

# Poradnik



**WACKI**  
KOSMICZNA ROZGRYWKA

**Poradnik do gry.**

# **Wacki: kosmiczna rozgrywka**

**Autor**  
**Urszula**

**Data publikacji**  
**Kwiecień 2013 r.**

**PrzygodoMania.pl**



**Wszelkie prawa zastrzeżone.**

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

## Spis treści

*Polska*

*Afryka*

*Ameryka*

*Australia*

## Zapis z całej gry

### Wstęp

Czynności w trakcie gry może wykonać albo jeden, albo drugi bohater. Gdy któryś z nich się buntuje, użyj tego drugiego. Mały i gruby jest żarłokiem, lubi wszystko wypijać. Nie używajcie go więc do czynności, gdzie można jakąś rzecz zjeść lub wypić, tym bardziej, gdy to może spowodować utratę jednego z trzech żyć. Gra oferuje możliwość popełnienia trzech błędów, potem rozgrywka się kończy, radzę więc zapisywać często grę. Podczas interakcji z przedmiotami zwracajcie uwagę na podkowę, musi się mienić, by czynność była możliwa do wykonania. Grę bez problemu można uruchomić pod win XP. Powodzenia.

***Polska***

### Ulica

- Małym idź do odległego budynku po prawej po gumową rurkę.
- Dużym zerwij kwiatek z balkonu.

- Idź w lewo, do kiosku.
- Małym daj kioskarcce kwiatka.



- Dużym zabierz lalkę, leżącą po lewej stronie kiosku.
- Dużym zabierz trzy kufle piwa (mały wypije).
- Dużym daj piwo pijakowi.
- Małym zabierz pijakowi agrafkę i sznurek.
- Połącz w ekwipunku agrafkę ze sznurkiem.
- Dużym kliknij rurką na pijaka.
- Dużym zabierz skórkę od banana.
- Idź na plac zabaw (w lewo).

### **Plac zabaw**

- Dużym wyjmij drut z ziemi.
- Małym zerwij krzak.
- Dużym zagadaj dziewczynkę w piaskownicy.





- Małym przy pomocy agrałki zabierz z piaskownicy obudowę ACME.
- Dużym daj lalkę dziewczynce.
- Wróć na ulicę.

### Ulica

- Dużym rzuć skórkę od banana pod deskorolkę.
- Małym zabierz cukierka.
- Przejdź w prawo.
- Małym daj owcy gałązkę.
- Dużym wyrwij troszkę owczej wełny.
- Wróć do deskorolki.
- Dużym połóż na deskorolce wełnę.



- Małym skocz na deskorolkę.
- Dużym wspinij się po długiej skarpecie na balkon, zabierz dętkę i klamerkę do bielizny.



- Idź do kiosku.

### Kiosk

- Dużym zatkaj klamerką nos pijakowi, a na koniec rurki przyczep dętkę.
- Dużym zabierz dętkę i idź na plac zabaw.

### Plac zabaw

- Dużym rzuć cukierka dzieciakowi huśtającemu się na oponie.
- Dużym odetnij oponę (nóż w ekwipunku).
- Wróć na ulicę.

### Ulica

- Małym zamontuj koło w samochodzie.
- Dużym przy pomocy drutu kliknij na słup wysokiego napięcia (u góry).



- Małym wsiądź do samochodu (kliknij na rączkę od drzwi).
- Dużym podłącz się do akumulatora.
- Ruszaj w podróż.
- Na mapie wybierz miejsce kolejnej podróży.

**Afryka**

### Teren przed kopalnią

- Idź w dół ekranu.
- Koło murzyna skręć w lewo.
- Małym zerwij kwiat rosnący przed kopalnią.
- Przejdź w prawo, miń murzyna.
- Małym rozwal ścianę w budynku obok, wyjmij dynamit.



- Przejdź dalej w prawo.
- Dużym otwórz kłódkę przy pomocy scyzoryka.
- Małym odetnij drut po prawej stronie budynku oraz kawałek krzaka.
- Małym otwórz drzwi.
- Wejdź do warsztatu.

### Warsztat

- Małym zabierz taśmę klejącą po prawej, dwa słoiki, torebki z nasionami, głowę Lenina.
- Dużym zabierz nasionka z wyższej półki, rękawice oraz jeszcze jeden słoik.





