

PC CD-ROM

zalecane  
od **8** lat

# Mega Gra

HCA

## BRZYDKIE KSIĄŻĄTKO

*'Baśniowe przygody Hansa Christiana Andersena*



PRZYGODOMANIA

PORADNIK DO GRY  
**Brzydkie książątko**

Autor

**Antenka18**

Data publikacji

lipiec 2012

**PrzygodoMania.pl**

**Wszelkie prawa zastrzeżone**

**Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!**

SOLUCJA-PORADNIK

## Spis treści

Akt 1.....	3
Akt 2.....	6
Akt 3.....	9
Akt 4.....	12
Akt 5.....	14

### *Akt 1*

- Jesteśmy przy wejściu do miasta. Musimy przejść niepostrzeżenie obok strażnika.
- Idziemy w tym celu prosto, na plac za studnią gdzie stoi student (taki w czerwonym kubraczku). Rozmawiamy z nim i w ten sposób dostajemy pracę- musimy znaleźć wężowy ekstrakt.
- Idziemy w prawo, aż dojdziemy do chłopaka z kozłem. Taki w kapeluszu. Rozmawiamy z nim. Mówi nam, że ekstrakt wężowy znajdziemy w młynie.

- Wracamy pod bramę wejściową. Udajemy się w lewo, a następnie w prawo. Kopujemy drzewo, a wyleci miedziak. Teraz idziemy do góry. Tu kopujemy w żywopłot i mamy kolejnego miedziaka.
- Idziemy schodami na górę i rozmawiamy z krasnałem pilnującym wejścia. Ten nie wpuści nikogo poza księciem, który posiada magiczny blask.
- Wracamy, więc w dół i w lewo. Jesteśmy świadkiem sceny jak chłopak bije babcię. Zachodzimy chłopaka od tyłu i kopujemy. W podzięce dostajemy magiczny blask.
- Kupujemy u dziewczynki zapałki i idziemy z powrotem do młyna. Drogę do góry tarasuje nam kozioł. Wracamy się o jedną lokację do tyłu i rozmawiamy z chłopakiem w kapeluszu. Dostajemy od niego marchewkę. Mamy nią poczęstować kozła Emila i przyprowadzić go z powrotem do chłopaka. Droga wolna.
- Idziemy do góry i rozmawiamy z krasnoludkiem. Pokazujemy mu magiczny blask. Wchodzimy do młyna i zabieramy leżący po lewej stronie na skrzyniach słój węzowego ekstraktu.



- Teraz wracamy do księżniczki na plac za studnią. Po krótkim przerywniku księżniczka zażyczyła sobie żebyśmy przynieśli jej ciastko.
- Sprzedaje je handlarka stojąca w zaułku po lewej, niestety nie mamy pieniędzy. Idziemy, więc do dziewczynki z zapalnikami. Obok niej stoi student. Dajemy mu ekstrakt węzowy, a w zamian dostajemy zapłatę.
- Teraz idziemy kupić ciastko i słyszymy krzyki księżniczki. Została porwana przez trolle, które zaniósł ją do młyna.
- Wchodzimy do młyna ustawiając wcześniej w ekwipunku zapalniczki (klawisz tab lub scroll myszy). Podchodzimy do pierwszej z brzegu lampy i ją zapalamy. Trolle uciekły. Pozostaje uwolnić księżniczkę.
- Pociągamy za lewą dźwignię. Klatka opada. Podchodzimy zwalnimy blokadę a następnie ciągniemy za prawą dźwignię.



- Teraz musimy przeprowić się jakoś przez miasto, które roi się od trolli. Nie ma na to złotego środka. Najlepiej przebiegać każdą lokację i czekać na księżniczkę w jakimś miejscu gdzie nie ma trolli. Musimy przedrzeć się do zaułku gdzie stała handlarka- trzeba dojść na plac główny i w lewo.
- W pewnym momencie pojawiają się szczury musimy je wszystkie skopać. Potem księżniczka stanie w miejscu i zażyczy sobie ciastko - dajemy je. Wchodzimy do zaułka i idziemy w lewo - tu żołnierz zajmie się już księżniczką.
- My wracamy się na poprzednią lokację i idziemy w prawo do lasu, gdzie widać palące się ognisko. Spotykamy tu babcię, która mówi nam, że kocioł jej wleciał do dziury. Wchodzimy do tunelu, przedzieramy się przez niego tak długo, aż nie znajdziemy kociołka i wychodzimy z powrotem na górę.

