

Gilbert Goodmate i fangoryjskie dziwy

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny opis przejścia GRY-OnLine do gry

Gilbert Goodmate fangoryjskie dziwy

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Chatka dziadka	4
Wizyta w miasteczku	5
Szaty króla	7
Stare sprawy	8
Skarb Wikingów	10
Ostateczne przygotowania	11
Kryształowa kula	13
Wizyta na wyspie	14
Wioska Wikingów	16
Powrót do domu	17

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Gilbert Goodmate to gra przygodowa, polegająca na odnajdywaniu odpowiednich przedmiotów, łączeniu ich czy używaniu w odpowiednich miejscach. Zwykle zagadki nie są trudne, a ich rozwiązanie jest na tyle logiczne, iż nie powinno sprawić większych problemów. Jednak jeśli gdzieś utknęliście, macie z czymś problem to właśnie z myślą o Was przygotowałem ten poradnik. Jest to dokładny opis czynności, jakie należy wykonać, aby przejść całą grę od początku do końca bez najmniejszego problemu.

Kilka słów wyjaśnienia – przedmioty mające jakieś znaczenie w grze, tj. potrzebne do jej ukończenia są zaznaczone na zielono. Ale tylko przy pierwszym pojawieniu się owego przedmiotu – później pieszę już o nich normalnie. Można więc w ten sposób się zorientować, czy potrzebny przedmiot nie był wymieniany w poradniku wcześniej. Wszystkie rzeczy, które można zabrać (a nie np. które dostaje się w prezencie od jakiejś postaci) mają numer – identyczny odnajdziecie na obrazkach, a pokazuje on oczywiście miejsce, w którym ów przedmiot się znajduje.

Wszystkie przedmioty zostały ponumerowane na dołączonych obrazkach po kolei, więc czytając tekst nie powinno być problemów z odnalezieniem potrzebnej rzeczy w grze. Opisałem także co ważniejsze postacie, z którymi trzeba porozmawiać, aby ukończyć grę. Wszystko jest napisane i narysowane, więc myślę że nie będziecie mieć już żadnych problemów. Zapraszam do zgłębiania tajników gry i przypominam, że samemu rozwiązując zagadki bawicie się dużo lepiej niż korzystając z pomocy.

Chatka dziadka

Obudziłem się wczesnym rankiem, jednak dziadek jak zwykle był już w tym czasie na nogach. Pozostawił mi wiadomość, że musi zająć się swoimi obowiązkami. Oczywiście troskliwy staruszek przygotował kilka babeczek na śniadanie, ale biorąc pod uwagę jego zdolności kulinarne postanowiłem pozostać dzisiaj na czczo.

Jako że nie miałem tego dnia nic do roboty, postanowiłem sprawdzić, czym zajmuje się dziadek. Wyszedłem na werandę i przez lunetę spojrzałem w stronę widocznego w oddali miasteczka. Natychmiast dostrzegłem dziadka, który pielęgnował grzyba – nasz wielki skarb. Ale co to – jakaś dziwna postać... ogłuszyła dziadka i skradła grzyba! Trzeba to czym prędzej sprawdzić!



Jako że we wnętrzu chatki nie ma na razie żadnego potrzebnego mi przedmiotu, wyszedłem na zewnątrz. Tam, po prawej stronie spostrzegłem unieruchomioną **Windę (#6)**. Jednak aby ją uruchomić, potrzebowałem odpowiedniego narzędzia. Skręciłem więc w lewo i przeszedłem kilka kroków za chatkę. Tam wisało świeże pranie, a na kołowrocie leżały **Kalesony (#9)**. Postanowiłem je podnieść – pod nimi znajdowała się **Korba** potrzebna do uruchomienia windy. Rozejrzałem się jeszcze po okolicy i zabrałem: **Żywicę (#10)** przylepioną do okiennicy chatki oraz **Sok drzewny (#7)** wypływający z jednego z okolicznych drzew. Zaopatrzyłem się także w **Skarpetę (#8)**.

