

# LILLY

## Looking Through

### Poradnik



GEETA GAMES



HEADUP GAMES

**Poradnik do gry.**

# **Lilly looking through**

**Autor**

**Urszula**

**Data publikacji**

**Styczeń 2012 r.**



**Wszelkie prawa zastrzeżone.**

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

## **Spis treści:**

*PLANSZA PIERWSZE*

*PLANSZA DRUGA*

*PLANSZA TRZECIA*

*PLANSZA CZWARTA*

*PLANSZA PIĄTA*

*PLANSZA SZÓSTA*

*PLANSZA SIÓDMA*

*PLANSZA ÓSMA*

*PLANSZA DZIEWIĄTA*

*PLANSZA DZIESIĄTA*

**WSTĘP:**

**UŻYWAJ GOGLI NA KAŻDEJ PLANSZY, O ILE BĘDĄ DOSTĘPNE.**



## Plansza pierwsza

- Kliknij na żabę.
- Kliknij na czerwoną apaszkę.



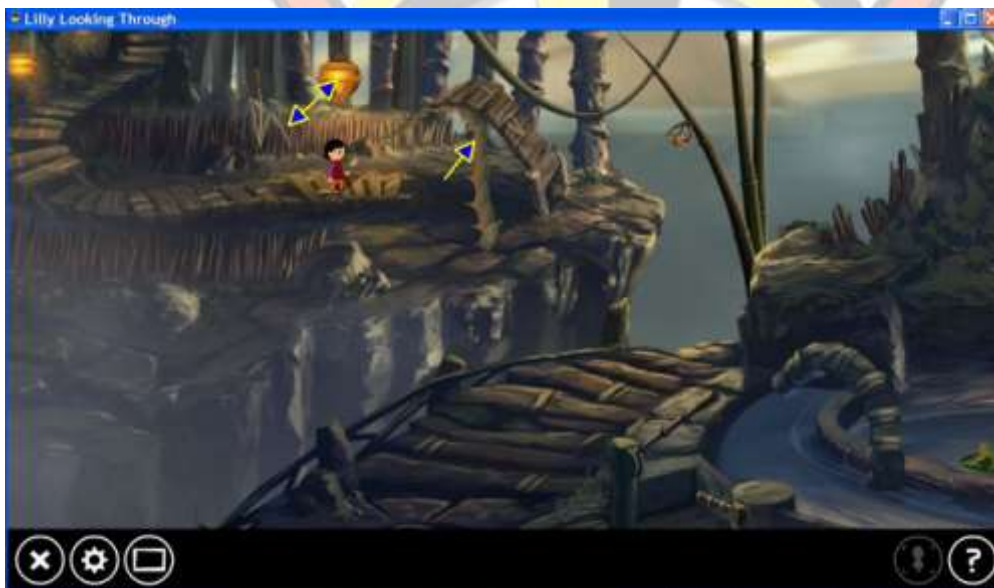
- Spróbuj wdrapać się na skarpę po lewej. (1)
- Użyj taczki – jest zepsuta. (2)
- Przełącz się na chłopca.
- Kliknij na zawieszony gogle – są za wysoko. (3)
- Kliknij na beczkę – jest za ciężka. (4)
- Kliknij na trzpień w beczce – wypuścisz wodę.
- Ponownie kliknij na beczkę, a potem na gogle.
- Przełącz się na Lilly.
- Podnieś obręcz, która odpadał od beczki.
- Użyj obręczy na taczce.
- Użyj taczki.
- Podnieś bazię i odpal ją od drugiej, pływającej bazi.
- Użyj pływającej bazi na linie przywiązanej do kładki.
- Wejdź na samą górę.
- Kliknij na czerwoną apaszkę – odfrunie.



- Kliknij dwa razy na drzewo z owocami. (5)
- Przejdź po roślinie - ślimaku na drugi domek.
- Kliknij na zawieszony trapez na linie, by dostać się na dach.(6)
- Zabierz czapkę chłopca i udaj się za nim w pogoń.

## Plansza druga

- Zabierz ułamaną bazię i odpal ją od lampionu.
- Użyj płonącej bazię na roślinie-ślimaku.



