



DAEDALIC ENTERTAINMENT PRESENTS



Fish Pan

 **DAEDALIC**
ENTERTAINMENT

Poradnik do gry.

Gomo

Autor

Urszula

Data publikacji

Grudzień 2013 r.



Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Spis treści:

DOM

KOPALNIA

NA POWIERZCHNI

MIASTO

NA POWIERZCHNI

KOSMOS

W trakcie gry, uważny gracz ma możliwość odblokować trzy mini-gierki.

Dom

- Kliknij na bohaterze zgodnie ze wskazówkami udzielanymi przez grę.



- Zapal lampkę.
- Zabierz klucz, który wisi na ścianie koło telewizora.
- Kluczem otwórz drzwi i wyjdź na zewnątrz.
- Sprawdź psią budę.
- Idź w prawo.

Kopalnia

- Wsiądź do wózka stojącego przed wejściem do kopalni.
- Animacja.
- Podnieś krede leżącą na ziemi, pod plakatem.
- Kieruj się w prawo, do kolejnej lokacji.
- Wejdź po schodach na górę, a potem na prawo w stronę drzwi.
- Gdy spadniesz, zabierz linę z hakiem.



- Kliknij na worek, aby zdobędziesz kartę.
- Zejdź do WC.
- Usiądź na kibelku nr 2, zdobędziesz kartkę z grą w kółko i krzyżyk.
- Wróć po drabinie na górę.
- Zaczep linkę z hakiem o poręcz po lewej.
- Wdrap się po linie na górę.
- Kliknij na zamek szyfrowy zabezpieczający, drzwi.
- Zgodnie z kartą znalezioną w kibelku, wciśnij guziczki oznaczone krzyżykiem.



- Następnie wciśnij guzik pod podłużnym otworem, a potem w otwór włóż kartę zabraną z worka.
- Idź w dół.

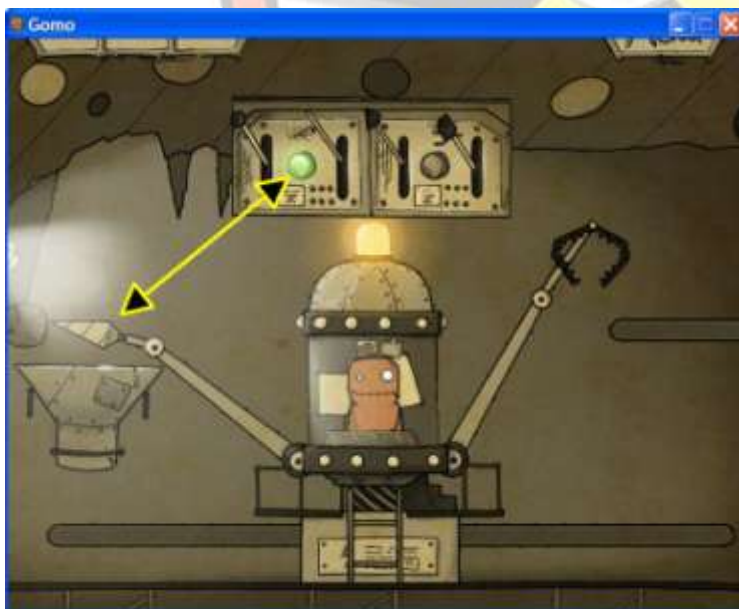
- Użyj wtyczki, aby podłączyć się do wielkiej maszyny.
- Użyj guzika nad zębatkami.
- Skrzynia zaczepiona o linę, uniesie się lekko do góry.
- Przejdź na platformę nad zębatkami.