Potem poszedłem do windy i użyłem na niej korby, ale przyciągnięcie jej na górę niestety nie udało się. Z mojego narzędzia pozostała tylko **Złamana korba**. Wróciłem więc do chatki i zabrałem leżący na stoiku pojemnik – **Składniki na babeczki (#3)**. Następnie otworzyłem **Kredens (#1)** i leżącą w nim **Kosmetyczkę**. W środku było kilka przedmiotów, ale tylko jeden potrzebny mi w tej chwili – **Brylantyna**. Pozostałe to **Nić dentystyczna** i **Szczoteczka do zębów**. Zabrałem jeszcze wyglądającą jak **Potwór pod łóżkiem (#5)** niewielką kupę kurzu – **Kota z kurzu**. **Poduszka (#4)** leżąca na łóżku też może się przydać.

Następnie wrzuciłem kilka składników do **Miksera (#2)** – dokładnie były to: brylantyna, żywica, sok drzewny oraz składniki na babeczki – i wszystko dokładnie wymieszałem. W ten sposób powstał **Super klej**. Użyłem na nim złamanej korby, dzięki czemu pozyskałem nową, **Złamaną korbę sklejoną super klejem**. Zabrałem ją czym prędzej na zewnątrz i użyłem na windzie. Tym razem (prawie) wszystko poszło po mojej myśli. Kiedy winda wyjechała na wzgórze, wszedłem do środka i przesunąłem **Dźwignię**.



Po „zjechaniu” w dół otworzyłem **Skrzynkę pocztową (#11)** i wyciągnąłem znajdującą się w środku **Pocztę**. Potem wszedłem na niewielki most i pobiegłem szybko do miasteczka.

Wizyta w miasteczku

Zaraz po przybyciu do miasteczka spotkałem **Księżniczkę Michelle**. Dowiedziałem się od niej, że mój dziadek ma zostać stracony dziś wieczorem! A jej ojciec, król, nie zrobił nic w obronie mojego dziadziunia! Na szczęście przynajmniej księżniczka jest dobrą kobietą – wyjaśniła mi swój plan uratowania mojego dziadka. Będę musiał przebrać się za króla! A jedyną rzeczą, która mi w tym pomoże, to **Karta kolekcjonerska** z podobizną naszego władcy. Potrzebne mi było kilka rzeczy, aby przygotować przebranie..



Zająłem się pierwszym elementem – nosem. Przeszedłem w lewo od Księżniczki, omijając na razie sklepiki. Przy wieży spotkałem płaczącego **Tommyego**, a po krótkiej rozmowie dowiedziałem się dlaczego jest smutny. Obejrzałem jeszcze dokładnie **Automat z zabawkami (#12)**, w którym to znajdował się upragniony przez chłopca przedmiot. Następnie otworzyłem drzwi do wieży i wszedłem na górę, gdzie spotkałem siedzącego przy armacie **Pete Fedurskiego**. Kiedy wyczerpałem wszystkie tematy z tym nienawidzącym Wikingów „obrońcą” naszego wybrzeża, podniosłem upuszczony przez nieuwagę **Miecz (#13)**. Użyłem go na **Obluzowanym kamieniu (#14)** który spadł na automat z zabawkami niszcząc go doszczętnie. Zszedłem na dół i zabrałem leżący przy resztkach **Sztuczny nos**. Od razu zabrałem też ze sobą **Butelkę z mydłem** – a nóż się przyda.

Kiedy nos miałem z głowy, zabrałem się za koronę – wszak król bez korony to jak żołnierz bez karabinu. Przeszedłem teraz na lewo od wieży. Tam spotkałem **Szeryfa** oraz **Arvera**, bardzo przewrażliwionego hipochondryka. Porozmawiałem z nim przez chwilę, po czym podszedłem do szeryfa. Co prawda nie pozwolił mi porozmawiać z **Dziadkiem**, ale zaryzykowałem i zrobiłem to

wbrew zakazowi. Podtrzymałem biednego staruszka na duchu i wypytałem o szczegóły kradzieży. Wróciłem znowu do Arvera i pogadałem z nim ponownie – dał mi **Puste pudełko po płatkach**. Oczywiście obejrzałem go dokładnie – na jednym z boków widniała korona. Podniosłem jeszcze leżący na schodkach do przyczepy **Tomik wierszy (#15)**.



