

Gomo – Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Gomo schläft und sein Hund wird entführt. Wenn Gomo das Haus verlässt, dann erfährt er das er seinen Hund im Tausch gegen einen Kristall wieder bekommt. Gespeichert wird im Spiel nur automatisch beim Beenden des Spieles. Es gibt ein kleines Inventar für 3 Gegenstände. Es gibt keine Dialoge. Das Spiel ist auch im Vollbildmodus nicht bildschirmfüllend. Pfeile zeigen an in welche Richtungen man gehen kann. Es gibt Gegenstände, die man einsammeln kann. Man kann in den Optionen noch einstellen ob man das Spiel leicht oder schwer möchte.

Haus:

- nach rechts gehen
- **den Schlüssel nehmen**
- **den Schlüssel mit der Tür benutzen**
- durch die Tür gehen
- vor der Tür zur Hundehütte gehen
- **die Hundehütte ansehen**
- Zwischensequenz
- nach rechts gehen bis zu Zoltans Factory
- den Wagen benutzen
- Gomo fährt in die Miene

Miene:

- nach rechts gehen
- **den Stift nehmen und Gomo bemalt das Bild**
- nach rechts gehen und die Treppe nach oben
- der Boden bricht ein und Gomo fällt nach unten
- die Treppe nach unten gehen zum WC
- **alle drei Toiletten benutzen**
- **bei Toilette 2 erhält Gomo ein Papier mit Kreuzen darauf**
- die Leiter nach oben gehen
- **den Haken links nehmen**
- **den Sack ansehen und eine Karte aus dem Sack nehmen**
- **den Haken mit dem Treppengeländer oben benutzen**
- nach oben klettern
- **das Türschloss ansehen**
- **die Karte mit dem Schlitz benutzen**
- **die Schaltknöpfe drücken, bei denen die Kreuze auf dem Papier sind und den Knopf rechts drücken**

- die Tür geht auf
- durch die Tür gehen
- nach unten gehen
- **den Stecker in die Steckdose stecken**
- **den Knopf rechts drücken**
- eine Kiste wird ein Stück angehoben, aber es geht nicht weiter
- nach oben gehen zu dem Behälter
- **die Kanne mit dem Öl im Behälter füllen**
- **dann die Kanne mit dem Öl mit nach unten nehmen**
- **die Ölkanne mit den Zahnrädern benutzen**
- **dann wieder den Knopf drücken**
- die Kiste ist jetzt ganz oben
- nach rechts gehen
- **die Skizze ansehen**
- weiter nach rechts gehen und in den Fahrstuhl steigen
- den Fahrstuhl benutzen und nach unten fahren
- die Leiter nach oben gehen
- dann nach rechts gehen
- **den Spind ganz rechts ansehen**
- **es fällt ein Schalter heraus**
- **den Schalter nehmen**
- die Leiter nach unten gehen
- **das Pult ansehen**
- **den Schalter bei der Linie in der Mitte einsetzen**
- **nun den Schalter oben nach links verschieben**
- **den Schalter in der Mitte in die Mitte schieben**
- **den Schalter unten nach rechts schieben**
- die Lampen leuchten nun gelb
- **das Pult noch einmal benutzen und den untersten Knopf drücken und die Tür öffnet sich**
- durch die Tür gehen
- **die Leiter nach oben gehen und in die Maschine setzen**
- die beiden Hebel links bewegen den Bohrer und die beiden Hebel rechts bewegen den Greifarm
- **mit den Hebeln links den Bohrer vor den Stein bringen (die Lampe muss grün leuchten)**
- **die grüne Lampe drücken**
- der Stein fällt herunter
- **mit dem Greifarm (beide Hebel rechts) den Stein aufheben (wenn Lampe grün leuchtet, dann drücken und Greifarm hält Stein fest)**
- den Greifarm bewegen das der Stein nach oben zum Förderband kommt (wenn die Lampe grün leuchtet, dann drücken, dann fällt Stein auf das Förderband)
- **die Maschine verlassen**
- **nach rechts gehen**
- **die Skizze an der Wand ansehen**
- **die Stufen nach rechts gehen**
- **den Knopf drücken und es fallen Steine nach unten**