- Wyjdź z warsztatu i wróć na pustynię do osiołka.
- Małym napraw przy pomocy drutu zerwany kabel baterii słonecznej.
- Wróć do murzyna.
- Małym posadź roślinę przed murzynem.
- Małym zabierz okulary dużemu i podpal roślinę.



- Dużym zabierz zapalniczkę leżącą koło murzyna (po lewej).
- Idź do warsztatu.

- Dużym otwórz skrzynkę (na zewnątrz) i napraw bezpieczniki scyzorykiem.



- Małym wejdź do warsztatu i napełnij zapalniczkę.
- Przejdź do murzyna.
- Małym kliknij taśmą klejącą na leżącego murzyna.
- Dużym zabierz sznurek.
- Potnij sznurek scyzorykiem w ekwipunku, a potem połącz z dynamitem.
- Idź do kopalni.

### **Kopalnia**

- Dużym weź słoik i łap krople wody, aż napełnisz nimi dwa słoiki (trzeba klikać, gdy ikona podkowy mruga).



- Dużym włóż w szczeliny w ścianie cztery dynamity.
- Małym podpal pierwszy dynamit i wyjdź z kopalni, poczekaj, aż wybuchnie.
- Wróć do kopalni, małym podpal kolejny dynamit i ponownie wyjdź z kopalni.
- Czynność powtórz przy kolejnych dynamitach (przy ostatnim ładunku poczekaj nieco dłużej).
- Dużym wróć do kopalni i zabierz diamenty.
- Opuść kopalnię i wróć do warsztatu.

### **Warsztat**

- Dużym otwórz przy pomocy szczyryka klapę w prasie.





- Dużym wrzuc do środka pięć dużych diamentów.
- Dużym połącz na prasie małe diamenty i użyj prasy.
- Dużym postaw na prasie słoik.
- Małym zdmuchnij pył z kryształów do słoika.



- Dużym zabierz słoik i wsyp pył do otworu.
- Dużym przyciśnij klapę głową Lenina.
- Dużym pociągnij za rączkę.



- Dużym otwórz klapę i przy pomocy rękawic wyjmij niebieskie kulki.
- Wyjdź z warsztatu.
- Dużym wysyp nasiona (lewy dolny róg ekranu).
- Dużym polej nasiona.
- Małym przy pomocy okularów dużego naświetl nasionka.
- Małym zabierz marchewkę.
- Połącz kij ze sznurkiem i marchewką.
- Wróć do baterii słonecznej i wskocz na oś.
- Dużym polej oś wodą (musi być pełny wąski stoik).
- Mały trzyma marchewkę na kiju przed nosem oś.
- Ruszaj w drogę, przy pomocy mapy wybierz dalszy etap podróży.

## Ameryka

### Zakład fotograficzny

- Małym z kosza na śmieci wyjmij papierek po gumie i zapalniczkę.
- Małym odczep przyklejoną do ławki gumę do żucia.



- Połącz gumę z papierkiem.
- Idź w lewo.

### Kampus

- Dużym daj wartownikowi gumę do żucia, odbierz guzik.
- Dużym z płotu po prawej zabierz korbę.



- Wróć do zakładu fotograficznego.
- Wejdź do środka.
- Dużym kliknij guzikiem na otwór wrzutowy, dostaniesz zdjęcia.
- Wróć na teren jednostki wojskowej.
- Dużym spod budynku numer 17 zabierz wiaderko.



- Małym wydłub kamień ze schodów prowadzących do laboratorium.
- Przejdź w lewo.
- Małym rzuć kamieniem w antenę satelitarną.



- Dużym podnieś lejek i kamień.
- Małym rzuć kamieniem w fartuch przewieszony na oknie.
- Dużym zabierz przepustkę i kamień.
- Przy pomocy usuń zdjęcie z przepustki, na to miejsce wstaw fotkę małego.



- Wróć do budynku numer 17.
- Przejdź w głąb.
- Dużym napełnij benzyną wiadro na stacji paliw.
- Wróć do pomieszczenia.
- Dużym zamontuj lejek w agregacie.
- Małym wlej paliwo z wiadra do agregatu.
- Małym zamontuj korbę.
- Dużym kręć korbą, aż agregat się uruchomi 3x.



- Małym użyj przepustki na iskrach wydobywających się z agregatora.
- Małym zabierz z półki plecak i minę.
- Wróć na stację paliw.

### **Stacja paliw**

- Dużym napełnij ponownie wiadro paliwem.
- Dużym napełnij plecak gazem.
- Napełnij zapalniczkę benzyną z wiadra.
- Idź do laboratorium, spróbuj wejść.