Wróciłem w okolice wieży i rozwalonego automatu, skąd udałem się do doków. Porozmawiałem sobie z **Tajemniczym Facetem**, który jak się okazało, był naprawdę tajnym agentem. Dostałem od niego po skończonej rozmowie skromny prezent – **Proszek nasenny**. Potem zbliżyłem się do ubranego na żółto **Starego rybaka** i rozpocząłem konwersację. Staruszek opowiedział mi taką jedną historię, ale mnie interesował jego **Scyzoryk**. Niestety, za nic ni chciał mi go podarować. A więc wyszedłem pozwiedzać okolice. Po spacerze wróciłem do rybaka, a ten po opowiedzeniu jeszcze jednej historii zasnął. Podniosłem z ziemi upuszczony przez staruszka scyzoryk i użyłem go na pudełku po płatkach. Wyciąłem w ten sposób **Kartkę papieru** z namalowaną koroną.

Tym razem wróciłem pod wieżę i udałem się na północ od niej. Trafiłem do dalszej części miasteczka – z kowalem **Vandersteenem** oraz operatorem telefonicznym **Sergio**. Pogawędziłem trochę z kowalem, po czym zabrałem leżącą przy nim **Rękawicę (#18)**. Potem spędziłem kilka chwil na rozmowie z operatorem. Użyłem scyzoryka na wystającym z **Centrali telefonicznej (#16)** cienkim **Kablu telefonicznym (#17)**. Zdobyłem trochę **Drutu** – połączyłem go z kartką papieru, tą z korona. Otrzymałem w ten sposób kolejny element ubioru – koronę.



Szały króla

Czas na zdobycie szat. Pokręciłem się jeszcze trochę po mieście w poszukiwaniu laboratorium **Eltona**, naszego lokalnego naukowca. W okolicy spotkasz jeszcze kilku mieszkańców – starszą panią **Louise** oraz **Sama**, gościa z psem. Wypytałem ich o kilka rzeczy – tak dla zabicia czasu. Po trzykrotnej próbie dostania się do środka (korzystałem z **Dzwoniąco-mówiącego urządzenia przy drzwiach (#21)** w końcu się udało – wystarczyło po prostu zapukać... A więc wszedłem do środka, porozmawiałem z Eltonem, po czym rozejrzałem się po pomieszczeniu. Zabrałem **Atrament (#25)**, **Puste wieczne pióro (#26)**, **Projekty (#22)** oraz po obejrzeniu **Tajemniczego wynalazku (#23)**, który okazał się być **Odkurzaczem** – także i jego. Obejrzałem dokładnie projekty, dzięki czemu na odwrócie znalazłem **Schemat rozbiórki mięsa**.



Obejrzałem także drugi **Tajemniczy wynalazek (#24)**, który tym razem nazywał się **Maszyną czasu**. Zapytałem wtedy Eltona, czy nie pokazał by mi jak działa maszyna czasu. Zgodził się, ale robot mający przesunąć pudła blokujące przejście do **Pulpitu Sterującego (#27)** zepsuł się. Wyszedłem z laboratorium i zabrałem leżący przy **Rupiecicach (#20)** niewielki **Metalowy pręt (#19)**.

Wyszedłem z miasta i udałem się do Farmy. Od razu zauważyłem **Czerwone ubranko (#30)** założone na stracha na wróble, ale na razie nie możesz go zabrać. Zaopiekowałem się natomiast **Słomą (#29)** oraz **Kolbą kukurydzy (#31)**. Słomę od razu wpakowałem do zabranej z domu poduszki, otrzymując w ten sposób **Wypchaną poduszkę**. Następnie porozmawiałem z **Farmerem** o czym tylko się dało. Potem podszedłem do Świnki, ale ta chyba się mnie przestraszyła. Zapytałem o nią farmera ponownie, po czym pokazałem śwince schemat rozbiórki mięsa. Biedulka tak się wystraszyła, że uciekła w popłochu, a farmer pobiegł za nią. No ale ja mogłem spokojnie zabrać czerwone ubranko, które nazwałem **Niekompletnym strojem króla**. Zabrałem jeszcze **Worek zboża (#33)** leżący przy chatce.

Pozostało zdobyć ostatnią rzecz. Użyłem miecza na **Owcy (#28)**, co zaow(c)owało pojawieniem się w moim inwentarzu **Wetny**. Teraz miałem już wszystko, czego było mi potrzeba do wykonania planu. Połączyłem więc sztuczny nos, papierową kartkę (koronę) oraz wypchaną poduszkę z czerwonym ubrankiem. Stworzyłem w ten sposób **Pełny strój króla**. Czas zająć się ratowaniem dziadka.