

Gobliiins 4

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Gobliiins 4

autor: Antoni „HAT” Józefowicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Societe Pollene, Wydawca 1C / Cenega, Wydawca PL CD Projekt.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Porady ogólne	4
Opis przejścia	5
Etap pierwszy: Biuro detektywistyczne	5
Etap drugi: Żółwica Urszula	6
Etap trzeci: Smok	7
Etap czwarty: Zamek królewski	9
Etap piąty: Król Zachesse	11
Etap szósty: Pokój Romusia	13
Etap siódmy: Tunel	16
Etap ósmy: Krecia stacja	18
Etap dziewiąty: Mechaniczny kameleon	20
Etap dziesiąty: Wielki Sałatini	23
Etap jedenasty: Kawałek sałaty między zębami	26
Etap dwunasty: Port Czerwgard	29
Etap trzynasty: Parchewkowe Pole	31
Etap czternasty: Rakieta	34
Etap piętnasty: Kraniec świata	37
Etap szesnasty: Wielki Gnurtz	41
Etap siedemnasty: Znowu razem	45

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



Wstęp

Witam w nieoficjalnym poradniku do humorystycznej gry przygodowej *Gobliiins 4*. Znajdziesz w nim opis przygód trójki sympatycznych goblinów od początku do końca – wliczając w to ukryty, bonusowy etap zabawy.

Antoni „HAT” Józefowicz

Porady ogólne

- **Thrabs** to główna postać gry – podnosi przedmioty i używa ich, nadto rozmawia z bohaterami niezależnymi. Jeżeli więc w tekście występuje zdanie ze słowami „podnieś”, „weź” lub „użyj” – dotyczy ono właśnie jego.
- **Polopirion** to mag. Jeżeli w tekście pada słowo „zaczaruj” lub „użyj zaklęcia” – dotyczy ono właśnie jego.
- **Sztrenkf** to siłacz, którego używasz do „przesuwania” i „uderzania”.
- Dla ułatwienia lektury postacie goblinów oznaczone są w poradniku kolorem **zielonym**, przedmioty (po raz pierwszy wspomniane w tekście) **brązowym**, zaś postacie niezależne **pomarańczowym**.
- Pamiętaj o jednej rzeczy – urok tej gry tkwi w zabawnych animacjach, więc nim wykonasz poprawne czynności, spróbuj od czasu do czasu posłać innego (niż to wskazuje tekst) goblina do akcji – na przykład niech **Sztrenkf** zaatakuje wielką żółwicę na drugiej planszy.
- Na końcu każdego etapu musisz wyprowadzić goblina do wyjścia – **Thrabs** **zawsze** wychodzi ostatni!

Opis przejścia

E t a p p i e r w s z y : B i u r o d e t e k t y w i s t y c z n e



Podejdź do i **ptaka** podnieś **list**. Następnie weź z za okna **różę**, leżącą na szafce po lewej **szkło powiększające** oraz **łyżkę** z półki obok. Wsadź **różę** do **wazonu** i przyjrzyj się przy użyciu szkła **małemu, ruchomemu czemuś**.



Teraz zabierz ze stołu **kanapkę**, a z pudełka koło **roślinki ość**. Daj chleb i ość ptakowi, a potem użyj **łyżeczki** na **słoju**. Pozbieraj **korniszony** i daj je roślince. Spróbuj użyć **drzwi**. Przyjrzyj się wiszącemu po lewej **portretowi**, zabierz przy okazji **zab**. Potem użyj **ołówka** i daj wiadomość ptakowi. Po chwili wróci ze sporą **marchewką**. Daj ją roślince i wyjdź drzwiami.

E t a p d r u g i : Ż ó ł w i c a U r s z u l a



Porozmawiaj z **Bercikiem** i zabierz **drabinę**. Ustaw ją na **stabilnym miejscu** za głową żółwicy. Teraz niech **Sztrenkf** uderzy w jej **uchwyt** – **Thrabs** może wyjść na górę i zabrać **butelkę**, **kwiat z donicy** oraz **wazon**. W tym czasie poślij **Sztrenkfa** na górę i niech wysunie pierwszy mebel. Kliknij na mebel dwukrotnie, aby znalazł się w wózku **Bercika**. Potem powtórz czynność i znowu. Trzeci mebel (**szafa**) utknij na półpiętrze. Poślij **Thrabsa** na górę, by zabrał **biedronkę** i **donicę**. Daj je **Bercikowi**.



Teraz zabierz **deskę** leżącą na lewo od **Urszuli** i użyj jej na szafie. Następnie niech **Thrabs** wskoczy na nią. Teraz użyj **słoja** na **żywicy** (pod łbem żółwicy), następnie **słoja z żywicą** na **rozbitym wazonie**. Weź naprawiony wazon – **Thrabs** go **Bercikowi** automatycznie. Złóżcie drabinę – **Sztrenkf** niech uderzy w dźwignię, a **Thrabs** schowa ją złożoną. Podnieś **deskę** leżącą między **Bercikiem** a żółwicą i połóż ją na **głazie** w prawym, dolnym rogu ekranu. Niech **Thrabs** wyjdzie tam i porozmawia dwukrotnie z **Urszulą**, a potem da jej **kwiat**. Nim wyjdiesz z planszy (wyjście znajduje się koło drogowskazu), weź drugi **zab**, leżący na lewo od łba **Urszuli** w głębi ekranu.

E t a p t r z e c i : S m o k



Po przywitaniu z czarodziejem użyj szkła, by odczytać **napis** na ścianie na lewo od wejścia. Potem podnieś z ziemi **szczebel** i użyj go na **drabinie**. Wyjdź na górę i podnieś **czaszke** oraz **zuchwę**. Wyślij na górę **Sztrenkfa**, niech uderzy w **zaklinowaną kość**. Teraz możesz ją podnieść.



Użyj czaszki i kości na **stercie kości**. Niech zaczaruje ją **Polopirion**. Podnieś **nasiono** i użyj go w **miękkiej ziemi** powyżej. Poślij tam **Polopiriona**, niech zaczaruje to miejsce, a następnie wyślij **Sztrenkfa** na górę. Teraz przesun **Thrabsas** na **smoczy ogon**. Gdy już tam będą, niech **Sztrenkf** uderzy w **smoczą głowę**.