- Przejdź do dwóch dźwigni.
- Przetaw dźwignię tę na dole – przestawisz rurę do robienia baniek.(1)

- Użyj dźwigni znajdującej się nad głową. (2)
- Zejdź na ruchomą skałę poniżej – pozbędziesz się żaby.(3)
- Żeby przedostać się na drugą stronę, zrób mostek od najmniejszej do największej bańki.
- Czyli:
  1. Pociągnij za dźwignię nad głową – zrobisz średnią bańkę. (2)
  2. Przetaw dźwignię na dole (1) i ponownie użyj dźwigni nad głową (2) – bańkę zmniejszysz.
  3. Jeszcze raz przetaw małą dźwignią, (1) i pociągnij za dźwignię nad głową, (2) średnia bańka się powiększy.
  4. Zejdź na ruchomy kamień, (3) – bańka się przesunie.
  5. Użyj dźwigni numer, (2) a zrobisz średnią bańkę, ponownie zejdź na ruchomy kamień. (3)
  6. Użyj dźwigni nad głową (2).
  7. Przetaw dźwignię na dole(1) i użyj tej nad głową, (2) a bańka zmaleje.
  8. Przejdź po bańkach na drugą stronę.
  9. Jeśli się pomylisz, użyj wielkiego pióra na bankach, by je przekuć.
- Zabierz gogle – teren przy użyciu gogli (4) ulegnie bardzo dużej przemianie.
- Użyj gogli i wejdź do wielkiej rury.

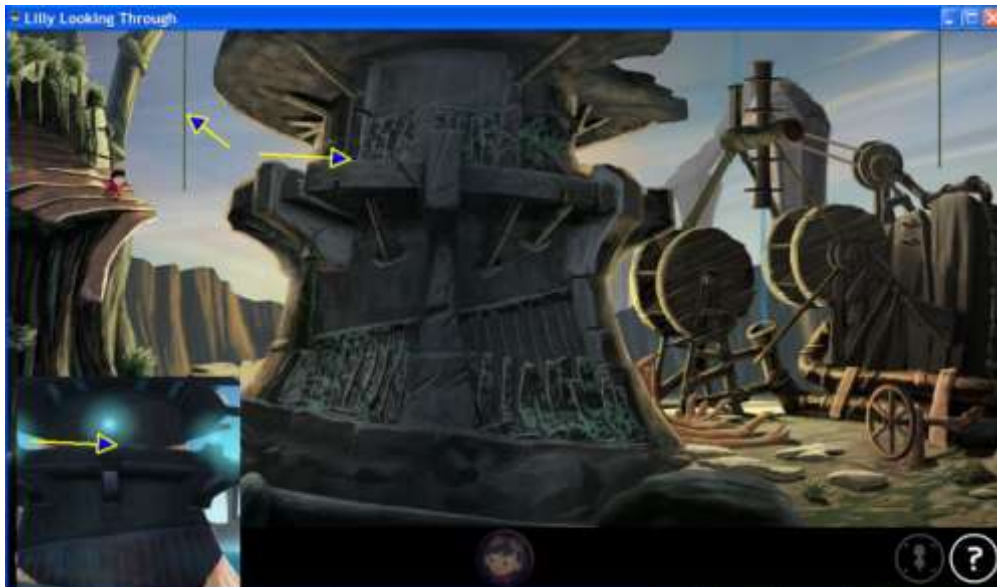


**Zadania będziesz musiał wykonywać, albo w świecie widzianym przez gogle, lub normalnie.**

## Plansza trzecia

- Zdejmij gogle i chwyć się zwisającej liny, by dostać się na budowlę.
- Idź dalej – kamień się zawali uniemożliwiając przejście.





- Nałóż gogle i zjedź na sam dół.
- Zdejmij gogle.
- Kliknij na wielkie koło – jest zablokowane. (1)
- Użyj dźwigni po lewej i zakręć ponownie kołem. (2)
- Po prawej stronie na słupie, oczko podniesie się na samą górę. (3)
- Ponownie zakręć kołem, oczko spadnie na sam dół.
- Użyj na oczku kija, leżącego obok głazu. (4)



- Zakręć, kołem, aby wskaźnik podjechał do góry i strącił sznur. (5)
- Podejdź do koła i tak ustaw, aby woda leciała na drugie koło młyńskie.
- Pociągnij za dźwignię, aby zablokować obracanie się rur, przez które leci woda.
- Wdrap się po linie i załóż gogle.(5)

- Przejdź przez mostek.
- Zdejmij gogle i kliknij na rurę dostarczającą wodę.