## ***Akt 2***

- Oddajemy kocioł babci i rozmawiamy z nią 2x razy by poznać przepis na eliksir i dostać miedziane pudełeczko.
- Opuszczamy tą lokację i udajemy się w lewo do chłopaka z kozłem. Rozmawiamy z nim i dostajemy od niego martwą wronę.
- Idziemy dalej do przodu, aż dojdziemy do lokacji z domem na rogu. ( Stoi tam księżniczka). Wchodzimy do środka i rozmawiamy ze studentem. Daje nam nasz list polecający. Podchodzimy do lwa w ścianie i z regału obok zabieramy ekstrakt węzowy.
- Teraz podchodzimy do aparatury stojącej na biurku. Kładziemy miedziane pudełko po lewej

stronie miedzianego naczynia. Podkręcamy palnik, a następnie przekręcamy naczynie. Zabieramy pełny pojemniczek i udajemy się z powrotem do babci.



- Wrzucamy składniki do kotła i rozmawiamy z nią. Otrzymujemy sztandar.
- Opuszczamy skwer i kierujemy się w przeciwnym kierunku aż zobaczymy duże nożyce. Wchodzimy do krawca i pokazujemy mu nasz list polecający (znajduje się w naszym czerwonym pamiętniku).

- Naszym pierwszym zadaniem jest przyszyć złote guziki. Wyciągamy je z szuflady pod oknem i przyszywamy do munduru. Jak widać z plakatu obok brakuje nam jeszcze paru rzeczy żeby nasz mundur był kompletny.

**1) Kołnierz** - zabieramy go z regału za krawcem. Przytwierdzamy do munduru.

**2) Szarfa** - znajduje się w szafce naprzeciw szuflady z guzikami. Jednak jest zamknięta okazuje się, że klucz ukradł nie, kto inny jak znany nam już łobuz Ludwig. Wychodzimy z pracowni i lecimy wprost na rynek, koło handlarki stoi nasz urwis. Stajemy za nim i kopiemy

go. W ten sposób odzyskaliśmy klucz. Wracamy do pracowni i wyciągamy szarfę. Umieszczamy ją na mundurze.

**3) Naramienniki-** można je kupić u handlarki niestety znowu brakuje nam na to pieniędzy. Biegniemy o lokację dalej niż dom studenta. Stoi tam księżniczka i flirtuje z świniopasem. Zaczepiamy jej towarzysza i dostajemy zadanie. Musimy nakarmić świnkę 3 mleczami. Kopujemy ją w tyłek żeby nas słuchała i wyprowadzamy na spacer. Odstawiamy świnkę na miejsce i odbieramy zapłatę za zadanie. Idziemy do handlarki i kupujemy jeden naramiennik, ponieważ drugi został sprzedany dziewczynce. Wracamy na skrzyżowanie gdzie stał świniopas i skręcamy w lewo. Przechodzimy przez otwarte drzwi. Rozmawiamy z dziewczynką. Żeby ściągnąć krowę to najłatwiej ją trochę utuczyć. Zabieramy wiaderko z pod schodów, napełniamy je wodą. Wchodzimy na drabinę i poimy zwierzę. Ponownie rozmawiamy z dziewczynką. Mamy drugi naramiennik.

**4) Pióra** - ładne kolorowe zdobędziemy kopiąc koguta. Musimy go znaleźć ( gdzieś w mieście) i kopnąć 5 razy i zabrać za każdym razem jedno pióro.

- Kiedy mamy już pióra, wracamy do krawca umieszczamy wszystkie pozostałe części na mundurze, po czym zdejmujemy go z manekina.
- Otrzymujemy od krawca pomarańczową kulkę. Rozmawiamy z nim także o nowym stroju dla nas. Wystarczy na to 50 miedziaków.





