


PRZYGODOMANIA



SOLUCJA-PORADNIK



**PORADNIK DO GRY**  
**FESTER MUDD: CURSE OF THE GOLD**  
**EPIZOD I**

**Autor**  
**Zagadka**

**Data publikacji**  
**Maj 2014**

**PrzygodoMania.pl**

**Wszelkie prawa zastrzeżone**  
**Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!**

## Spis treści

<b>KLAWISZOLOGIA</b> .....	<b>3</b>
<b>Epizod 1 – A Fistful of Pocket Lint</b> .....	<b>4</b>
<b>Loamsmouth</b> :.....	<b>4</b>
<b>Jezioro</b> :.....	<b>6</b>
<b>Loamsmouth</b> :.....	<b>7</b>
<b>Chatka Buda</b> :.....	<b>8</b>
<b>Loamsmouth</b> :.....	<b>9</b>
<b>Lista osiągnięć</b> :.....	<b>11</b>

### ***KLAWISZOLOGIA***

1. Sterowanie i interakcja odbywają się za pomocą lewego przycisku myszy, zaś prawym przyciskiem obserwuje się wszelkie obiekty. Panel komend czynności oraz ekwipunek są u dołu ekranu. Wybierz kursorem odpowiednią komendę czynności i przenieś ją na aktywny obiekt otoczenia, by wykonać akcję, przeprowadzić rozmowę lub połączyć ze sobą przedmioty.

- **Give (klawisz G)** – daj
- **Open (klawisz O)** – otwórz
- **Close (klawisz C)** – zamknij
- **Pick up (klawisz P)** – weź
- **Look at (klawisz L)** – obejrzyj
- **Talk to (klawisz T)** – rozmawiaj z
- **Use (klawisz U)** – użyj
- **Move (klawisz M)** – porusz
- **Kick (klawisz K)** – kopnij

Menu opcji uruchamia się za pomocą klawisza **ESC**.

2. Rozmawiaj z napotkanymi postaciami na wszystkie tematy. Oglądaj również wszystkie obiekty.

## Epizod 1 – A Fistful of Pocket Lint

### Loamsmouth:

- Porozmawiaj z bramkarzem.
- Obejrzyj kosz na śmieci po prawej – znajdziesz przeterminowany lek (expired drug).



- Wejść do apteki „Doug Store”.
- Porozmawiaj z farmaceutą – na mapie ukaże się jezioro.
- Weź rybie ciastka (fish cookies) z miski na ladzie.
- Wyjdź z apteki, idź ścieżką w prawo i wejdź do banku.
- Weź magnetyczną podkowę (magnetic horseshoe) z ulicy.



- Idź ścieżką w prawo i wejdź do szopy.
- Weź kombinerki (cutters) ze skrzyni na środku.
- Przesuń drabinkę, użyj jej i weź słój (jar) z półki.



- Wyjdź z szopy, idź ścieżką w prawo przed sklep wielobranżowy.
- Pomów z reporterką.
- Wejdź na szubienicę po prawej.
- Użyj kombinerek na linie (rope) od szubienicy.



- Idź w lewo i wejdź w uliczkę.
- Weź ubrania (clothes) z ziemi, by znaleźć sznurek (string) oraz spinacze (clothespins).
- Daj kotu rybnie ciastko.
- Wyjdź z uliczki przed sklep wielobranżowy – daj kotu kolejne rybnie ciastko.
- Weź szminkę (lipstick) z ziemi.
- Idź ścieżką w dół przed saloon – daj kotu ostatnio rybnie ciastko.
- Idź ścieżką w prawo przed bank – pies pobiegnie za kotem (jeśli się nie uda, zdobądź kolejne rybnie ciastko i spróbuj ponownie).
- Weź butelkę (bottle) z ulicy.
- Użyj butelki na otworze w automacie do zwrotu butelek przy biurze szeryfa.
- Naciśnij czerwony przycisk na automacie.
- Kopnij automat.
- Użyj magnetycznej podkowy na tacy na monety – otrzymasz pieniądz (money).
- Idź ścieżką w prawo, pójdz za szopę na równiny i wybierz na mapie jezioro.

### Jezioro:

- Użyj spinacza z ekwipunku.
- Użyj kombinerek na niebieskich ziołach (fistful of herbs) w prawym górnym rogu.
- Użyj słoja na jeziorze – złapiesz pierdzącą rybę (farting fish).
- Wróć do miasta.



## Loamsmouth:

- Wejdź do apteki.
- Daj Dougowi zioła – otrzymasz gotówkę (cash).
- Wyjdź ze sklepu, idź ścieżką w dół i wejdź w uliczkę.
- Porozmawiaj z tajemniczym nieznanym i porusz temat dowodu osobistego.
- Wyjdź z uliczki, idź ścieżką w lewo i wejdź do szopy.
- Weź gazetę (newspaper) wystającą z za okna szopy.
- Przeczytaj gazetę w ekwipunku.
- Wróć do uliczki.
- Pomów z nieznanym i daj mu gotówkę oraz gazetę – otrzymasz dowód osobisty (ID card).
- Wyjdź z uliczki i wejdź do otwartego sklepu wielobranżowego „General Store”.
- Weź gąbki (Sucka Super Sponge™) z niebieskiej beczki pod oknem.
- Wyjdź ze sklepu i idź przed saloon.
- Pokaż bramkarzowi dowód tożsamości, by wejść do saloonu.
- Wyjmij noż (knife) z trupa przy stole.
- Porozmawiaj z wrednym facetem – na mapie ukaże się chatka Buda.
- Pomów z barmanem, a następnie z Lance’em – otrzymasz listę zakupów (shopping list), które musisz zdobyć.
- Idź po schodach na pierwsze piętro.



- Użyj noża na oknie i wyjdź na dach.