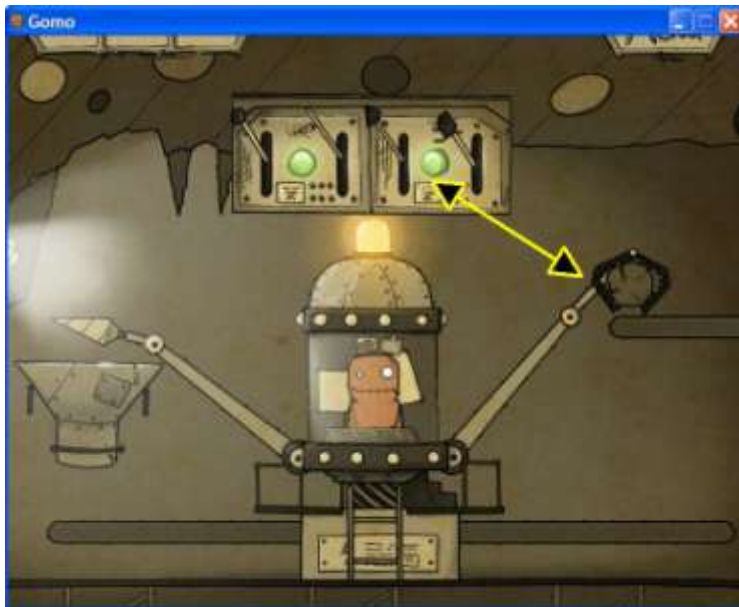
- Kliknij na małym pojemniku, a potem na duży by napełnić go olejem.
- Zabierz napełniony pojemnik z olejem.
- Zejdź na dół.
- Użyj pojemnika z olejem na zębatkach.
- Ponownie wciśnij przycisk nad zębatkami, aby unieść skrzynię do góry.
- Idź w prawo, do kolejnej lokacji.
- Spójrz na plakat wiszący na ścianie.
- Wejdź do windy i kliknij prawy przycisk.
- Wejdź po drabinie wyżej.
- Kliknij na szafkę po prawej rzuci w siebie suwakiem – podnieś go.
- Zejdź po drabinie.
- Kliknij na urządzeniu po prawej.



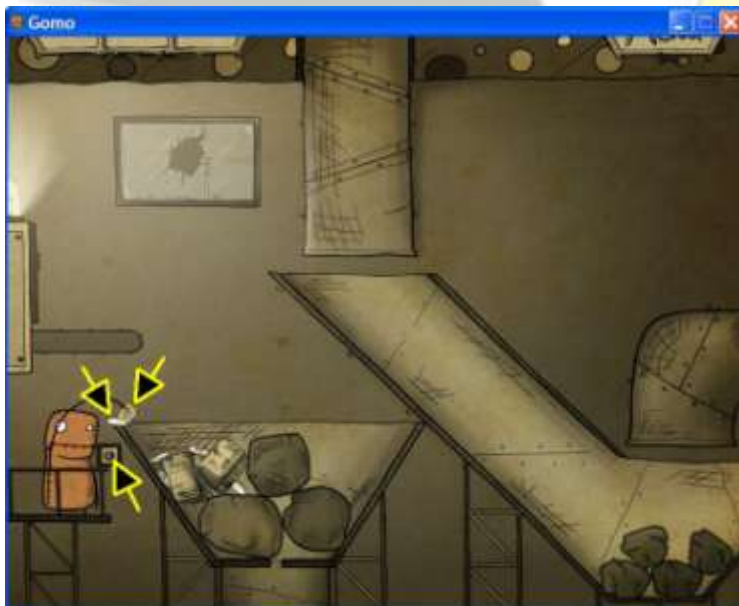
- Umieść na panelu brakujący suwak i ustaw go po środku, suwak u góry po lewej stronie, suwak na dole po prawej.
- Jeszcze raz kliknij na urządzenie, otworzysz drzwi do kolejnej lokacji.
- Wejdz do kabiny.
- Usiądź na fotelu, a pojawi się okno sterujące dźwigniami.
- Manewrując dźwigniami na lewym panelu musisz ustawić prawidłowo wiertło.



- Prawidłowe ustawianie zasygnalizuje zapaleniem się zielonej lampki, którą wciśnij.
- Teraz sterując dźwigniami po stronie prawej, musisz podnieść kamień i wrzucić go na taśmę powyżej.

