra.

Selezionate il mago e fate due magie (una dopo l'altra) sulla pietra posata dall'elfo per far "crescere" una scala.

Salite sull'"isola" e fate una magia sulla palma più piccola, quella a destra per farla diventare un piccone.

Selezionate l'elfo, raccogliete il ciondolo, usatelo nella zona di terra esattamente sotto l'isola in linea verticale con la testa del buddha, trovando così il luogo dove scavare.

Selezionate il guerriero e picchiate il piccone per farlo cadere giù

Selezionate l'elfo, raccogliete il piccone e scavate tre, quattro volte dove vi ha indicato il ciondolo.

### **Livello 17 Codice: IQDNKQO**

Selezionate il guerriero e picchiate la catasta di legno a sinistra per far cadere un ceppo

Selezionate l'elfo, raccogliete il ceppo e usatelo sulla tagliola per farla chiudere. Lasciate il ceppo vicino alla catasta di legno,

Selezionate il mago e fate una magia sul ceppo per farlo diventare un deodorante. Fatto questo, scendete e fate una





magia sulla sacca con i semi sul pianolo a sinistra del drago per spostarla  
Selezionate l'elfo scendete e prendete la sacca con i semi Usateli all'estrema sinistra del piano in alto di fianco alla catasta di legno, raccogliete il deodorante e quando il piede si fermerà alla sinistra, usate il deodorante con il piede. Raccoglietelo e lasciatelo sul pianolo dove prima il mago aveva messo i semi. Fatto questo, allontanatevi di corsa e aspettate che il drago lo faccia arrosto. Raccogliete l'arrosto e usatelo sul ponte di fianco alla tagliola, così da poter passare poi tranquilli. Raccogliete la spada a destra e posatela anche lei sul pianolo; allontanatevi, aspettando che il drago la accenda e raccoglietela.

#### **Livello 18 Codice: KKKPURE**



Selezionate l'elfo e usate la spada infiammata sul cerchio sotto la testa del buddha per accendere un fuoco anche a lui. Salite poi nella sua mano sinistra (alla vostra destra quindi) dove lascerete in modo automatico la bambola voodoo del vostro re. Scendete dalla mano e il buddha brucerà la bambola lasciando una chiave. Raccoglietela e usatela nell'orecchio destro della statua (quindi alla vostra sinistra). Salite poi sulla mano sinistra (alla vostra destra) dove verrete teletrasportati dalla statua

Selezionate il guerriero e il mago e uno alla volta salite sulla stessa mano della statua dove era salito l'elfo per farvi teletrasportare.

#### **Livello 19 Codice: NGOGKSP - Alla ricerca dell'arma fatale**

Selezionate l'elfo, raccogliete il cubetto sopra do voi (è sapone) e usatelo con lo scriba per farlo ridere). Prendete poi la pallina che sta sopra a dove era il sapone e usate anche questa con lo scriba.

Selezionate il guerriero e date un pugno al casco di banane per farne cadere una.

Selezionate l'elfo, raccogliete la banana e usatela ancora con lo scriba. Questi, ridendo ancora si trasformerà in un bell'uomo (tipo Costantino) e vi regalerà un libro magico.

Selezionate il mago e fate una magia sulla grata che sta all'entrata del castello

#### **Livello 20 Codice: NNGWTTO**

Selezionate il mago, fate una magia sul puntino che esce dal terreno sotto la statua, facendo crescere una leva

Selezionate il guerriero e picchiate la leva facendo comparire una scala

Selezionate il mago e fate una magia con il tappo sull'orecchio per toglierlo.

Selezionate l'elfo e usate il libro con l'orecchio del gigante per farlo ridere e spostare il dito. Fatto questo, prendete la ciotola che troverete in alto a destra in cima alla torre e posizionate la sotto l'occhio destro (alla vostra sinistra) del gigante. Raccogliete nuovamente il libro, usatelo con il gigante il quale verserà delle lacrime che vedrete raccolte nella ciotola che avete posizionato prima. Prendete la ciotola, rimettetela dove l'avete presa la prima volta e andate a

prendere il pesce che troverete semi nascosto nella torre di sinistra dove avete iniziato lo schema. Andate con il pesce dove avete lasciato la ciotola e lasciatelo al suo fianco per attirare il mostro. Raccogliete nuovamente la ciotola e quando il mostro arriverà usate le lacrime su di lui. Il mostro morirà lasciando al suo posto una fionda: prendetela.

#### **Livello 21 Codice: LGWFGUS**

Selezionate l'elfo e usate la fionda con il casco di banane per farlo cadere

Selezionate il guerriero e colpite la leva per spostarlo

Selezionate l'elfo e salite sul pesce che è arrivato

Selezionate il guerriero e salite sul pesce che è arrivato.

Selezionate il mago e salite sul pesce che è arrivato (per la serie w la fantasia).

#### **Livello 22 Codice: TQNGFVC - Ultimo livello: uccidiamo lo stregone!:)**

Selezionate l'elfo e usate la fionda con lo stregone (anche se verrete catturati)

Selezionate il mago, fate una magia sulla pietra/osso di fianco al piede più vicino al pentolone per creare una scala.

Selezionate il guerriero e portatevi sull'ala più in basso delle due mettendovi un po a destra

Selezionate il mago e avvicinatevi allo stregone pipistrello e fate una magia

Selezionate il guerriero e picchiate lo stregone/tartaruga che si trasformerà in un ragno

Selezionate l'elfo e usate la fionda sul guerriero per liberarlo. Prendete poi il sacco e mettetelo esattamente dove è caduto il vostro compagno.

Selezionate il mago e fate una magia sullo stregone/ragno che si trasformerà in tanti ragnetti che finiranno nel sacco

Selezionate l'elfo e raccogliete il sacco. Mostratelo ai compagni.



**AVETE FINITO IL GIOCO! SIETE DEGLI EROI!!!!**