- Po drugiej stronie chwycić się za zwisającą linę i wejść wyżej. (6)

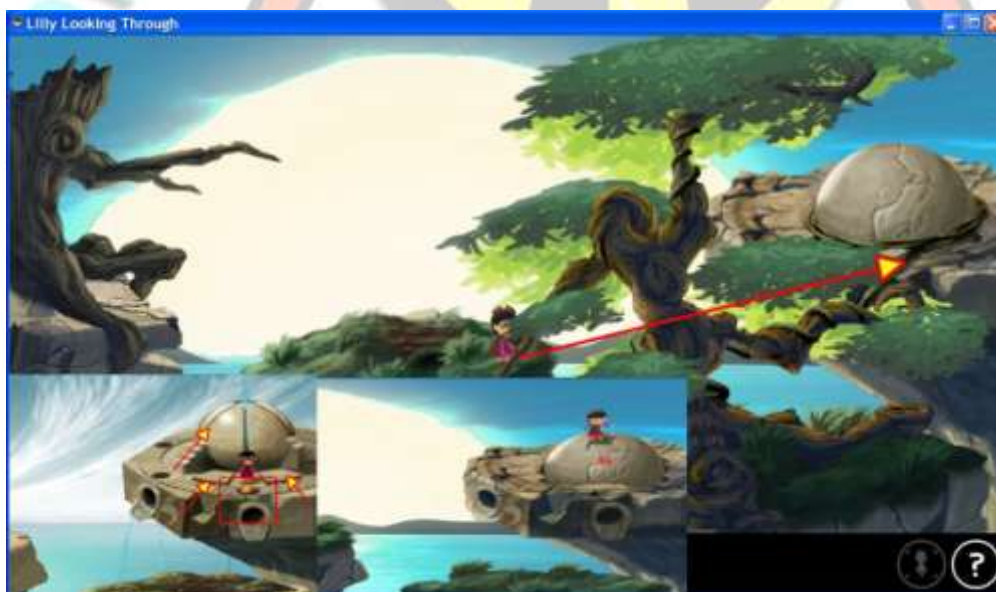
## Plansza czwarta

- Nałóż okulary i wejdź na drzewo.
- Kliknij na gałąź strącisz żółędzia (1) – z norki wyjdzie wiewiórka i go zabierze.
- Przejdź na drugą gałąź i obudź sowę – strąci gałąź.(2)
- Ponownie strąć żółędzia- sowa zabierze wiewiórkę.(1)
- Gałęzią podważ wielką kulę (3) - spadnie.
- Kolejny raz strąć żółędzia.(1)
- Zabierz wygięty kij i podstaw pod strumień wody, tak by podlać żółędzia.(4 mały screen).
- Zdejmij okulary i przejdź po gałęziach na drugą stronę.





- Nałóż okulary i zabierz żołądź, i rzuć go na trawkę na kolejnej skale po prawej.
- Zdejmij okulary i przejdź po drzewie do kuli.