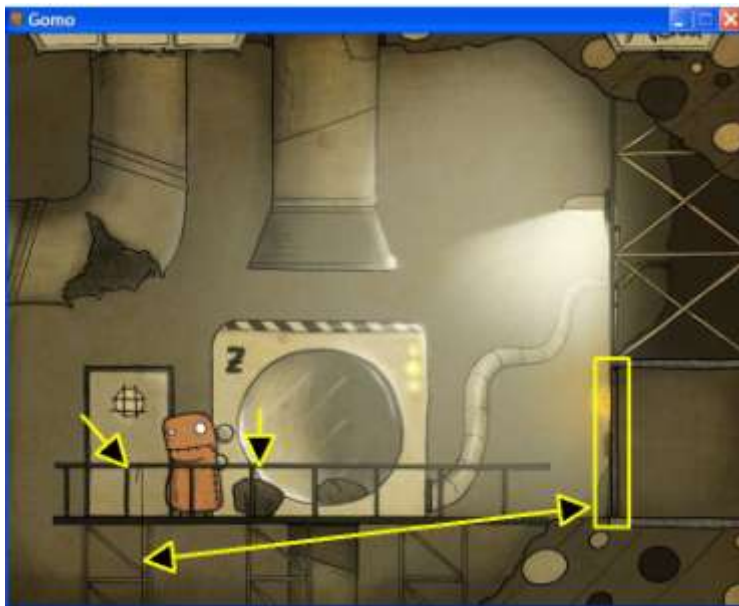


- Po wykonaniu zadania wyjdź z urządzenia i idź na prawo.
- Kliknij na plakat i dokładnie się mu przyjrzyj.
- Kliknij na urządzenie sterujące.
- Przejdź schodami do kolejnej lokacji.
- Zabierz z wielkiego lejka, kartkę z grą bonusową.

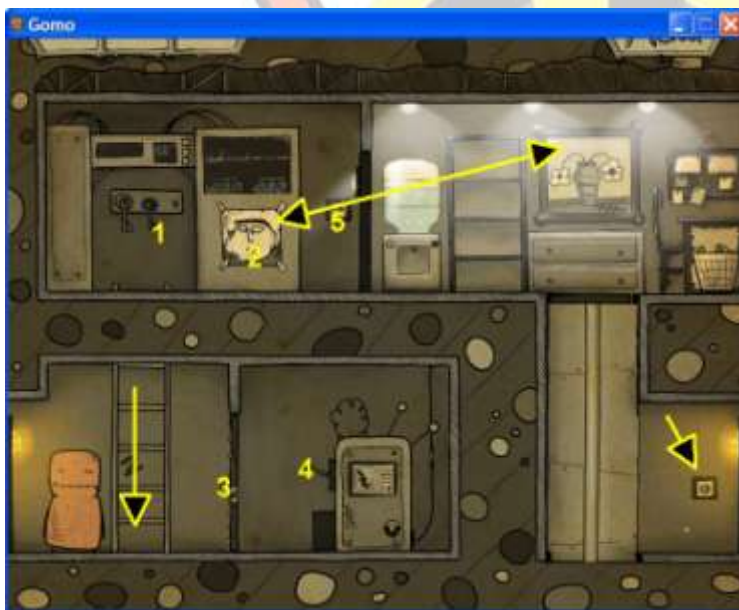


- Zabierz leżącą na brzegu płyte.
- Wciśnij guzik koło pojemnika.
- Wróć do poprzedniej lokacji.
- Użyj płyty na urządzeniu sterującym – spowodujesz małe bum.
- Wejść po drabinie, a trafisz za kamieniem do rury.

- Kliknij na rurę nad głową trafisz do kolejnej lokacji.
- Zabierz linę zwisającą z poręczy.



- Kliknij na głaz – zostanie przeniesiony.
- Użyj liny na drzwiach po prawej.
- Przejdź przez drzwi do kolejnego pomieszczenia.
- Wejdź po drabinie.
- Zdejmij mniejszy kluczyk i zabierz wiszący plakat.



- Zejdź po drabinie i użyj kluczyka na drzwiach.
- Użyj dźwigni, by włączyć prąd.

