

Gobliins

Návod

Autor: neznámy

Zdroj: www.abcgames.cz

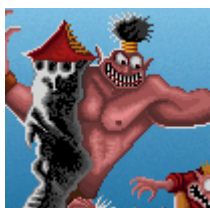
WWW: www.mog.6f.sk – mY oLd gAmeS

V první úrovni bouchněte Horneyem (rohatý skřítek) do pravého sloupku brány. Spadlý roh seberte Sleepym (skřítek se špičatou čepičkou) a zatrubte na něj pod stromem. Ze stromu spadne větev, kterou Grannyho (bělovousý skřítek) zakouzlením proměňte na krumpáč. Krumpáč seberte.

Nejdříve zakouzlete na druhé a čtvrté jablko zleva. Potom do stejných jablk bouchněte. Odložte si krumpáč na zem. Spadlá jablka (Big Apple 1 a Big Apple 3) seberte a vhodte je do díry v mostu. Vezměte si zpátky krumpáč, kterým vlevo vykopněte diamant ze skály. Diamant si vezměte a pokračujte do další zóny.

V této úrovni stačí pouze zaťukat na dveře domu a můžete vstoupit dovnitř.

Položte diamant na zem a jděte sebrat malý hrníček vlevo nahoře (Pot 1). Hrníček otevřete pod pravou rostlinou. Vezměte si zpět diamant. Zakouzlete na rostlinu levou a Horneyem po ní vylezte na stůl. Přejděte po stole vpravo, kde bouchněte do knihy stojící na stoličce vedle stolu. Ted' klidně můžete se Sleepym vylézt po knize na stůl a vložit diamant do připravené kouzelníkovy ruky. Budete posláni do podzemí pro Airainovu houbu, Arachnidův elixír a Plešatou rostlinu.



Zakouzlete na provázek vyčnívající ze země dole vpravo před poskakujícím bláznem. Horneyem po provazu vylezte na ruku sochy a třískněte ji do (z vašeho pohledu) pravého oka. Na jednu stranu vyplazeného jazyka postavte Sleepyho a jděte zakouzlit na znak na vrcholku rakve vlevo. Ted' utíkejte s Grannym postavit se na jazyk vedle Sleepyho a Horneyem opět bouchněte sochu do oka. Počkejte, až mumie vyplaší poskakujícího blázna a projde zpět okolo vás. Potom opět bouchněte sochu do oka a seberte houbu. Další zóna se vám otevře, až se mumie vrátí zpět do rakve.

Po pavučině, na které visí prostřední pavouk vyšplhejte Horneyem o patro výš a zatáhněte za krátkou pavučinu úplně vlevo. Potom seberte pistoli, ze které pod levým spícím pavoukem vystřelíte. Vezměte si polštář. Ten položte pod pavouka uprostřed a potom pavouka začarujte. Seberte elixír, který upustil pavouk a výstřelem z pistole pod pravým pavoukem odhalíte východ.

V koruně stromu zakouzlete na pytlíček se semínky a vezměte si ho. S Horneyem se postavte po levém boku strašáka na poli. Sleepym rozsejte semínka po poli a v momentě, kdy spatříte ptáky, rychle uhoďte Horneyem do strašáka. Jestliže jste ptákům nedovolili vyzobat semínka z půdy, vyroste po zakouzlení na pravý mráček (na stromě stůjte na okraji pravé větve) „Plešatá rostlina,„. Teď se objeví kouzelník, kterému dejte všechny tři věci, ale vděku se nedočkáte. Spíše naopak.

Kouzelník vás uvězní v podzemním vězení. Zakouzlete na malého kostlivce a potom také na kost, kterou odhodil. S Grannym se postavte na levý konec prkna, vyčnívajícího z můstku, na kterém kostlivec stojí. Kost přeměněnou na flétnu seberte a zahrajte na ní před stočeným hadem vlevo. Po ztopořeném hadovi vylezte Horneyem nahoru a jděte doprava, odkud bouchnutím shodíte kámen na pravý konec prkna. Stejně vystřelte nahoru také Sleepyho.