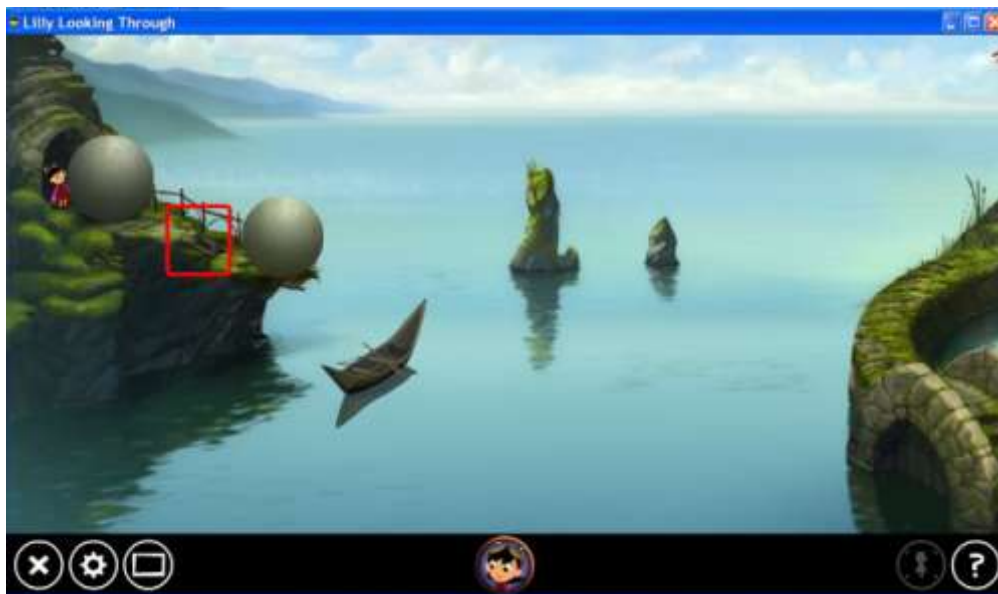


- Nałóż okulary i stań na płytce 2x przed kulą (na lewą lub na prawą) tak, aby mała kula zablokowała wypływ wody, na skałę poniżej (dół ekranu).
- Wdrap się po schodach – na kulę nie wejdiesz.
- Zdejmij okulary znajdziesz się na kuli.
- Klikaj na kulę, aż wpadnie do środka.

## Plansza piąta

- Pchnij dużą kulę.

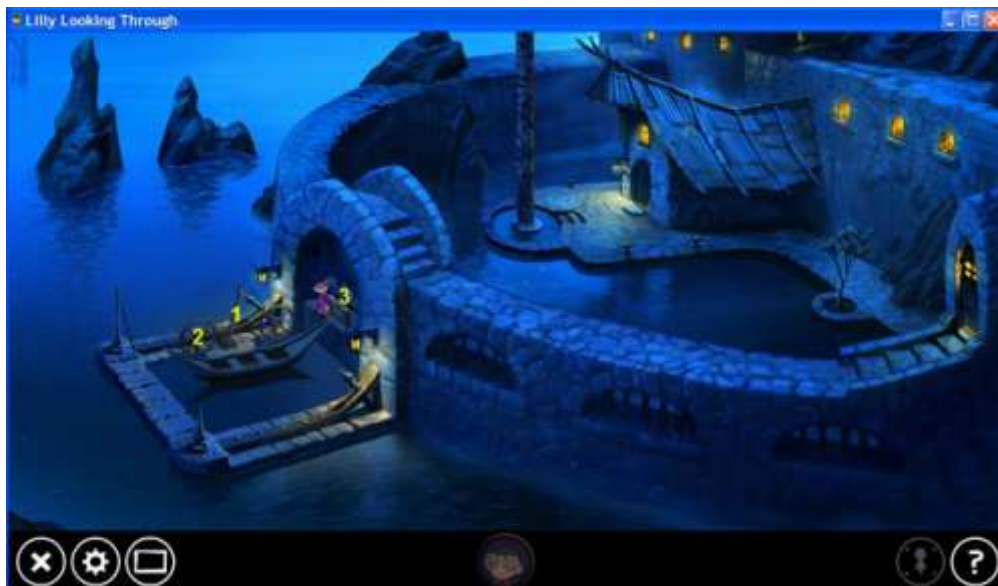
- Nałóż gogle i przejdź na koniec drogi.
- Zdejmij gogle, przepchaj dużą kulę do góry 2x.



- Podnieś z ziemi rusztowanie i połóż na dziurze w ziemi.
- Nałóż gogle i przejdź do góry.
- Zdejmij gogle i pchnij kulę.
- Nałóż gogle i przejdź na koniec drogi, zdejmij gogle i kliknij na drewniany pomost.



- Kliknij na strzałkę, gdy Lilly wpadnie do wody, nałóż gogle.
- Podpłyń do murów.