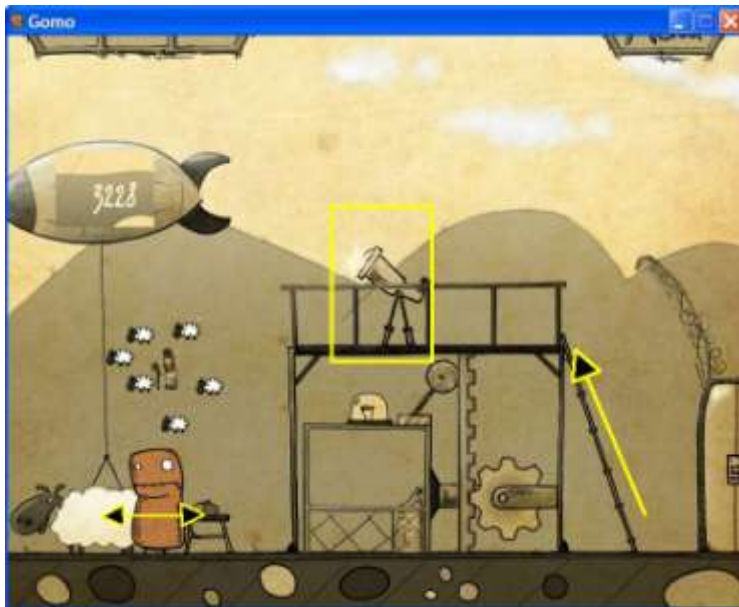
- Wróć na górę i wciśnij guzik przy drzwiach.
- Wejdź do kolejnego pomieszczenia.
- Zdejmij obraz, a w jego miejsce powieś plakat.
- Jesteś na dole.
- Wciśnij przycisk i przejdź przez kolejne drzwi.
- Zabierz różowy kryształ.
- Gdy się pojawi robot, kliknij na niego 2x kryształem.
- Przejdź na prawo, wciśnij guzik i przejdź do kolejnej lokacji.
- Wejdź do windy i kliknij na panel.



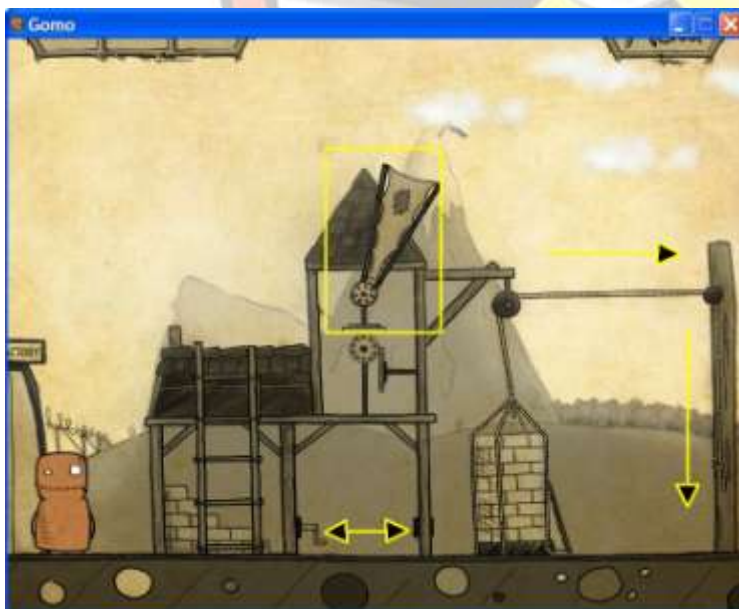
- Połącz ze sobą przewodami lampkę po lewej z tą po prawej.
- Po ustawieniu wciśnij guzik na dole, a wydostaniesz się na powierzchnię.

Na powierzchni

- Zabierz maszynkę do golenia.
- Użyj maszynki na owcy.
- Przejdź na prawo i wejdź po drabinie.
- Kliknij na teleskop, a zobaczysz na skórze owcy cyferki (zagadka losowa).



- Zejdź z drabiny i podejź do drzwi.
- Kliknij na zamek cyfrowy i wpisz cyferki widziane na skórze owcy, całość zatwierdź przyciskiem OK.
- Zabierz korbę ze słupa i zamontuj ją, na słupie po przeciwnej stronie.
- Użyj korby, a opuścisz skrzydło wiatraka.
- Wejź po drabinie.
- Kliknij na skrzydło wiatraka.



- Na linie przesunij się w prawo i zeskocz.
- Idź dalej w prawo.
- Spójrz na kolorowe kamyczki na studni.
- Kliknij na mechanizm na domku.