Se Sleepym jděte úplně podél levého okraje cesty nahoru (co možná nejdále od psa), kde seberte maso, které kdekoliv použijte.



U levé dolní díry ve stromě použijte maso. Potom seberte vlající „ukazatel směru větru,„ (Windsock). Zakouzlením způsobíte růst větvičky s třepetajícími se lístky. Teď na konec této větvičky postavte Grannyo a ze zdola za ní Horneyem zatáhněte. Stejně nahoru vystřelte i Sleepyho. Vlevo nahoře zakouzlete na korkovou zátku. Pote zátku seberte a zarazte ji do druhého otvoru zprava nahoře na kmenu stromu. Potom se se Sleepym, který u sebe musí mít „sítku,„ (Windsock) postavte k vedlejšímu pravému otvoru. Do pravého dolního otvoru, ve kterém se občas objeví ptáček, bouchněte Horneyem a nahoře Sleepym chytíte ptáčka do „sítky,„.

Postavte si Grannyo někam poblíž stromu. Se Sleepym jděte opět co největším levým obloukem nahoru. Postavte se kousek od psí tlamy, kde vypustíte ptáčka a rychle psa začarujte. Potom stačí jenom praštit do levých dveří domu.

Z pravého okraje stolu vezměte hrnek s přivázaným míčkem (Cup and ball) a dejte ho kostře do ruky. Teď vyndejte pero z kalamáře a polechtejte jím kostlivce na chodidle pravé nohy. Klíč, který vypadl, dejte ruce prostrčené mříží klece vpravo. Pero zakouzlením změňte na plácačku, kterou zabijte včelu, jenž za okamžik přiletí. Mrtvou včelu začarujte na házecí šipku, kterou hodíte na obraz kouzelníka. Seberte právě vypadlý nápoj lásky a vezměte si elixír – lahvička ležící na stole vlevo.

Zakouzlete na kořeny stromu a vyndejte zpod nich vábničku na ptáky, na kterou zapíšejte na stromě u hnízda. Počkejte až pták zahřeje vajíčko a to vyskočí z hnízda. Potom do něj bouchněte a také ho začarujte. Až nohaté vajíčko přenesou Grannyo na pravou stranu, zakouzlete Grannym na houkačku na cestě. Sleepym si vezměte zpět elixír a vypijte ho přibližně u prvního většího kamene zleva na zídce. Neviditelní rychle přeběhněte okolo kouzelníka doprava ke Grannymu.

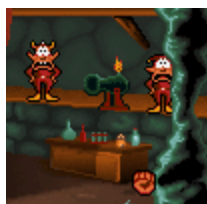
Seberte mrkev a položte ji vedle horního krtince. Horneyem se postavte zhruba k dolnímu krtinci. Teď Grannym zakouzlete na krtka čučícího na mrkev a Horneyem rychle přeběhněte k ostatním skřítkům.

Zakouzlete na oválný kámen na zemi vpravo od vás. Seberte hůlku ležící vpravo na zemi. Vylezte po vzniklých schůdkách a hůlku zasuněte do otvoru na pravém konci kamene. Konví pokropte třetí a poslední mrkev zprava. Stejně mrkve potom očarujte a nakonec do té s klíčem na nose bouchněte. Klíčem odemkněte zámek ve vedlejší mrkvi.



Seberte sirky vpravo na polici. Horneyem bouchněte do děla a dole do hromady dělových koulí. Položte si sirky u děla a vezměte si jednu kouli, kterou nabijte dělo. Bouchněte podruhé do dělových koulí a jděte znovu bouchnout do děla. Sirkami zapalte zápalnou šňůru a jděte také zapálit oheň pod hrnc v krbu. Sleepym seberte spadlou mrkev a nabijte ji do děla. Do děla zase bouchněte. Zapálením šňůry vystřelíte mrkev do hrnce. Opět třískněte do děla. Sleepym si položte u děla sirky a skočte pro kouli, kterou znovu nabijte dělo. Zase do děla třískněte a zapalte doutnák. Spadlou mrkev tentokrát kouzlem změňte na naslouchátko, pomocí kterého promluvte na probuzeného myšáka. Seberte paličku. praštěte s ní do gongu a seshora si vezměte kyvadlo.