- Użyj dźwigni (1) i zakręć lewym kołem.(2)
- Przejdź do tamy po łódce i jej użyj. (3)



- Użyj wysuniętej rączki by opuścić koła.(4)
- Zakręć kołem po prawej.(5)
- Podejdź do drzwi i kliknij na nie – są zamknięte.
- Spróbuj wejść na wielki słup.
- Zdejmij gogle i kliknij na zatopiony domek.





- Biegnij w lewo, gdy Lilly skoczy, załóż gogle.
- Przejdź po murze do kolejnych drzwi, są zamknięte.
- Nałóż gogle i wejdź do środka.

## Plansza szósta

- Nietoperz zabrał ci gogle.
- Podejdź do tarczy i zakręć nią 2x.

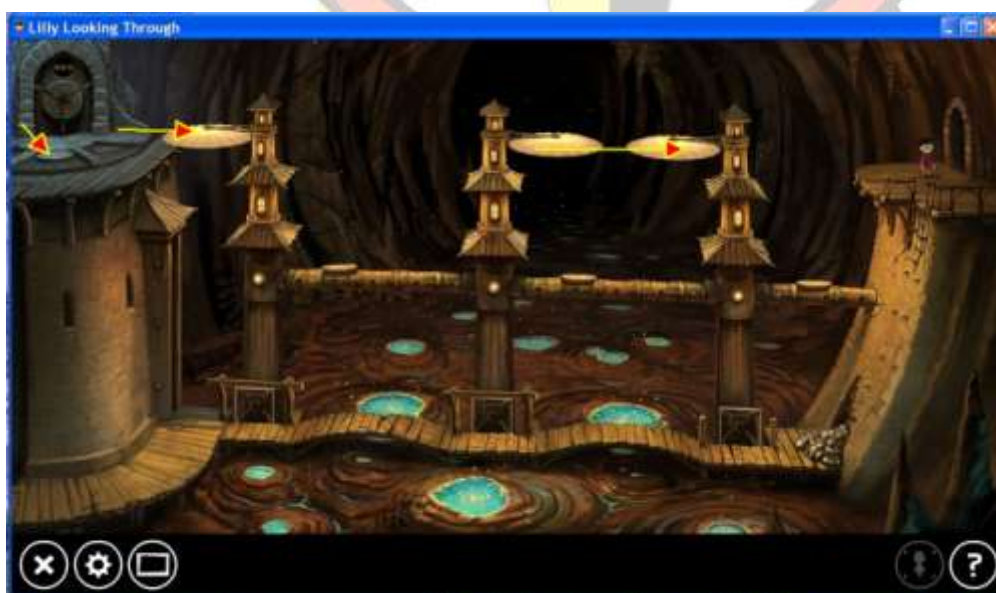


- Przejdź na płytkę przed tarczą po lewej (1) – zapali się światło.
- Przejdź na środkową płytkę, (2) lampa się nie rozłoży, bo blokowana jest przez sowę.
- Przejdź na trzecią (po prawej).(3)

- Podejdz do windy i zjedz na dół.
- Podejdz do ostatniej latarni i kliknij na jej podstawę( po prawej) (4) – masz proce, użyj jej.
- Zabierz kamień (5) i użyj linki u podstawy robiąc proce, ale po lewej (6) – wyceluj w nietoperza.



- Wróć na górę.
- Użyj środkowej płytki by rozłożyć latarnię.(2)
- Przesław dźwignię zegara, a potem ustaw tak latarnie, żeby można było z jednej na drugą przeskoczyć, gdy będą w ruchu.
- Ponownie użyj dźwigni na zegarze, aby pozostała środkowa płytki.
- Kliknij na środkową płytkę – wprawisz w ruch latarnie.



- Przeskocz po latarniach na drugą stronę.

## Plansza siódma

- Użyj rączki od dzwonka **żółtego** – spłoszysz nietoperza.
- Użyj dzwonka **zielonego** oraz **niebieskiego** – otworzy się grota pod wodą
- Użyj dzwonka **niebieskiego 3x** spadną gogle – trafią do groty pod wodą.
- Wskocz do wody, by odszukać gogle.