### **Laboratorium**



- Idź w lewo, koło budynku laboratorium.
- Dużym podrzuć minę naukowcowi.
- Dużym zabierz przepustkę, która spadła.
- Wytnij nożem zdjęcie naukowca i wstaw zdjęcie dużego.
- Wróć do budynku numer 17.
- Dużym kliknij przepustką na iskrach wydobywających się z agregatu.
- Wejdź do laboratorium.
- Małym zagadaj do panienki.



- Dużym zabierz kubek z lody.
- Małym wejdź do damskiej toalety.
- Dużym użyj przepustki na okrągłych drzwiach.
- Wejdź do środka.
- Małym wstaw pojemnik do maszyny.



- Dużym użyj maszyny. Wpisz numerki widziane przez małego w damskiej toalecie.
- Małym podejź do dźwigni po lewej i użyj jej 3x.
- Dużym podejź do dźwigni po prawej i użyj jej 2x.
- Małym użyj dźwigni po lewej 2x (ma być na dole).
- Małym otwórz drzwi i wyjmij pojemnik radioaktywny.
- Wyjź na zewnątrz.
- Dużym kliknij na małego plecakiem.
- Dużym kliknij na plecak.
- Dużym podpal zapalniczką plecak.
- Łądujesz w Australii.

**Australia**

- Dużym zabierz dziobaka i połóż go pod gałęzią z jajkiem.
- Dużym pociągnij za gałąź 3x.



- Małym zabierz jajko.
- Małym zabierz nieżywego robaczka (koło szuwar).
- Idź na plażę.
- Dużym podnieś kamień.



- Małym przywiąż kamień do środkowej liny.
- Dużym kliknij na linę z kamieniem.
- Po linie przejdź na drugi brzeg.



## Wioska tubylców

- Dużym zabierz lusterko, leży koło chatki.



- Dużym spod kotła wyjmij polano.
- Wejź do chaty.

## Chata

- Dużym zabierz wszystkie przedmioty z półek (miech, pudełko z proszkiem, klucz żabka, niebieskie pudełko, miseczka oraz przepis ze ściany).





- Dużym przeczytaj przepis.
- Dużym przy pomocy klucza uderz w rury, nabierz do miseczki wody.
- Małym przy pomocy lusterka usmaż pająka i zabierz pajęczynę.
- Wyjdź z chaty.

### **Wioska tubylców**

- Małym przy pomocy miecha wyjmij z czaszki nad wejściem do chatki monetę.
- Dużym podejź do strażnika i daj mu monetę.
- Przejdź w lewo do kramu.

### **Kram**

- Dużym zabierz drewno, na prawo od budki.
- Idź w dół ekranu.
- Małym przy pomocy drewna zabierz kraba i uszczyp nim wędkarza.
- Dużym zabierz wędkę.
- Dużym kliknij na korbę wyciągarki.
- Małym zabierz szkielet ryby młot.
- Wróć do kramiku.
- Małym kliknij wędką na sprzedawczynię.
- Dużym zabierz podkowę i żyłkę.



- Małym przy pomocy szkieletu ryby młota rozwał skrzynię stojącą przed kramikiem.
- Małym zabierz petardy.
- Idź na przystań.

### **Przystań**

- Małym namagnesuj podkowę od wyładowań wyciągarki.
- Idź na plażę.

### **Plaża**

- Połącz wędkę z żyłką.
- Dużym złów rybę.
- Wróć do wioski tubylców.

### **Wioska tubylców**

- Dużym kliknij rybą na tancerzy.
- Dużym kliknij na kocioł.
- Wróć do wioski tubylców.
- Małym zabierz robaka leżącego pod krzakami po prawej, koło domku.
- Wejdź do chatki.

### Chatka

- Dużym wrzucić do urządzenia: dwa robaki, polano, pajęczynę oraz wodę z miseczki.
- Kliknij miseczką na urządzenie, zabierz miksturę powiększającą.
- Użyj mikstury powiększającej na magnesie i petardach.
- Idź na plażę.

### Plaża

- Połącz magnes z wędką.
- Dużym zarzuć wędkę do wody, wyłowisz metalową małżę.
- Wróć do wioski tubylców.

### Wioska tubylców

- Dużym włóż pod kocieńkę petardy.
- Małym podpal petardy.
- Wejść do kotła.



- Złóż z czterech elementów urządzenie i na tym kończysz zabawę.



Koniec

