

# HELGA

## Deep In Trouble

### Poradnik



**PC  
&  
iOS**  
**SOFTWARE**

 **wintermute**

 **OFF studio**  
adventure team

**Poradnik do gry.**

# **Helga deep in trouble**

**Autor**

**Urszula**

**Data publikacji**

**Wrzesień 2013 r.**

**PrzygodoMania.pl**

**Wszelkie prawa zastrzeżone.**

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

# ***SPIS TREŚCI***

## ***Rozdział I***

## ***Rozdział II***

## ***Rozdział III***

## ***Rozdział IV***

## ***Rozdział V***

## ***Rozdział VI***

### **WSTĘP**

- Wybierz tryb rozgrywki z podpowiedziami lub bez.
- Trzeba odnaleźć sześć maskotek misia, by odblokować dodatkowy rozdział.
- W ekwipunku znajdziesz podpowiedź do zadań, jeśli utkniesz.

# Rozdział I

## BIURO

- Po animacji wprowadzającej, porozmawiaj z trzema osobami.
- Wejdź w drzwi na górze ekranu.
- Porozmawiaj z Magdą.
- Wyjdź z biura i kliknij na misia, znajdującego się w doniczce.



- Przeczytaj karteczki znajdujące się na korkowej tablicy.
- Przejdź w prawo, wyjdiesz na zewnątrz.
- Na mapie wybierz sklep.

## SKLEP

- Porozmawiaj ze sprzedawczynią i kup kawę.
- Wyjdź ze sklepu.
- Porozmawiaj ze starszą panią, wyglądającą przez okno.
- Kliknij na misia ukrytego na drzewie.



- Wróć do biura.

## BIURO

- Użyj kawy na czajniku.
- Gorącą kawę w kubku, zanieś Magdzie.
- Wyjdź z gabinetu.
- Wejdź do gabinetu, musisz posprzątać rozlaną kawę.
- Kliknij na kawę dokumentami znajdującymi się w ekwipunku – potrzebny jest detergent.
- Wyjdź z biura i przejdź do magazynu, drzwi obok.
- Detergentu nie znajdziesz tutaj, ale kolejnego misia, na którego kliknij.



- Wyjdź z magazynka i przejdź do toalety, tam detergentu również nie znajdziesz.
- Opuść biuro i idź do sklepu.

## SKLEP

- Poproś sprzedawczynię o środek czyszczący.
- Wróć do biura.
- Animacja.

## *Rozdział II*

### BIURO HELGI

- Przeglądnij papierzyska leżące na biurku.
- Podejdź do wiadra i wyjmij ze środka pułapkę na myszy – potrzebujesz sera.
- Wyjdź z biura i idź do sklepu.

### SKLEP

- Poproś sprzedawczynię o ser.
- Żadnego z wymienionych serów nie będzie, ale dostaniesz jakiś ser oraz gumy do żucia.
- Zabierz ser i wróć do biura.
- Użyj sera na pułapce na myszy – porozmawiasz przez telefon.
- Opuść biuro i wróć by zabrać mysz.
- Ponownie wyjdź z biura i przejdź pod drzwi studia.
- Użyj dzwonka, ale nie wejdiesz do środka.
- Przeglądnij sms w swoim telefonie.
- Przy pomocy mapy przenieś się do „Pussycats club”

### PUSSYCATS KLUB

- Kliknij a na misia znajdującego się przed kontuarem.



- Przeglądaj książkę i zabierz ze środka wizytówkę.
- Opuść club i wróć do biura.

## BIURO HELGI

- Sprawdź zawartość kartonu koło plakatu.
- Wyjmij z pudła swój notes z telefonami.
- Kliknij w ekwipunku notesem na telefon.
- Użyj telefonu i zadzwoń do artysty.
- Umówisz się na spotkanie w Ku-Ku Bar
- Wyjdź ze swojego biura i wróć.

## KU-KU BAR

- Podejdź do artysty – jest kompletnie pijany.
- Porozmawiaj ze wszystkimi osobami znajdującymi się w barze (ikona ust).
- Użyj ikony czerwonego serduszka na dziewczynie znajdującej się w barze – dostaniesz torebkę.
- Sprawdź torebkę w ekwipunku - dostaniesz czerwoną szminkę.
- Użyj wizytówki na barmanie – nie jest do niego adresowana.
- Użyj wizytówki na chłopaku siedzącym po lewej.
- Ponownie porozmawiaj z artystą oraz z chłopakiem siedzącym przy stoliku.
- Porozmawiaj z barmanem.
- Opuść bar i idź w okolice sklepu.

