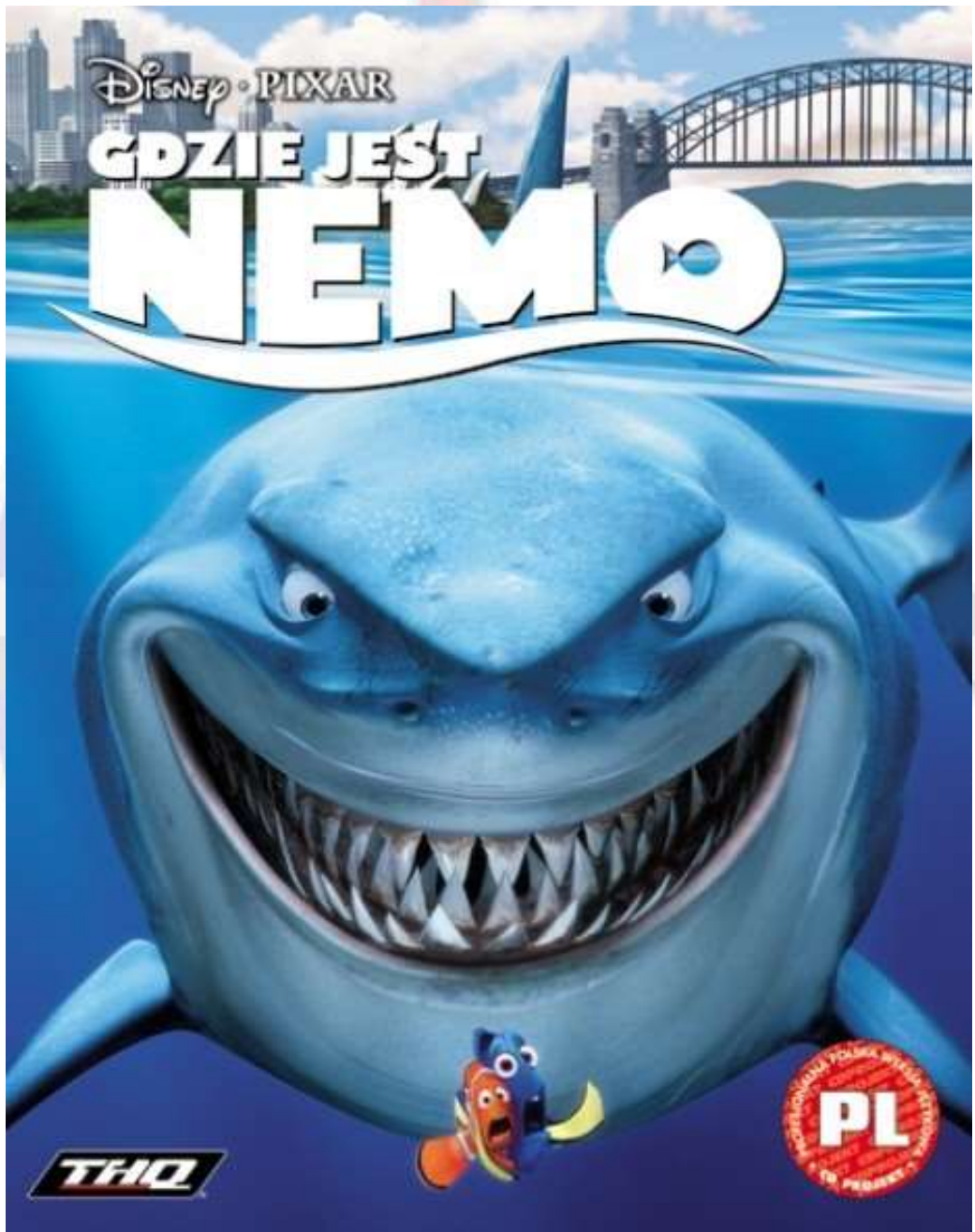


PRZYGODOMANIA



SOLUCJA-PORADNIK



**PORADNIK DO GRY
GDZIE JEST NEMO?**

**Autor
Emma**

**Data publikacji
listopad 2013**

PrzygodoMania.pl

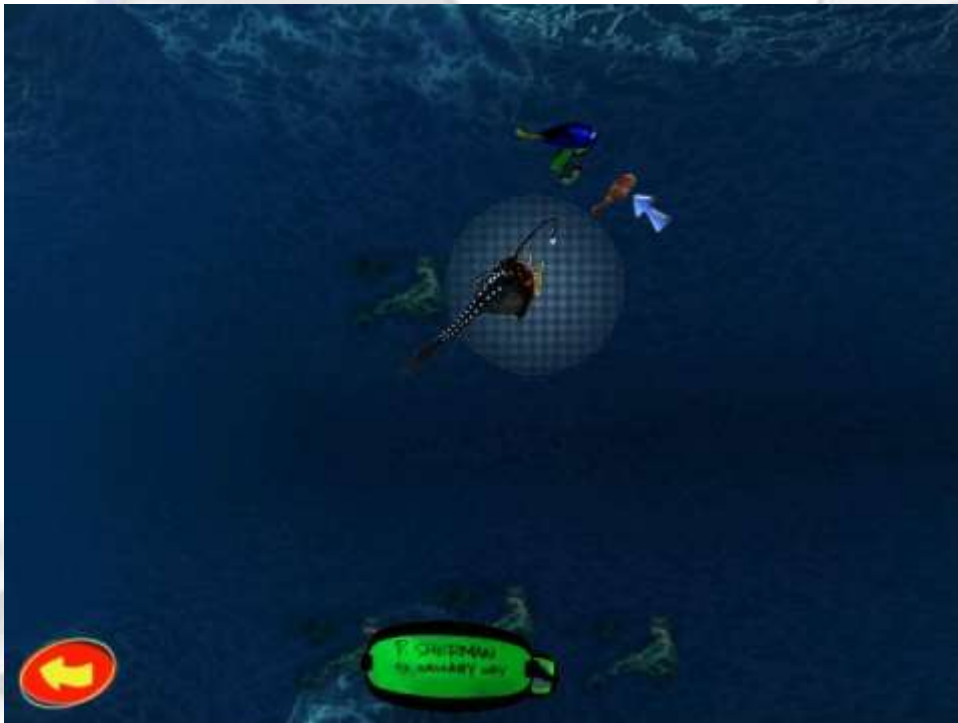
**Wszelkie prawa zastrzeżone
Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!**



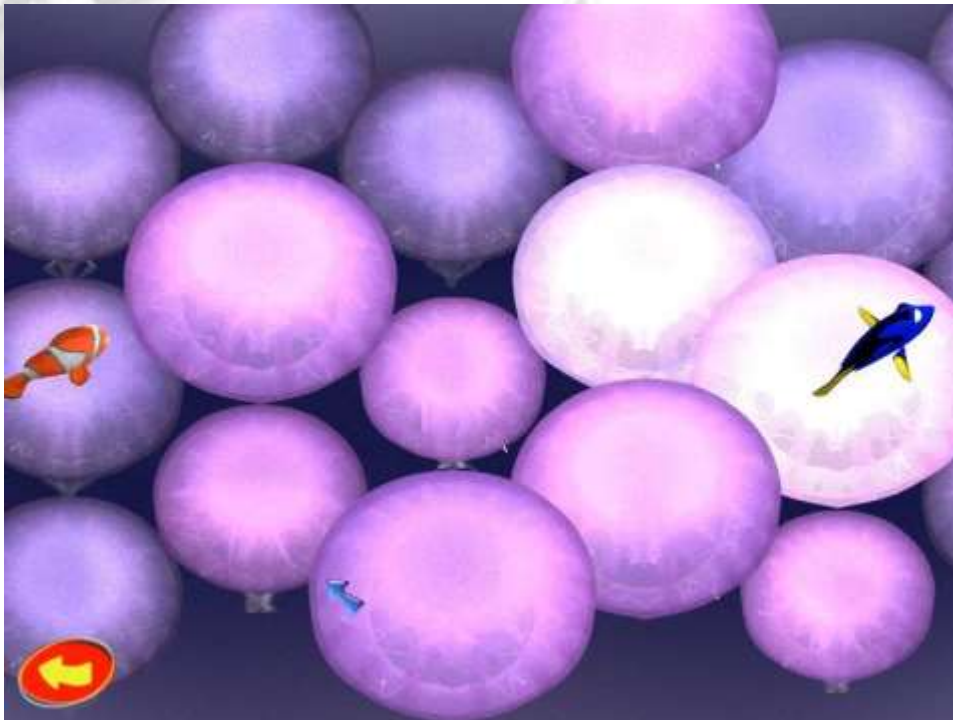
- Najpierw musisz wybrać swój profil, **spośród 6 obrazków**.
- Kliknij strzałkę w prawym, dolnym rogu ekranu – **rozpoczniesz grę**.
- Animacja.
- Możesz klikać na wszystkie **aktywne miejsca na planszy**, nawet po kilka razy, bo animacje się zmieniają.
- Skieruj się na prawo.
- Kliknij na pulsującą ikonkę Nemo u dołu ekranu – **przeniesiesz się do akwarium**, w którym obecnie przebywa Nemo.
- Idol poinformuje cię o **możliwości „przechodzenia”** z akwarium do oceanu i na odwrót.
- Wróć do taty Nemo za pomocą ikonki i popłynij w głąb planszy, bardziej na lewo, do **wraku statku**.
- Animacja.
- Możesz też przed popłynięciem do wraku wrócić do akwarium i najpierw przejść część gry, **grając Nemo**.
- Pogadaj z kołesiami, jednemu z nich **zaginął przyjaciel**.
- Płyn na prawo, potem przez **prawy właz i w prawe wejście**.
- W stojącej walizce ukryty jest **przyjaciel Młota**, kliknij na niego.