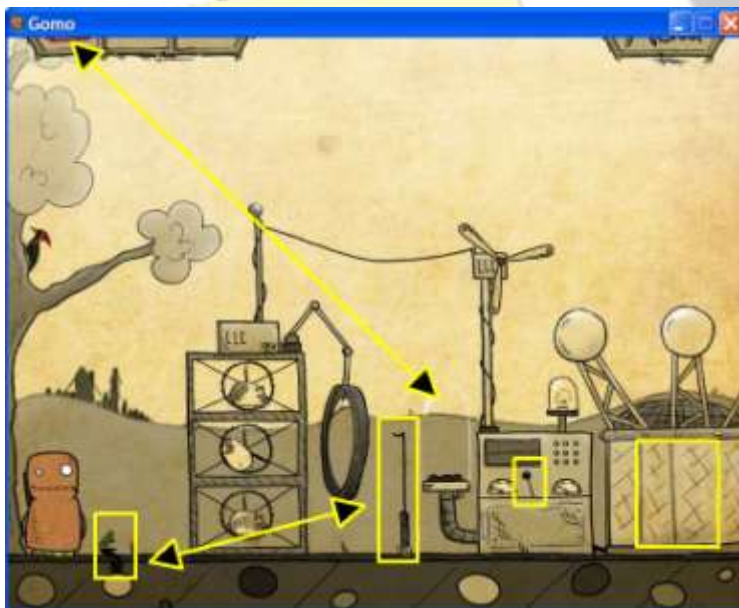
- Ustaw kolorowe kamycki zgodnie z pierwszym wzorem (od lewej) ze studni.



- Otwórz pierwsze okno od lewej strony i zabierz parasolkę.
- Ponownie kliknij na mechanizm i ustaw kamyki zgodnie ze wzorem środkowym.
- Otwórz drugie okno i zabierz szkło powiększające.
- Jeszcze raz ustaw kamyki zgodnie z wzorem trzecim ze studni.
- Otwórz okno pojawi się wąż.
- Stań koło studni i użyj korby na domku.
- Użyj szkła powiększającego na lampie.
- Zabierz lampę i wejdź do studni.
- Na dole, użyj parasolki na czerwonym czymś.
- Przejdź przez drzwi, które się otworzyły za twoimi plecami.
- Wyjdź z beczki i wespnij się po drabinie.



- Zabierz orzech leżący na daszku i masz drugą bonusową grę.
- Strać z drzewa, ul.
- Przejdź po ulu na drugą stronę.
- Na kolejnej planszy z ziemi wyrwij marchewkę.



- Przejdź w prawo i użyj kryształu na szklanej osłonie.
- Zamocuj marchewkę na urządzenie obok szklanej osłony.
- Pociągnij za dźwignię.
- Przejdź przez portal, który się otworzył.

Miasto

- Możesz usiąść na ławce i postuchać muzyczki.
- Podejdź do urządzenia.
- Kliknij na klapkę.
- Połącz ze sobą przewody:



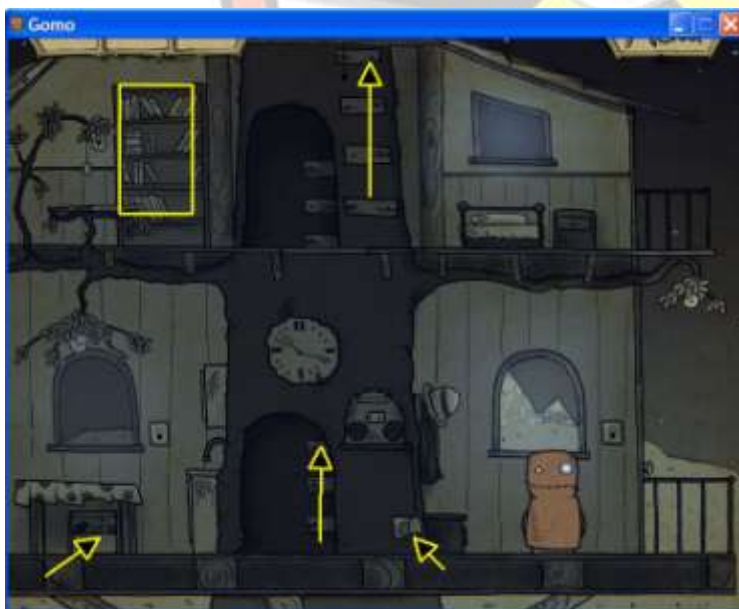
1. Ciemno zielony z czerwonym
 2. Filetowy z niebieskim
 3. Jasno zielony z żółtym
- Zaświeci się zielona lampa, kliknij na nią.
 - Znow możesz usiąść na ławeczce, albo od razu wróć do poprzedniej lokacji.