## ULICA OBOK SKLEPU

- Użyj myszy na transformatorze.
- Kot zabierze mysz, ale zostanie obłany wodą.
- Kliknij na transformator (ikona ręki).
- Po rozmowie ze starszą panią otwórz transformator.
- Wróć do biura po kolejną mysz.

## BIURO HELGI

- Użyj sera na pułapce.
- Wyjdź i wejdź do biura, zabierz mysz.
- Wróć pod sklep, powtórz manewr z myszą.
- Gdy zgasną latarnie spójrz na wystawę sklepową.
- Użyj na wystawie sklepowej pierścionka z brylantem.
- Zabierz ze środka farby i sznurek.
- Wróć do baru.

## KU-KU BAR

- Użyj na wizytówce szminki i daj ją barmanowi.
- Kliknij na artystę by z nim porozmawiać.
- Użyj na artyście farb, zabranych ze sklepu.
- Animacja.

## *Rozdział III*

## PUSSYCATS KLUB

- Po animacji i mini gierce znajdziesz się w klubie.
- Porozmawiaj z programistą.
- Porozmawiaj z kobietą stojącą przy kontuarze.
- Jeszcze raz porozmawiaj z programistą, a potem z kobietą za kontuarem.
- Musisz spowodować, aby pasek na dole zrobił się czerwony poprzez komplementy oraz propozycje, kierowane do dziewczyny.





- Animacja.

## POKÓJ W PUSSYCATS KLUBIE

- Po rozmowie, spójrz przez dziurkę od klucz i użyj drzwi.



- Podejdz do szafki przy łozku.
- Otworz szuflade i wyjmij ze srodka nozyczki i pilniczki.
- Zabierz stojaca lampę na szafce.
- Odetni kabel od lampki w ekwipunku.

- Użyj kabla na gniazdku koło drzwi.
- Użyj drzwi.
- Porozmawiaj z mężczyzną.
- Zabierz leżącą gazetę i prześcieradło z łóżka.
- Spójrz ponownie przez dziurkę od klucza.
- Użyj pilniczka na drzwiach, a potem gazety.
- Użyj na dziurce od klucza nożyczek.
- Porozmawiaj z programistą, a potem kliknij na okno po lewej.
- Zabierz nóż od programisty.
- Użyj noża na oknie.
- Zabierz ubrania wiszące na wieszaku.
- Potnij ubrania oraz prześcieradło w ekwipunku nożem.
- Połącz pocięte ubrania wraz z pociętym prześcieradłem.
- Użyj powiązane rzeczy na oknie.
- Porozmawiaj z programistą.
- Zabierz od niego plan i spójrz na niego w ekwipunku.



- Kliknij na wieszak.
- Zamknij okno.
- Kliknij kablem na programistę, żeby naprawił lampkę.
- Kliknij lampką na kontakt koło drzwi.
- Podejdź do okna po prawej i kliknij na niego.
- Podejdź do programisty i użyj na nim planu.

- Porozmawiaj z nim klikając na ikonie serduszka.
- Zabierz kartkę i przyczep do okna.
- Ponownie porozmawiaj z programistą.
- Animacja.

## **Rozdział IV**

### **BIURO HELGI**

- Po animacji i rozmowie przez telefon udaj się do mieszkania pisarza.

### **MIESZKANIE PISARZA**

- Porozmawiaj z pisarzem.
- Opuść mieszkanie idź do sklepu.

### **SKLEP**

- Porozmawiaj ze sprzedawczynią.
- Wyjdź ze sklepu porozmawiaj z policjantem i starszą panią.
- Idź do baru – barman jest na ciebie zły.
- Idź do klubu i zapytaj, siedzącą tam kobietę o restaurację.
- Wróć do pisarza.

### **MIESZKANIE PISARZA**

- Użyj telefonu i zamów pizzę.
- Wyjdź i wróć do mieszkania pisarza.
- Wstaw pizzę do piekarnika – spali się.
- Animacja.
- Wyjmij z uchylonej szafki garnek.
- Wróć do swego biura.

### **BIURO HELGI**

- Kliknij na komputer.
- Poszukaj w googlach przepisu na gulasz.

- Opuść biuro i idź do sklepu.

## SKLEP

- Poproś o składniki potrzebne do wykonania gulaszu.
- Otrzymasz od sprzedawczynie kiełbasę.
- Opuść sklep i porozmawiaj ze staruszką, żeby dostać wodę.
- Idź prosto w górę ekranu, a trafisz do jej łazienki.