Seberte kulatý kámen vlevo a položte jej na kříž na zemi vpravo. Kámen dvakrát začarujte. Po schodech vylezte nahoru a začarujte přední palmu vlevo. Jděte bouchnout do krumpáče. Teď použijte kyvadlo na zem a určete tak místo, kde budete kopat. Seberte krumpáč a na místě, které označilo kyvadlo čtyřikrát kopněte do země.



Bouchněte do hromady dřeva. Seberte vypadlé poleno a scvakněte s ním pytláckou past. Potom poleno položte a kouzlem ho proměňte na deodorant. Jděte dolů a zakouzlete na pytlík se semínky. Seberte deodorant a položte si ho na levý okraj horního patra. Dojděte pro semínka, která použijte kdekoliv na horním patře. Rychle jděte sebrat deodorant a až se přihopsávající noha zastaví na levé straně obrazovky, rychle ji deodorantem postříkejte. Pak ji položte na malou plošinku dole před drakem a okamžitě ustupte. V dračím ohni upečenou nohu hodte na most za pytláckou pastí. Přes teď již nasycený most klidně přejděte a vezměte dýku, kterou rovněž položte na plošinku před drakem. Hořící dýku si vezměte.

Stoupněte si na pravou ruku sochy. Dýkou zapalte kruh, který má socha na hrudi. Vezměte si klíč a strčte ho soše do levého ucha. Potom všechny tři skřítky postavte na pravou ruku sochy.

Zakouzlete na mříž v bráně. Seberte kus mýdla vpravo na první římse a vylezte po knize na nízký stůl před písařem, kde na sebe mýdlo použijte. Dojděte pro falešný nos na levý konec vrchní římse a nasadte si ho na stejném místě, kde jste použili mýdlo. Potom bouchněte do trsu

banánů a banán, který spadne, použijte tamtéž jako obě předchozí věci. Dostanete od písaře knihu.

Zakouzlete na malý čudlík na zemi před podstavcem, na kterém stojí socha. Vysune se páka, do které uhoďte. Vylezte Grannym po žebříku a zakouzlete na korek v uchu. Poté do ucha přečtete kousek z knihy od písaře. Položte si knihu na zem a dojděte do malé levé věžičky pro návnadu – rybu (není moc vidět). Rybu vyměňte za misku, ležící u rozbořené střechy pravé věže. Misku položte na zem pod levé oko strážce, seberte knihu a jděte mu do ucha opět kus přečíst. Slzy z misky vylijte na strašidlo, které se nalákalo na rybu a vezměte prak.

Použijte prak na trs banánů a potom ránou přehodte páku, která byla za banány schovaná. Nastupte na rybu.



Prakem vystřelte na kouzelníka. Ten unese Sleepyho. Zakouzlete na oválný kámen – první zleva před ptákovou zadnější nohou. Po schodech vylezte Grannym a zakouzlete na kouzelníka. Potom sestřelte prakem lano u kouzelníkova kotlíku, seberte ho a zahákněte za ostrý výběžek na vrchním ptačím křídle. Po laně vyšplhejte Horneyem a udeřte do kouzelníka. Dojděte si pro prak a sestřelte zapavučinovaného Horneye. Přeneste pytel od zadnější ptákovy nohy na břeh přímo pod kouzelníka – pavouka. Na pavouka zakouzlete a až spadne do pytle, rychle pytel seberte a použijte ho kdekoliv v úrovni. A máte po Goblínech 1. Hurá na dvojku.