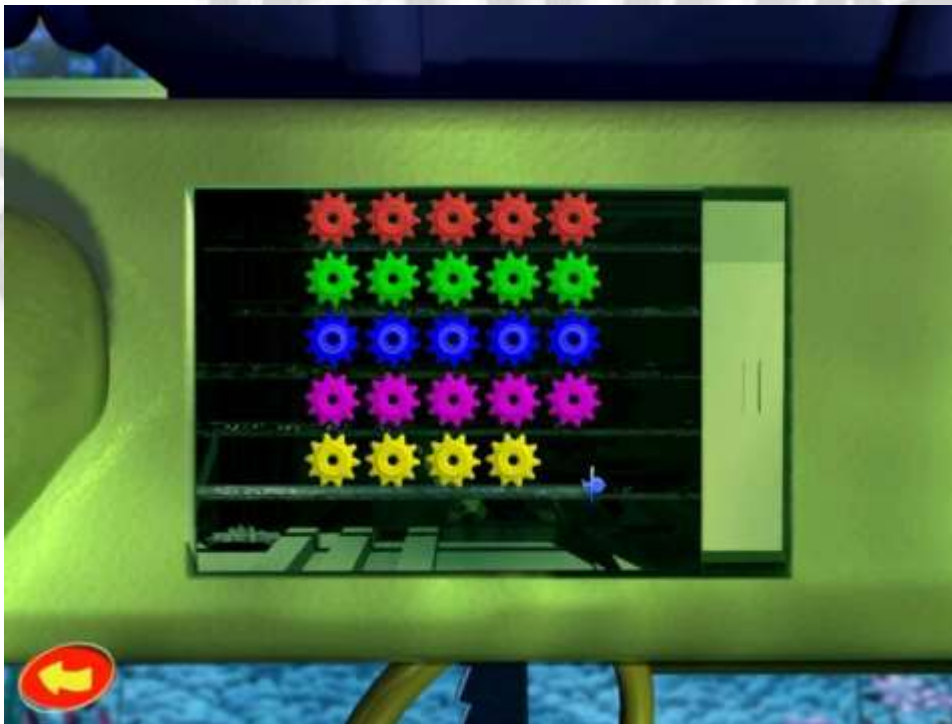
- Wróć do kołesi, płynąc na prawo i dwa razy na lewo.
- Oddaj Młotowi przyjaciela i kliknij na **maskę płetwonurka w otworze** - animacja.
- Uciekaj przez właz na górę, a potem przez lewe drzwi i **właz na dół** - animacja.
- Płyn w dół - **mini gierka**. Naprowadzaj rybę ze światłem na Dory, tak aby odczytać napis. Gdy wpadniesz w paszczę ryby, napisy znikają i trzeba zaczynać od początku - animacja.



- Po wyjściu z wąwozu skieruj się na prawo i pogadaj z **ławicą ryb**, aż ci wskażą drogę.
- Płyn na prawo – animacja. Kliknij na meduzy. Trzeba przebrnąć przez **gąszcz meduz**, powtarzając dokładnie trasę poszczególnych ryb Marlina i Dory – animacja.



- Spotkanie z żółwiami – animacja.
- Kliknij na ikonkę Nemo – przeniesiesz się do akwarium.
- Rozmowa Idola z Nemo – musisz **zebrać sześć totemów**.
- Porozmawiaj z Rozdymem, dostaniesz od niego **pierwszy totem**.
- Skieruj się na lewo, pogadaj z Bulgotkiem, ale nie jest zbyt rozmowny. Udaj się do kraba Jacques'a, na lewo.
- Jacques podda cię kwarantannie i skieruje do Bulgotka.
- Kliknij na Bulgotka ikonką rozmowy i porozmawiaj z nim tak długo, aż cię poprosi o informację dotyczącą przyjazdu Darli.
- Kolejność wykonania zadań nie ma żadnego znaczenia.
- Udaj się do Jacques'a i pomóż mu naprawić nurka – **ustaw wszystkie koła w tym samym kolorze w rzędach**.