Na powierzchni

- Zabierz kryształ i idź na prawo.
- Podnieś paczkę i ułóż puzzle.



- Użyj spray na rosiczkce.
- Wejdź po drabinie i zabierz nóż wbity w drzewo.
- Zejdź po drabinie i podejdź na lewo do pakunku.
- Użyj na pakunku noża, a zdobędziesz klucz.
- Wejdź po drabinie i użyj klucza na drzwiach.
- Wejdź do środku.

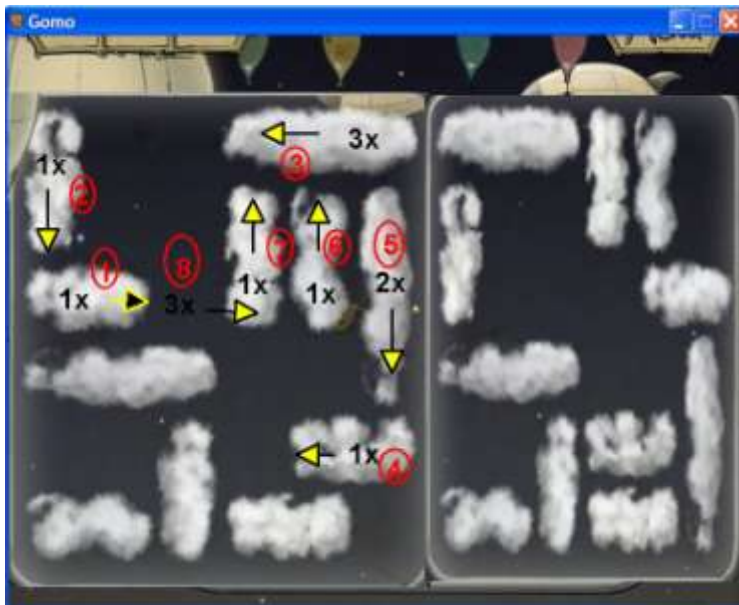


- Podejdź do stołu i wyjmij skrzynkę z narzędziami.
- Ze skrzynki zabierz śrubokręt.
- Przejdź na środek planszy.
- Użyj śrubokręta na gniazdku, a potem kliknij na wtyczkę.

- Wejść po szczelach wyżej.
- Spójrz na książkę na regale.
- Przejdź na środek i na szczelbę prowadzące wyżej.
- Po otwarciu klapy prowadzącej na dach, wejść po szczelach.
- Przejdź jeszcze wyżej.



- Strać jabłko na głowę sowy.
- Zejdź niżej i zabierz siekierę.
- Przejdź w lewo do balona.
- Kliknij na deskę pod nogami.
- Przybij siekierą gwoźdźcia wystającego z deski.
- Wejść po desce do balona.
- Pociągnij za sznurek w balonie.
- Użyj na linii łączącej, balon z pomostem siekierą.
- Kliknij na chmurki.
- Musisz przesunąć chmurkę do rakiety.



- Gdy nasz bohater wskoczy do rakiety, znajdzie się w kosmosie.

Kosmos

- Przejdź na środek kliknij na zieloną apaszkę wpierw te najwyżej, potem na tę najniżej położoną, a potem na środkową, ostatnia bonusowa gra odblokowana.
- Idź w prawo.
- Wciśnij guzik w pudełku.
- Przesuń pudełko 2x w prawo.



- Po lewej zabierz zwisająca cienką nitkę.
- Użyj nitki na dwóch nitkach zwisających nad pudełkiem.
- Wciśnij guzik w pudełku.
- Przejdź w prawo.
- Podnieś duży kamień.



- Podnieś deskę.
- Podnieś małe kamienie 3x.
- Przejdź w prawo.
- Użyj kryształu na kosmicie.
- Zabierz kryształ, a po powrocie odpakuj prezent.

Koniec