- **die CD nehmen, die hier beim Trichter ist**
- nach links gehen
- das Pult benutzen
- der Stein auf dem Förderband wird abgesaugt
- **die CD mit dem Pult neben der Skizze benutzen**
- **es kommt eine Fehlermeldung und das Pult geht kaputt**
- das Förderband läuft
- **die Leiter nach oben gehen**
- **Gomo wird durch die Rohre gezogen**
- er landet bei einer Art Waschmaschine
- die Maschine einschalten und wieder ausschalten
- **das Seil links nehmen**
- **den Stein nehmen und Gomo verschiebt ihn nach rechts**
- **das Seil mit dem Stein benutzen**
- die Tür ist offen
- nach rechts gehen und die Leiter nach oben gehen
- **den Schlüssel nehmen und das Bild**
- nach unten gehen
- **den Schlüssel mit der Wand rechts benutzen**
- **den Hebel benutzen**
- die Leiter nach oben gehen
- **den Knopf rechts drücken**
- die Wand rechts geht auf
- nach rechts gehen
- **das Bild von der Wand nehmen**
- dahinter ist ein Scanner
- **das eingesammelte Bild mit dem Scanner benutzen**
- im Lift geht es nach unten
- **den Knopf drücken und nach rechts gehen**
- dort ist ein roter Kristall
- zum Kristall gehen
- **die Haube abnehmen**
- **den Kristall nehmen**
- es gibt Alarm und ein Roboter erscheint
- **den Kristall mit dem Roboter benutzen**
- **dann versuchen den Knopf rechts zu benutzen**
- **dann wieder den Kristall mit dem Roboter benutzen**
- der verschwindet
- nach rechts gehen
- **in den Aufzug gehen**
- **den Aufzug benutzen**
- **es erscheint ein Monitor**
- oben links leuchtet eine Lampe
- unten rechts ist auch eine Lampe, aber sie ist aus
- dazwischen sind 4 Reihen mit jeweils 5 Vierecken
- in den Vierecken sind Linien

- diese Linien lassen sich drehen
- **man muss eine Linie von der Lampe oben bis zu der Lampe unten herstellen**
- die vier Knöpfe oben, unten, rechts und links sind zum Ansteuern der einzelnen Vierecke und die Taste in der Mitte dreht die Linien des ausgewählten Vierecks
- **wenn beide Lampen leuchten, dann den großen Knopf drücken**
- der Lift geht nach oben