## Plansza ósma

- Podpłyn do dzwonek, wszystkie glony musisz zapalić na żółto.
1. Dzwonek rozciągnięty oddaje kolor glonom, złożony - kolor zabiera.
  2. Pamiętaj o zmianie kolorów wynikających z połączenia.
  3. Zwróć uwagę, że najmniejszy dzwonek: zabiera **czzerwony** kolor, daje **fioletowy**.
  4. Środkowy dzwonek: zabiera kolor **żółty**, oddaje **zielony**.
  5. Największy dzwonek po stronie lewej: zabiera **niebieski**, oddaje **pomarańczowy**.
- Jeśli się nie pomyliłam kliknij na dzwonki w kolejności:
    1. **czzerwony** złożony,
    2. **niebieski** złożony,
    3. **czzerwony (fioletowy)** rozłożony,
    4. **niebieski (pomarańczowy)** rozłożony,
    5. **czzerwony** złożony,
    6. **żółty (zielony)** rozłożony,
    7. **niebieski** złożony.
- Po zafarbowaniu glonów na żółto, oświetlisz jaskinię – podnieś swoje gogle.
  - Załóż gogle i przestaw wielki głaz po prawej, aby odsłonić wejście do kolejnej groty.
  - Zdejmij gogle i popłyn na prawo do kolejnej jaskini.



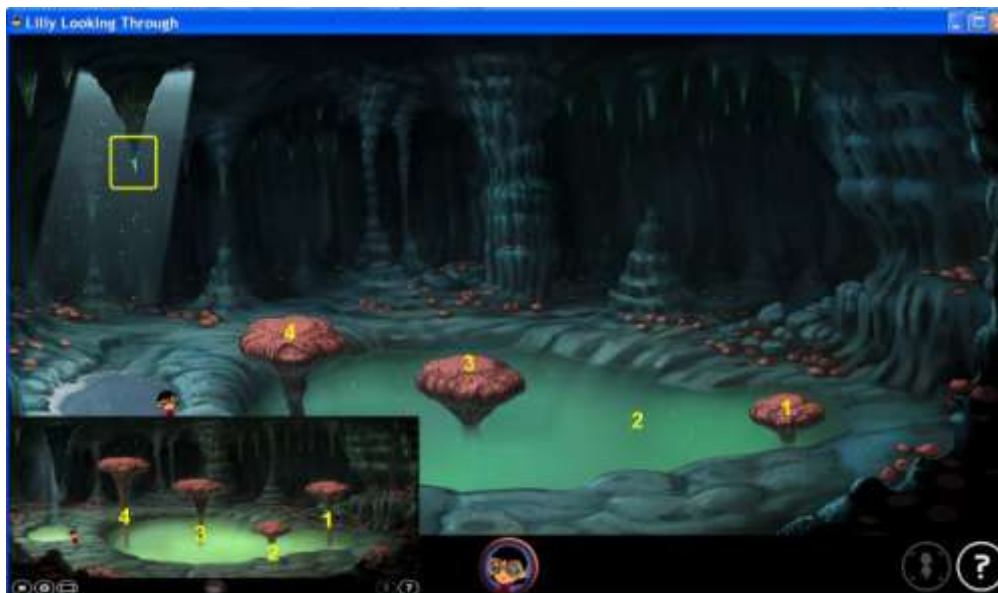
## Plansza dziewiąta

- Spójrz na podwodną grotę w goglach i bez.
- Musisz zmienić kolor jej oświetlenia (skał).
- Wróć do dzwonek i tym razem zagraj w takiej kolejności:

