

## GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA

Idź za dom. Zabierz kalesony i korbkę z wyzymaczki (crank). Pobierz odrobinę soków drzewa (tree sap). Ze ściany domu weź żywicę (resin). Zainstaluj korbkę w mechanizmie windy (crankcase) i zacznij kręcić. Kiedy korbka się złamie, wróć do domu, otwórz szafkę ścienną i wyjmij przybornik toaletowy (toilet case). Z kredensu zabierz składniki na ciasteczka (biscuit ingredients). Wrzuć smar (grease) z przybornika, żywicę, soki drzewa i składniki ciastek do miksera stojącego na blacie. Otrzymasz superklej, dzięki któremu skleisz korbkę. Zainstaluj korbkę ponownie i zjedź windą na dół.

Porozmawiaj z księżniczką, obejrzyj kartę kolekcjonerską, którą dostaniesz. Idź w lewo, porozmawiaj z chorowitym człowiekiem. Gdy zabraknie mu płatków kukurydzianych - poproś o pudełko. Idź do portu (dock) i podejdź do staruszka rzeźbiącego fajki. Obejrzyj szczęki rekina wiszące nad nim. Poproś go, aby opowiadał Ci kolejne historie. Kiedy stwierdzi, że jest zmęczony, wyjdź z tej lokacji i zaraz wróć. Dziadek uśnie. Zabierz nóż. Użyj go na pudełku. Idź do bramy miasta (z głównego placu w górę), odszukaj tam Sergia i centralę telefoniczną. Odetnij nożem kabel od centrali i dociągnij go do tekturowej korony.

Idź w prawo do laboratorium Eltona. Używaj domofonu tak długo, dopóki Gilbert się nie zniechęci i nie wejdzie do środka tradycyjną metodą. Z laboratorium weź plany (blueprints), wyjdź poza miasto i skieruj się na farmę. Spróbuj pokazać plany śwince. Porozmawiaj z farmerem na wszystkie tematy, potem jeszcze raz pokaż plany świni. Weź płaszcz ze stracha na wróble oraz nieco słomy. Wróć na rynek miasta, porozmawiaj ze smutnym Tommym. Otwórz drzwi i wejdź na wieżę. Rozmawiaj z Szalonym Pete'em tak długo, dopóki nie upuści miecza (sword). Weź go i podważ nim luźny kamień w murze. Zejdź na dół i ze szczątków maszyny podnieś sztuczny nos (false nose). Wróć do swojego domu na górze, weź z łóżka poduszkę i wypchaj ją słomą ze stracha

na wróble. Teraz połącz wypchaną poduszkę z płaszczem, fałszywym nosem i koroną.

Idź do portu i skieruj się do tawerny. Podnieś z ziemi chusteczkę ze śladami szminki (napkin) i porozmawiaj z Davenportem, potem zaś z Wikingiem siedzącym po lewej stronie. Idź na rynek i porozmawiaj z szewcem Saulem, potem skieruj się w lewo - tam weź tomik wierszy (book of poems) ze schodów. Idź do laboratorium Eltona. Zapytaj go o dziwną maszynę nieopodal drzwi. Elton wyjaśni, że jest to odkurzacz (vacuum cleaner). Zabierz go i pióro (feather pen) oraz atrament (bottle of ink). Wyjdź na zewnątrz i porozmawiaj z Louise na balkonie. Da Ci worek biustonoszy (bra). W swoim oknie ekwipunku zwiąż biustonosze tak, by uzyskać linę (bungee cord). Porozmawiaj z niewidomym Samem i spróbuj zabrać mu psa. Idź dalej i wejdź do domu wróżki, Mme Zyz. Porozmawiaj z nią o wszystkim i spróbuj zabrać jej kryształową kulę. Wyjdź i porozmawiaj z kowalem, weź jego rękawicę.

Idź na tyły swego domu. Weź skarpetkę (sock) i użyj odkurzacza na gnieździe os. Idź na farmę i ostrzyż owcę mieczem, zabierz też worek ziarna (sack of wheat). Wróć do miasta i idź na rynek - ze straganu szewca weź pastę do butów (shoe polish) i włóż ją do skarpetki. Tak przygotowaną maskotkę daj Saulowi, a otrzymasz futrzane pantofle (fuzzy bunny slippers). Idź do portu i za pomocą rękawicy nabierz trochę smoły. Użyj smoły na worku, a potem przyklej do worka owczą wełnę. Wejdź do tawerny i daj Wikingowi papucie. Kiedy usiądzie przy barze i zacznie pić, użyj wosku (wax), aby wykonać odcisk klucza. Idź do niewidomego Sama i zamień jego psa na fałszywego psa (false dog), zrobionego z worka i wełny. Idź do kowala i daj mu odcisk woskowy, a potem psa.