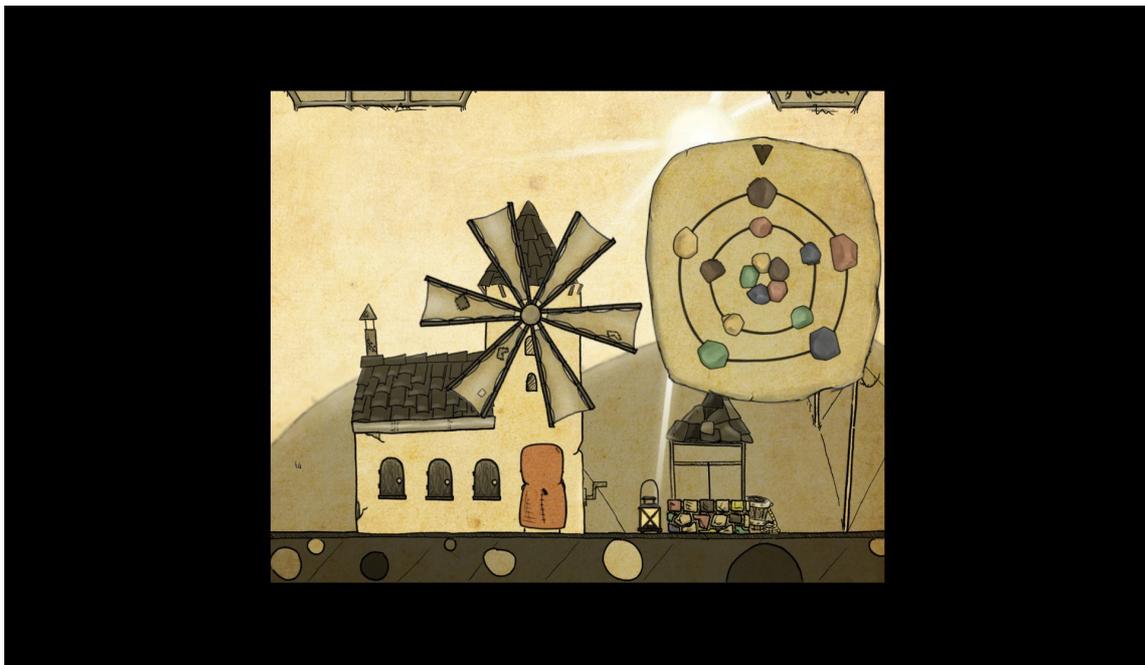


- **die Schere vom Hocker links nehmen**
- **die Schere mit dem Schaf benutzen**
- auf dem Schaf steht 1666
- **nach rechts gehen und die Tastatur anklicken**
- **die Zahlen 1666 eingeben und ok**
- nach rechts gehen

Mühle:

- **die Kurbel nehmen und auf der rechten Seite benutzen und die Kurbel benutzen**
- mit der Kurbel wird das Rad gedreht
- **die Kurbel wieder mitnehmen**
- **die Leiter nach oben auf das Dach gehen**
- **dann über das Rad schwingen und nach rechts klettern und nach unten springen**
- **nach rechts gehen**

- **die Kurbel mit der Wand rechts benutzen**
- das Rad dreht sich
- an der Mühle sind drei Fensterläden, die alle geschlossen sind
- den Brunnen ansehen
- da sind farbige Steine zu sehen
- **den Kreis an der Wand der Mühle benutzen**
- hier gibt es drei Kreise mit farbigen Steinen
- oben in der Mitte ist ein Dreieck zu sehen
- das ist immer der Ausgangspunkt
- für alle drei Fenster muss man nun die Kreise unterschiedlich einstellen (drehen, mit gedrückter Maustaste)
- **für das Fenster links einstellen: rosa, grün, lila (also obere Kreis rosa Stein unter dem Dreieck, mittlerer Kreis grün unter dem rosa Stein und unterer Kreis lila Stein unter dem grünen Stein)**
- **für das Fenster in der Mitte: braun, rosa und gelb**
- **für das Fenster rechts: gelb, braun und grün**
- **die Ansicht verlassen und die Fenster öffnen**
- Beispiel für das mittlere Fenster:



- **den Regenschirm und die Lupe nehmen**
- nach rechts gehen
- **die Lupe mit der Lampe neben dem Brunnen benutzen**
- **dann in den Brunnen steigen mit der Lampe**
- **den Hebel links benutzen und den Regenschirm mit dem Hebel benutzen**
- **die Tür rechts ist offen**
- durch die Tür gehen
- nach oben gehen

Bienenstock:

- die Leiter nach oben gehen
- den Bienenstock schütteln bis er nach unten ins Wasser fällt
- die Leiter nach unten gehen
- über den Bienenstock nach rechts gehen
- die Möhre aus der Erde ziehen
- die Möhre mit dem langen Ständer rechts benutzen
- das Hamsterrad dreht sich
- den Kristall unter die Haube setzen
- den Hebel betätigen und rechts in das Licht stellen

Aliens:

- zum Pult gehen
- die Klappe unten am Pult öffnen
- die Drähte miteinander verbinden
- lila mit lila
- grün mit gelb
- rot mit schwarz
- dann leuchten alle drei Lampen
- am Pult leuchtet eine grüne Taste
- die grüne Taste drücken
- dann ganz nach links gehen
- den Kristall wieder mitnehmen
- dann nach rechts gehen