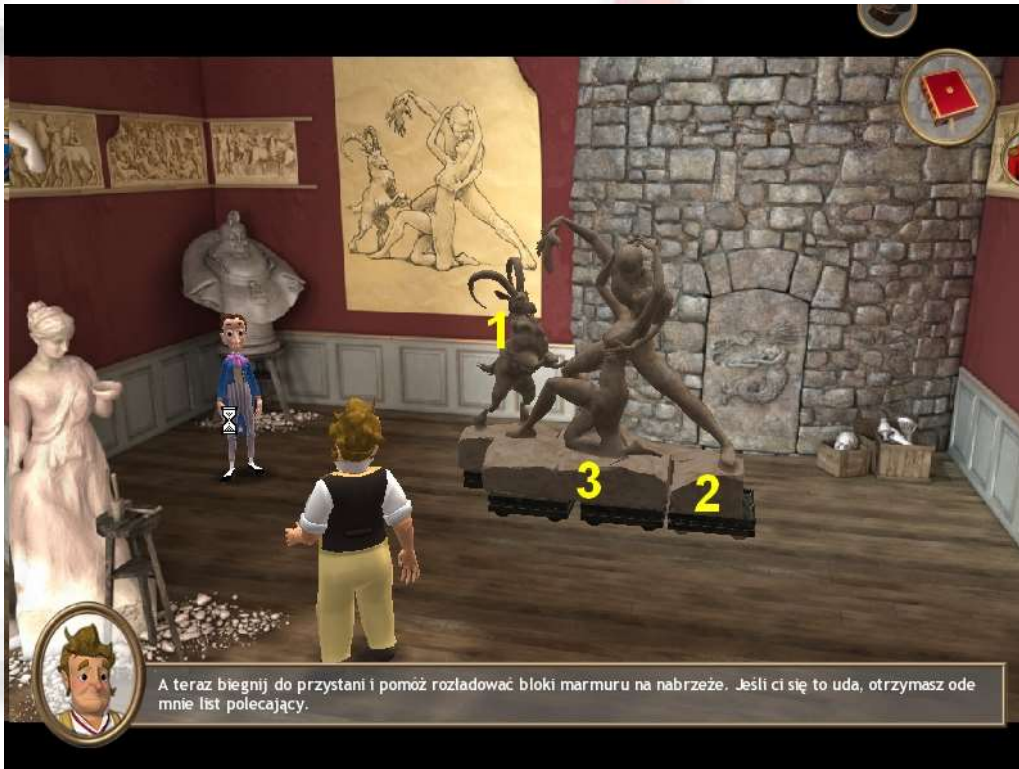
- Idziemy do domu studenta i przyglądamy się kamiennej głowie lwa. Umieszczamy tam pomarańczową kulkę. Otwiera nam się przejście, więc po drabinie schodzimy w dół.
- Skarbu pilnuje pies, tak jak mówiła wiedźma. Dajemy mu miękki sztandar zyskując w ten sposób dostęp do skarbu. Zabieramy sobie 50 miedziaków.
- Wracamy do krawca, kupujemy sobie nowy strój i idziemy szukać księżniczki. Stoi przy domu studenta. Ponownie musimy ją przeprowadzić przez miasto pełne trolli. Tym razem jednak do bramy doków- stała tam handlarzka ze swoim straganem.

### ***Akt 3***

- Znajdujemy się w dokach, udajemy się w stronę teatru. Tam natrafiamy na doradcę króla, który przejmuje od nas księżniczkę i poleca nam udać się do rzeźbiarza w sprawie pracy (siedzi na

nabrzeżu po lewej stronie od teatru).

- Pokazujemy mu list polecający ( nasz czerwony pamiętnik) i już mamy pracę. Musimy ustawić rzeźbę tak jak na obrazku. Odsuwamy kozła do tyłu. Mężczyznę przesuwamy w lewo a kobietę w prawo. Gotowe.



- Teraz kierujemy się z powrotem do doku, bo tam czeka na nas praca. Wynajmujemy dźwig płacąc chłopczykowi 1 monetę.

- **Krzyczymy do chłopca, podniesie on hak.**
- **Używamy dźwigni, która przesunie się w lewo.**
- **Krzyczymy opuszcza on hak.**
- **Ponownie krzyczymy podnosi hak.**
- **Używamy dźwigni przesuwana się w prawo.**
- **Krzyczymy- opuszcza hak.**

- W ten prosty sposób dostajemy list polecający. Lecimy z nim do dyrektora teatru. Stoi przy

wejściu do teatru. Pokazujemy mu list polecający. Przyjmie nas, ale wpierw musimy kupić mu wodę różaną. Idziemy do handlarki kupujemy wodę i mu ją wręczamy.

- Musimy odtworzyć odpowiednie dźwięki bądź obrazy w zależności od tego, co mówi aktor. Nie jest to trudne, jeśli wiemy, która dźwignia i przyrząd, za co odpowiada. Ale nawet jak się pomylimy to nic strasznego, bo pod koniec dyrektor uzna, że i tak się nie nadajemy. Dostaniemy od niego kamienny róg obfitości a od Romeo- szczurka.



- Ponownie udajemy się do doków, by porozmawiać z syrenką. Ludwig zabrał po raz kolejny nie swoją własność.
- Idziemy na nabrzeże z dźwigiem i przechodzimy przez most. Idziemy przez dzielnicę tak, aby nie złapał nas żaden strażnik. Kierujemy się na północny koniec gdzie znajdziemy wejście do pałacu. Stoi tam Ludwig, lecz na nasz widok chowa się w ogrodzie. Wchodzimy tam i używamy na nim szczura żeby go wystraszyć, a następnie zabieramy figurkę leżącą za jego plecami.
- Przynosimy syrence jej księcia i w ramach podzięki dostajemy kolejny sztandar. Jak się dobrze

przyjrzeć syrenka ze sztandaru ma przy sobie róg obfitości taki sam jak my mamy w wyposażeniu. Idziemy w stronę pracowni rzeźbiarza.