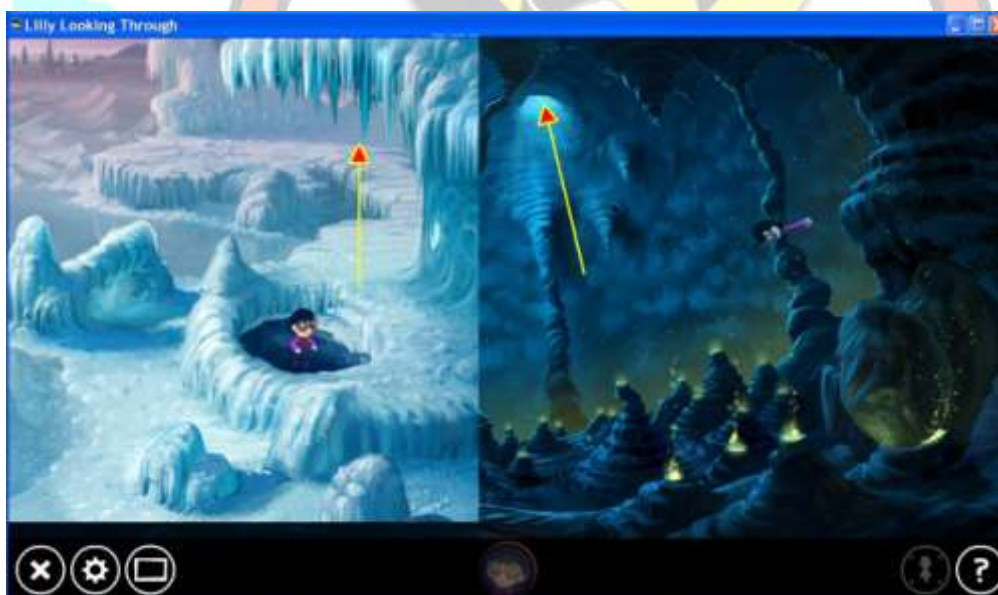
1. **czzerwony** złożony,
2. **niebieski (pomarańczowy)** rozłożony,
3. **czzerwony** złożony,
4. **żółty (zielony)** rozłożony,
5. **żółty** złożony,
6. **czzerwony** złożony,
7. **niebieski (pomarańczowy)** rozłożony,
8. **czzerwony** złożony.

- Wróć do jaskini i wyjdź na brzeg.
- Załóż gogle i spójrz na zwisający kawałek sopła nad sadzawką.
- Skacząc po grzybach musisz go zabrać.
- W goglach podejź do najmniejszego grzyba:

1. wskocz na niego, (1)
2. skocz w lewo, ale po skoku nałóż gogle.(2)
3. Znow wykonaj skok w lewo, ale po skoku zdejmij gogle.(3)
4. Na kolejnym grzybie przeskocz na ostatni na lewo.(4)
5. Wykonaj skok w prawo, tuż po skoku nałóż gogle.(3)
6. Przeskocz na największy grzyb na lewo.(4)
7. Wykonaj skok w lewo, po skoku nałóż gogle zdobędziesz sopel.



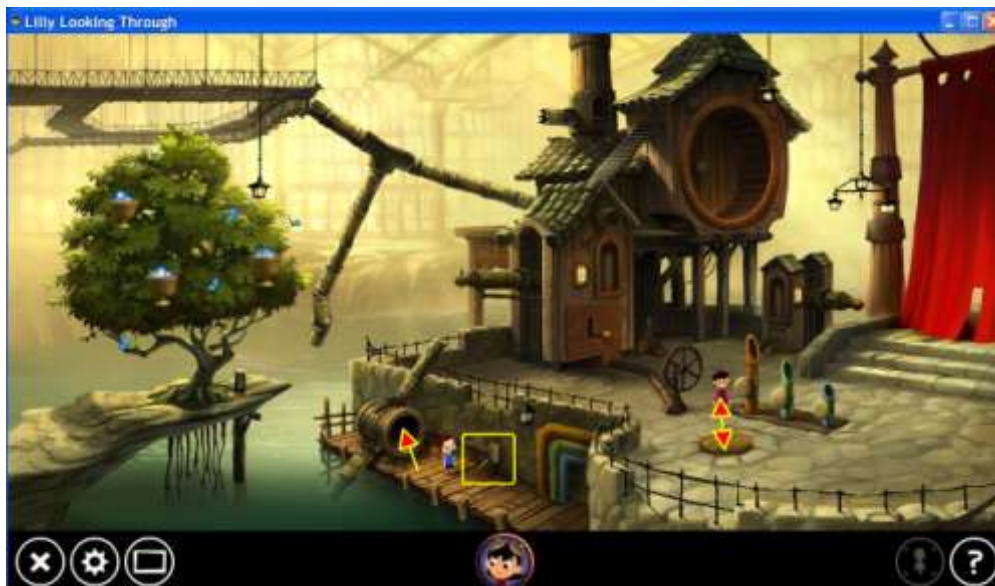
- Zabierz sopel, zdejmij gogle i pływ w dół.
- Nałóż gogle i wpłyn do przerębli u góry.
- Kliknij na zamrożony lód, a Lilly go rozbije przy pomocy sopła lodu.