Baumhaus:

- das kleine Päckchen vor der fleischfressenden Pflanze ansehen
- es ist ein Verschiebepuzzle und sollte dann so aussehen:



- **hat man das Puzzle fertig, dann bekommt man ein Spray**
- **das Spray mit der fleischfressenden Pflanze benutzen**
- nach rechts gehen
- **die Leiter nach oben ins Baumhaus gehen**
- **das Messer nehmen**
- die Tür ist verschlossen
- **nach unten gehen und nach links bis zur Kiste**
- **das Messer mit der Kiste benutzen**
- **dann hat man einen Schlüssel**
- die Leiter wieder nach oben
- **dann den Schlüssel mit der Tür benutzen**
- ins Baumhaus gehen
- **den Lichtschalter betätigen**
- nach links gehen
- **den Lichtschalter benutzen**
- **die Werkzeugkiste unter dem Tisch nehmen**
- **einen Schraubenzieher aus der Werkzeugkiste nehmen**
- **den Schraubenzieher mit der Steckdose benutzen**
- **dann den Stecker in die Steckdose stecken**
- nach oben gehen
- **die Lampe links anmachen**
- **weiter nach oben gehen und an der Schnur ziehen**
- eine Klappe geht auf
- nach oben gehen
- hier sitzt eine Eule
- **weiter nach oben gehen und den Apfel nehmen und mit der Eule benutzen**
- **nach unten gehen und die Axt nehmen**

- **das Brett mit dem Nagel nehmen**
- **die Axt mit dem Nagel benutzen**
- **in den Ballon steigen**
- **am Seil ziehen und der Ballon hebt ab**
- **die Axt mit dem Seil benutzen, das den Ballon noch festhält**
- jetzt kommt ein Wolkenpuzzle
- Gomo steigt auf eine Wolke
- **die anderen Wolken so verschieben, das der Weg nach rechts frei wird und Gomo rechts in das Raumschiff steigen kann**
- das Raumschiff fliegt los

Alienplanet:

- Gomo landet auf einem Planeten
- Zwischensequenz
- nach rechts gehen
- durch die Tür gehen
- hier steht eine Kiste und in der Kiste ist eine Art Zange die zuschnappt
- die Kiste lässt sich mit den Pfeilen verschieben
- man kann sie unter eines der beiden Seile schieben und dann den Knopf an der Kiste drücken und die Zange schnappt sich das Seil
- es müssen aber beide Seile gleichzeitig nach unten gezogen werden
- **links hängt ein Faden** (ist schwierig zu sehen)
- **den Faden nehmen**
- **mit dem Faden die beiden Seile miteinander verknüpfen**
- **dann die Kiste in die Mitte schieben (unter das Seil)**
- **dann den Knopf an der Kiste drücken**
- die Seile werden nach unten gezogen und **Gomo kann nach rechts gehen**
- **den Stein nehmen und nach links legen**
- **den Stock nehmen und auf den Stein legen**
- das gibt eine Wippe
- **auf die Wippe steigen**
- **einen Stein nehmen (liegen 3 Steine unter der Wippe) und werfen**
- dann den nächsten Stein nehmen und werfen
- **dann den letzten Stein nehmen und werfen**
- **nun steht Gomo oben bei dem grünen Pfeil**
- **nach rechts gehen**
- hier ist der Alien mit seinem Hund
- **den Kristall mit dem Alien benutzen**
- **Gomo hat seinen Hund zurück**
- **den Kristall wieder nehmen**
- Gomo kommt mit seinem Hund nach Hause
- da steht ein großes Paket
- **das Paket öffnen**
- da ist der Roboter drin und der will den Kristall zurück haben

– das war das Ende vom Spiel

ENDE!!!

Alle Rechte bei **Kerstin Häntsch/Schluchsee**

Geschrieben am 08.02.2020

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:kerstin.haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>