- Po drodze spotykamy niezadowolonego krawca- wszak król jeszcze nie dostał swojego munduru. Ponownie z nim rozmawiamy na temat stroju.
- W pracowni rzeźbiarza patrzymy na kominek i używamy na nim rogu obfitości. Otwiera nam się kolejne przejście i czeka na nas kolejny pies. Kładziemy mu sztandar na ziemi i bierzemy tyle kasy ile jesteśmy w stanie pomieścić.
- Wychodzimy na ulicę i kierujemy w stronę doków- musimy uważać by po drodze nie okradły nas trolle. Przy bramie stoi krawiec kupujemy u niego za całą kwotę nowy strój.
- Wracamy do strażnika i przechodzimy spokojnie na drugą stronę mostu.

#### ***Akt 4***

- Idziemy do kominiarczyka. Musimy iść prosto i na lewo. Stoi w zaułku naprzeciwko szkoły łacińskiej. Rozmawiamy z nim i otrzymujemy list do przekazania pasterce i magnez. Pasterkę znajdziemy na przeciwległym rogu dzielnicy.
- Teraz pobiegamy sobie trochę w tę i z powrotem wręczając listy, aż przy pasterce nie pojawi się król ze swoim doradcą.
- Wręczamy mu mundur i zostajemy zaproszeni do pałacu pod warunkiem, że nabierzemy trochę ogłady. Rozmawiamy o tym z doradcą króla a ten zabiera nas do swojego domu, żeby wręczyć nam skierowanie na lekcje.

- Pokazujemy mu nasze dokumenty ( czerwony pamiętnik) a on nam je zabiera i kładzie na szafie. Rozmawiamy z nim tak długo aż nie wyjdzie z domu.
- Ponownie wchodzimy do mieszkania, ale gospodyni nie pozwoli nam wejść tak długo jak nie przyprowadzimy kominiarczyka do niej. Stoi on koło szkoły łacińskiej.
- Teraz możemy wejść do salonu, przesuwamy regał i zabieramy swój pamiętnik z papierami.
- Czas na trochę edukacji. Wchodzimy do szkoły, pokazujemy profesorowi nasze papiery. Naszym zadaniem egzaminacyjnym będzie ułożenie planet. Niestety mechanizm nie działa. To Ludwig ukradł nam pewną część. Sprzedajemy mu kopa i montujemy brakujące koło.
- Musimy ustawić planety w linii prostej. Klikamy raz lewą dźwignię i dwa razy prawą. Powtarzamy tę czynność aż największa planeta nie znajdzie się równo z czerwoną linią. Teraz klikamy prawą dźwignię tak długo aż wszystkie planety będą w linii prostej. Zabieramy koronę.
- Kiedy dostaniemy już dyplom biegniemy do wejścia do pałacu. Strażnik nie wpuści nas chyba, że mu zapłacimy. Wracamy do domu doradcy. Po odsłonięciu regału mamy kolejną płaskorzeźbę tym razem przedstawiającą łabędzia. Mocujemy w niej koronę i schodzimy do ostatniego psa.
- Dajemy mu sztandar i pakujemy kieszenie złotem. Wracamy po drabinie do góry. Coś się dzieje w kuchni- zaglądamy tam przez szybę.
- Po krótkiej animacji wsypujemy magnez do paleniska. Kominiarz pomoże nam jak wygasimy ogień. Używamy do tego wielkiego różowego garnka koło pompy z wodą. Napęlniamy w ten sposób dmuchawę wodą. Używamy jej a następnie wychodzimy po drabinie na dach.



## *Akt 5*

- Wskakujemy przez okno do zamku a następnie podążamy za księżniczką aż do sali tronowej. Pojawia się tam pan mroku i wyrzuca nas za drzwi. Spotykamy krasnoludka, który każe nam odnaleźć krzesiwo i wracać do księżniczki.
- Otwieramy przejście za zbroją rycerza. Znajdujemy krzesiwo i zabieramy je.



O jejku. Lepiej tam wrócić. Ale najpierw musisz odnaleźć krzesiwo.

- Teraz musimy jakoś wrócić do sali tronowej, ale pan mroku pomieszał trochę drogi. Kierujemy się w lewo i przechodzimy przez drzwi. I tu się zaczyna labirynt. Na podłodze jednak mamy oznaczenia. Jak się przyjrzeć są tu także rysunki ze sztandarów. Na samym początku był lew. Wybieramy, więc ścieżki oznaczone głową lwa aż dochodzimy do drzwi. Wybieramy te, nad którymi jest głowa lwa.
- Następnym znak to syrenka a potem łabędź. Jak przejdziemy przez ostatnie drzwi znajdziemy się z powrotem w sali tronowej. W ekwipunku przygotowujemy krzesiwo i lewą stroną sali biegniemy do dziewczynki. Zapalamy krzesiwo i teraz możemy spokojnie środkiem sali iść prosto do pana mroku. Atakujemy go i oglądamy animację końcową.