- Przejdź w górę i na prawo.
- Zdejmij gogle.

## Plansza dziesiąta

- Musisz napompować maszynę czerwoną farbą z kokonów, aby uzupełnić dziurę w kotarze.
- Chłopczykiem wejdź na pomost i pociągnij za dźwignię.

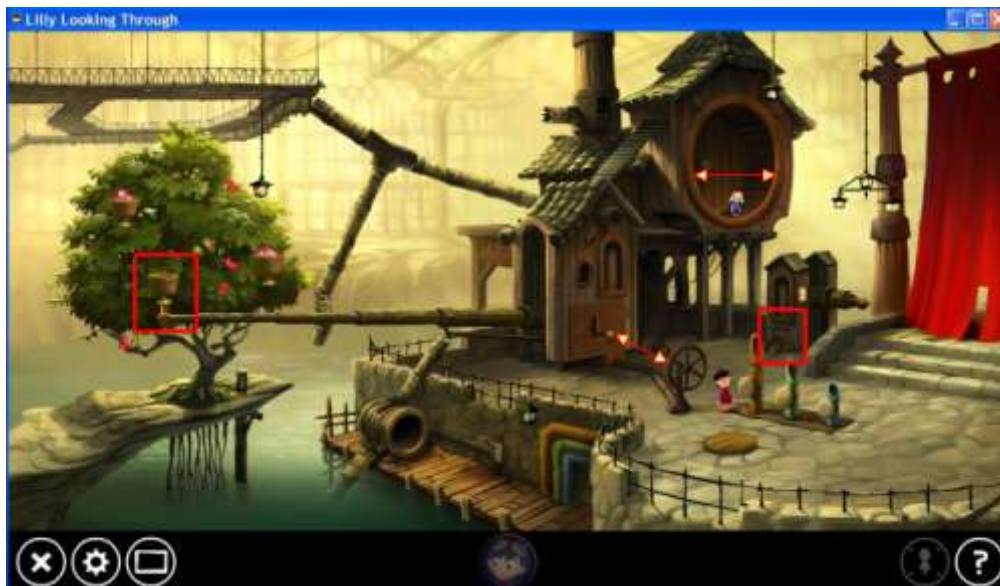


- Wejdź chłopczykiem do środka rury.
- Lilly, skocz na przycisk.
- Załóż gogle.
- Musisz zmienić motylki na drzewie na kolor czerwony.



- Pewnie jest więcej rozwiązań ja zrobiłam to tak:
  1. Zagraj na flecie **niebieskim** i **zielonym** – skocz na przycisk drzewo stanie się **zielone**.
  2. Zagraj na flecie **niebieskim** i **pomarańczowym** – skocz na przycisk drzewko stanie się **żółte**.
  3. Zagraj na flecie **pomarańczowym** – skocz na przycisk drzewko stanie się **pomarańczowe**.
  4. Zagraj na flecie **zielonym** i **niebieskim** – skocz na przycisk drzewko stanie się **czerwone**.





- Zdejmij gogle.
- Musisz teraz zebrać kokony z misek, przy pomocy pompy ssącej.
- Koło przy fletach powoduje, ustawienie pompy, które gdy gałka jest na dole wydłuża się, a gdy jest na dole podnosi i opuszcza.
- Chłopiec biegając w środku będzie poruszał pompą, a Lilly na dole przy pomocy koła ustawiała odpowiednią czynność.
- Musisz podstawić pompę pod każdą z misek, aby mogła wessać kokony.
- Jeśli do miski na samej górze pompa nie podjedzie precyzyjnie, wyciągnij ją maksymalnie, cofnij 2x, i ponownie podjedź pod miskę.
- Gdy to wykonasz, pompa sama się złoży i farbkę z kokonów przepompuje do urządzenia koło kurtyny.
- Pociągnij za drążek przy kurtynie i idź za chłopcem.
- Gdy zaczniesz spadać załóż gogle.

**Koniec**