## MIESZKANIE STARUSZKI

- Animacja



- Otwórz szafkę pod umywalką.
- Wyjmij ze środka: lejek, szampon do włosów, farbę do włosów, sól do kąpieli oraz mydło.
- Z umywalki zabierz gąbkę, a obok umywalki wiszący ręcznik.
- Koło ubikacji zabierz rolkę papieru toaletowego oraz stojak na nim powieszony.
- Połącz stojak do papieru z lejkiem.
- Użyj połączonych lejka ze stojakiem na wannie, wyjmiesz włosy.
- Użyj spluczki dostaniesz gumowe rękawiczki.
- Wyjmij z pudełka tubkę z farbą do włosów.
- Użyj na włosach gumowych rękawiczek, wyjmiesz złamany klucz.
- Użyj gumy do żucia.
- Przeżutą gumę użyj na kluczu.

- Kluczykiem otwórz szufladki pod lustrem.
- Zabierz z szufladki: spinkę do włosów, klamerkę do włosów, korek do wanny oraz łańcuszek do korka.
- Otwórz spinką drzwi do zaworów.
- Użyj ręcznika na umywalce oraz gąbki.
- Połącz w ekwipunku łańcuszek wraz z e sznurkiem.
- Użyj korka na wannie.
- Użyj papieru na muszli klozetowej.
- Użyj kurka przy wannie.
- Animacja.

## MIESZKANIE PISARZA

- Zabierz z półki pieprz.
- Wlej do garnka wodę oraz wsyp pieprz.
- Opuść mieszkanie i idź do biura.

## BIURO HELGI

- Włóż do pułapki na myszki kiełbasę.
- Opuść biuro i wróć do niego.
- Zejdź na dół do kanałów.
- Porozmawiaj, z siedzącym tam człowiekiem.
- Opuść kanały i idź w okolice sklepu.

## ULICA KOŁO SKLEPU

- Porozmawiaj z policjantem używając ikony serduszka.
- Porozmawiaj z psem.
- Użyj na policjancie sznurka połączonego z łańcuszkiem.
- Idź do biura.

## BIURO HELGI

- Użyj psa na otworze prowadzącym do kanałów.
- Wejdź do kanałów.
- Kliknij na przedmioty znajdujące się po lewej.
- W ekwipunku spójrz na worek – zdobędziesz nóż oraz spleśniały chleb.

- Połącz nóż wraz ze sznurkiem.
- Użyj połączonych noża ze sznurkiem na martwym szczurze.
- Wróć na górę i udaj się do mieszkania pisarza.

## MIESZKANIE PISARZA

- Wrzuć do garnka szczura oraz spleśniały chleb.
- Bardzo długa animacja.

## Rozdział V

### BIURO HELGI

- Podejdź do komputera i poszukaj numeru telefonu do Magdy.
- Wpisz w googlach KickOFFStudio.
- Użyj telefonu i zadzwoń do Magdy.
- Po rozmowie udaj się do budynku Kick off Studia.

### KICK OF STUDIO

- Kliknij na drzwi, a potem na dzwonek.
- Porozmawiaj ze stojącym tam mężczyzną.
- Idź do mapy i wyberz lokalizację - park.

### PARK

- Po rozmowie z policjantem, kliknij na misia w konarach drzewa.





- Przejdź w prawo.
- Porozmawiaj z kobietą i spójrz na koszyk z wełną.
- Kliknij na wózek.



- Użyj maskotek w kolejności: pies, małpka, tygrys oraz owieczka.
- Dziecko się rozplacze, a ty zabierz koszyk z wólczką.
- Opuść park i udaj się do klubu „Pussycats”.

**PUSSYCATS CLUB**

- Porozmawiaj ze znajdującą się tam kobietą.
- Wyjdź i wejdź do klubu.
- Udaj się na ulicę przed sklepem.

## ULICA

- Podejdź do straganiarza.
- Porozmawiaj z nim na wszystkie tematy, a potem użyj na nim ikonę z czarnym serduszkiem.
- Idź do parku i złóż raport policjantowi.
- Wróć na ulicę.
- Zabierz pudełko stojące przed straganem.
- Wróć do biura.

## BIURO HELGI

- Połącz w ekwipunku: torbę, pudełko i kosz z wełną.
- Na pudle ukaże się znak zapytania, kliknij na pudło ze znakiem zapytania.
- Musisz upodobnić Helgę do Magdy.



- W pokoju są cztery kartki z Magdą i jej strojem.
- Jedna jest: za monitorem, druga pod szafką, w szafce, oraz za szafką przy ścianie.
- Dopasuj: okulary, buty, sukienkę, włosy, okulary oraz torebkę ze zdjęć.
- Po charakteryzacji Helgi, kliknij na napis OK w lewym dolnym rogu.
- Animacja.