- Dostajesz **totem od kraba**, poproś też o **klucze**.
- Podpłyn do Żółtka, na prawo i na wprost. Pogadaj z nim, otwórz **kluczami kuferek**. Dopasuj klucz do wzoru otworu – zagadka jest losowa. **Zapytaj o perłę**.



- Cofnij się i popłyn na prawo. Na górze (i trochę na lewo) przyklejony jest do ściany akwarium – Malina, pogadaj z nim.

- Poprosi cię o liść, kliknij też na zdjęcie Darli, a dowiesz się kiedy ona wraca.
- Płyn do Bulgotka i kliknij na niego **ikonką daty**. Udaj się do planszy z Rozdymem i popłyn w prawo, w dolny róg.
- Zagadaj do Deb, wspomni coś o zgubionej perle. Liścia chwilowo nie da.
- Popłyn do Żółtka, kliknij na **perłę i na skrzyneczkę – mini gierka**.
- Trzeba łąpać do **siatki bąbelki**. Gdy ukończysz grę, dostaniesz **złoty bąbelek**. Wymień go na **perłę**.



- Udaj się do Deb, wymień perłę na liścia, dostaniesz też **totem**.
- Płyn do Maliny, wręcz mu liść, a otrzymasz ostatni **totem**.
- Wracaj do Idola, pokaż mu zebrane totemy – animacja.
- Musisz klikać na figurki według wzoru z papirusu i odgadnąć brakującą główkę, żeby pasowała do „szlaczka” – animacja.



- Teraz **zbierz 5 migających kamyczków**: z planszy z Rozdymem, z Bulgotkiem, z Jacques'em, z Żółtkiem i z Deb.



- Pokaż Idolowi kamyki – **mini gierka**.
- Dopasuj kształt kamyczków do ruszających się otworów wirnika – zatrzymasz w ten sposób **filtr** – animacja.



- Kliknij na ikonkę Marlina – taty Nemo.
- Kliknij na zjazd – kieruj rybkami, uważając na inne ryby i przedmioty i zbierając chorągiewki – animacja.

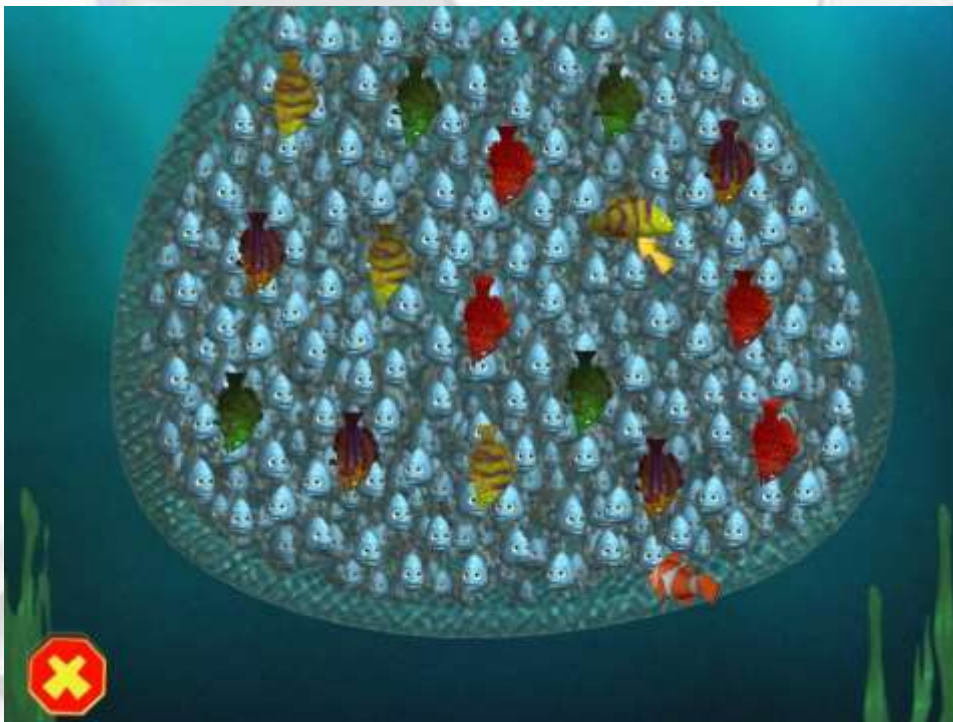


- Pogadaj z Dory i kliknij na pulsującą ikonkę Nemo – animacja.

- Kolejna **mini gierka** – powtórz sekwencję podmuchów i dźwięków z kominów w odpowiedniej kolejności – animacja.



- Trzeba uratować Dory, klikaj na ryby w odpowiednim kolorze tak, aby zmieniały swoją pozycję pyszczkiem w dół, np. najpierw same czerwone, potem zielone itp. – animacja.



KONIEC