- Wejdź przez otwarte okno do pokoju.
- Weź butelkę Stinky Gringo z dłoni oraz kupon (coupon) z kieszeni trupa.
- Wyjdź na korytarz i idź na drugie piętro.
- Zapukaj do pokoju nr 4.
- Wyzwij Billa Hiccupa na pojedynek pica i przedstaw się jako Wyatt Burp.
- Gdy Bill się odwróci, szybko włóż gąbkę do kubka Festera i przeterminowany lek do kubka Billa (jeśli nie zdążysz spróbuj ponownie).
- Zaczynij pojedynek picia.
- Użyj liny na Billu, po czym użyj samej liny.
- Użyj sznurka na złotym zębie Billa.
- Otwórz drzwi i użyj sznurka.
- Wyjdź na korytarz, zamknij drzwi i wróć do pokoju.
- Weź złoty ząb (golden tooth) ze sznurkiem.
- Wyjdź z salonu, idź w lewo na równiny i wybierz na mapie chatkę Buda.



### Chatka Buda:

- Spróbuj otworzyć drzwi do chatki.
- Spróbuj wejść na drzewo.
- Użyj pierdzącej ryby na wiewiórce w dziupli.



- Wdrap się na drzewo, by wejść do chatki.
- Porusz obluzowaną deskę przy łóżku.
- Weź ukrytą notkę (note) z podłogi.
- Weź dowód tożsamości Buda (Bud's ID card) z płaszcza przy drzwiach.
- Użyj notki na gałce od piecyka.
- Otwórz piecyk i wyjmij klucz (key).
- Wyjdź z chatki i wróć do miasta.



### Loamsmouth:

- Idź do banku.
- Pomów z kasjerką.
- Obejrzyj dowód tożsamości Festera i weź zdjęcie Festera (photo of Fester).
- Użyj zdjęcia Festera na dowodzie tożsamości Buda.
- Pokaż kasjerce dowód tożsamości Buda, a następnie klucz.
- Poproś o skrytkę bankową (safe deposit box).
- Użyj klucza na skrytce bankowej – znajdziesz licencję (license).
- Wyjdź z banku i wejdź do biura szeryfa.
- Gdy szeryf się odwróci, weź pączka (donut) z pudełka na biurku.
- Pomów z więźniem i daj mu butelkę Stinky Gringo w zamian za zegarek kieszonkowy (pocket

watch).

- Opuść biuro, idź ścieżką w prawo i wejdź do sklepu z bronią Guns N' Balloons.
- Pomów z handlarzem.
- W ekwipunku użyj szminki i kombinerek na gąbce.
- Daj handlarzowi czerwoną gąbkę z dziurą (red sponge with a hole) oraz licencję – otrzymasz dziewczęcą broń (girly gun).
- Użyj monety na automacie z amunicją, by otrzymać pocisk (bullet).
- Opuść sklep z bronią i idź do sklepu wielobranżowego.
- Weź rękawice żaroodporne (heat resistant gloves) z półki pod ścianą, lejek (funnel) i pierdzącą poduszkę (whoopie cushion) ze środkowej półki oraz łopatę (shovel) z beczki w prawym rogu.
- Daj sprzedawcy kupon.
- Opuść sklep wielobranżowy i idź do apteki.



- Daj Dougowi złoty ząb.
- Obejrzyj i weź zieloną butelkę Boost-A-Mule z półki nad Dougiem.
- Wyjdź z apteki.
- Użyj lejka na Marcie i wlej w niego Boost-A-Mule.
- Wejdź do salonu.
- Poinformuj Lance'a o wykonanych zadaniach z listy.

Ciąg dalszy gry nastąpi w epizodzie 2 – Injun Trouble

### Lista osiągnięć:

W grze znajduje się 15 osiągnięć do odblokowania dla osób, które zakupiły grę przez platformę **Steam**.

- 1. Detour, Take the alternate router** – użyj gąbki ze sklepu „Geneal Store” na kałuży przed sklepem Guns N’ Ballons i przeprowadź tą trasą kota z uliczki do psa przed bankiem.
- 2. Permission granted, Gain entrance to Torn Blister** – pokaż bramkarzowi przed salonem dowód osobisty.
- 3. The Phlegm Master, Aim and shoot** – użyj sopluchy przy barze w salonie.
- 4. Bounty hunter, Keep an eye for the Casanova** – obejrzyj list gończy na tablicy w biurze szeryfa.
- 5. Locked and loaded, Money well spent** – użyj monety na automacie z amunicją w sklepie z bronią.
- 6. Chemical warfare, Resort to extreme measures** – użyj pierdzącej ryby na wiewiórce w dziupli koło chatki Buda.
- 7. Girly gunslinger, Settle for less** – zdobądź dziewczęcą broń ze sklepu z bronią.
- 8. Bang! Bang! Bang! Knock, knock, knock** – zapukaj do wszystkich drzwi w salonie.
- 9. Dentist, Someone needs a dental job** – zamknij drzwi od pokoju nr 4 w salonie po związaniu Billa Hiccupa.
- 10. Backstabber, Something borrowed needs to be returned** – po otwarciu okna za pomocą noża, zwróć go trupowi w salonie.
- 11. Got time? Lost and found** – daj więźniowi butelkę Stinky Gringo w zamian za zegarek kieszonkowy.
- 12. Accomplice, Revisit the crime scene** – wróć do biura szeryfa po ucieczce więźnia.
- 13. Frontier flautist, Practice makes you perfect!** – użyj pierdzącej poduszki ze sklepu wielobranżowego 10 razy.
- 14. Rise and shine! Zzzzz...** – użyj lejka i butelki Boost-A-Mule na Marcie.
- 15. To be continued..., Complete Episode 1** – ukończ epizod 1.