## MIESZKANIE MAGDY

- Po rozmowie skieruj się do sypialni Magdy (na prawo).
- Animacja.
- Zabierz torbę pozostawioną przez Magdę - zdobędziesz klucz.
- Wejdź do sypialni, kliknij na ostatniego misia leżącego na szafie.



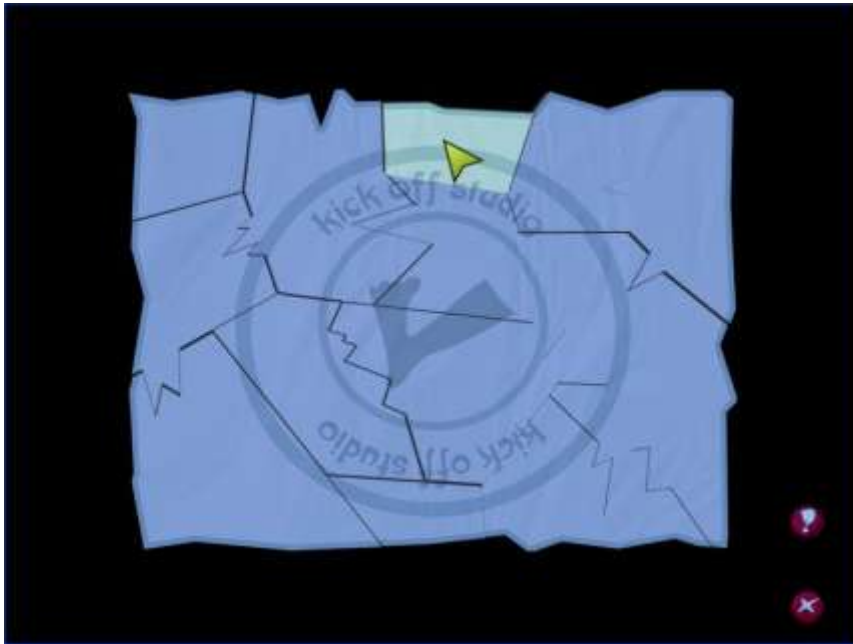
- Opuść mieszkanie Magdy i idź do Kick Off Studio.

## KICK OFF STUDIO

- Otwórz drzwi przy pomocy klucza.
- Wejdź do środka i idź do gabinetu Magdy.
- Spójrz na ścianę znajdującą się koło drzwi.
- Spójrz na sejf – nie znasz kodu.
- Wróć do mieszkania Magdy.

## MIESZKANIE MAGDY

- Wejdź do sypialni.
- Porozmawiaj z mężczyzną – dowiesz się, że kartkę możesz znaleźć w ubraniach leżących na ziemi.
- Kliknij na ubrania, znajdziesz podartą kartkę.
- Kliknij na kartkę w ekwipunku i ułóż puzzle (dwuklik obraca elementami).



- Po ułożeniu kartki wróć do studia.

## KICK OFF STUDIO

- Użyj kartki na skanerze.
- Przeczytaj kartkę w ekwipunku i zgodnie z nią, wprowadź kod w gabinecie Magdy.



- Kod do kasy pancernej jest zagadką losową.
- Animacja.

- Idź na ulicę

## ULICA

- Podejdź do noszy.
- Wyjmij z torby stojącej koło noszy, butelkę z chloroformem.
- Wróć do mieszkania Magdy.

## MIESZKANIE MAGDY

- Użyj buteleczki z chloroformem, na zawiniętych czekoladkach, leżących na kanapie (prezent).
- Animacja.
- Wyjmij z zielonej torby apaszkę i użyj jej na Magdzie.
- Przejdź na balkon i zabierz sznur.
- Użyj sznura na Magdzie.
- Zabierz dywanik, na którym leży maskotka psa.
- Dywanikiem obwiń Magdę.
- Animacja.
- Jeśli znalazłeś wszystkie misie możesz przejść do dodatkowego rozdziału.

## **Rozdział VI**

- Zaglądnij do paczki leżącej na stoliku i wyjmij ze środka misia.
- Idź na ulicę.

## ULICA

- Porozmawiaj ze starszą panią i daj jej misia.
- Animacja.
- Musisz teraz pozbyć się wszystkich maskotek, bo zawierają narkotyki.
  1. W parku wrzuć misia do kosza na śmieci.
  2. W lokacji z basenem, wrzuć do basenu.
  3. W klubie kliknij na kontuar.
  4. W sklepie kliknij na odzież po lewej u góry ekranu, aby wejść do przebieralni.
  5. W studiu wejdź do łazienki i misia wrzuć do ubikacji.
- Animacja i koniec tej przygodówki.