Użyj pióra na butelce atramentu, a potem na serwetce z odciskiem ust. Wyjdź poza miasto i idź na most. Porozmawiaj ze strażnikiem – miłośnikiem płci pięknej. Daj mu przygotowany właśnie list miłosny (love letter). Podnieś

szlaban i idź do jaskini Larry'ego. Porozmawiaj ze sprzedawcą. Poda Ci cenę kuli. Wyjdź i skieruj się do kryjówki Wikingów (secret Viking hideout) na dole mapy. Porozmawiaj z Erykiem Śmiałym, aż poprosi ci o linę do bungee - daj mu ją (bungee cord). Kiedy biedak zawiśnie w powietrzu, otwórz kluczem drzwi i zabierz skarby oraz bilet. Wróć do Larry'ego i daj mu pieniądze - w zamian otrzymasz łom (crowbar).

Wróć do miasta i idź do wróżki Zyz. Porozmawiaj z dżinnem, aż otrzymasz świecąca istotkę (glow-in-the-dark-pal). Idź do portu i porozmawiaj z człowiekiem w prochowcu. Otrzymasz środki usypiające. Wejdź do tawerny i weź serwetkę ze stolika, przy którym siedział Wiking. Idź na wieżę Pete'a i zainstaluj serwetkę w celowniku armaty. Kiedy Saul przyjdzie na górę, zejź i weź pas transmisyjny z jego maszyny do szycia. Porozmawiaj z Barrym, właścicielem sąsiedniego straganu. Kiedy opowie Ci o swojej miksturze, idź do domu szeryfa i wejdź do środka. Przeczytaj książkę leżącą na stole, otwórz łomem skrzynię i przejrzyj jej zawartość. Podnieś czystą kartkę (blank page) z podłogi i wręcz ją Barry'emu, aby mógł spisać kontrakt. Za chwilę otrzymasz miksturę hojności (generosity potion). Skieruj się do laboratorium Eltona. Spod drzwi weź aluminiowy pręt (aluminium bar). Przekonuj Eltona, aby pozwolił Ci wypróbować wehikuł czasu. Kiedy zepsuje się robot transportowy, napraw go przy użyciu pasa. Maszyna zepsuje się - podnieś z podłogi pękniętą sprężynkę (broken spring) i poproś kowala, żeby ją dla ciebie naprawił. Kowalowi się to nie uda. Idź na most ze szlabanem. Pod nim jest dom pana Liptona. Porozmawiaj z nim na wszystkie tematy, potem wyjdź przed dom i weź z wody dwie kule armatnie (cannonballs). Połącz je z prętem aluminiowym, aby uzyskać fałszywą sztangę (weight bar). Idź do dr Frauda i porozmawiaj z nim. Zgódź się na występ przy wykorzystaniu fałszywej sztangi. W nagrodę otrzymasz cudowny lek (miracle medicine), skrobię (starch) oraz wyciskarkę do soku (world's smallest juice press). Porozmawiaj z Arverem i wymień cudowny lek na filtr.

Wróć do Liptona i wręcz mu filtr. Zmieszaj środek nasenny z miodem i również przekazaj je Liptonowi. Kiedy dziadek uśnie, weź kartę VIP. Z kuźni weź młotek, wróć do siebie do domu i rozwal młotkiem zegar z kukułką. Weź sprężynę i zainstaluj ją w maszynie Eltona. Przenieś się do przyszłości i idź do Zyz. Wlej miksturę hojności do jej butelki z perfumami. Otrzymasz kryształową kulę (crystal ball) oraz szczotkę do odkurzania (feather duster). Wróć do swojej ery przez portal czasowy, idź do tawerny w porcie i przekazaj kryształową kulę Davenportowi.

Na wyspie odszukaj trzech piratów i pogadaj z nimi. Przekonaj ich, by zdjęli okulary. Weź łopatę (shovel) i podkop się do jaskiń. Odnajdziesz skrzynkę. Zabierz ją (chest). Jaskinię oświetlaj za pomocą świecącej istotki (glow-in-the-dark pal). Możesz ją doenergetyzować, umieszczając na jasnym kamieniu na plaży. Na końcu pierwszej jaskini odnajdziesz pierwszą zagadkę; kiedy ją rozwiążesz, przejdziesz dalej. W drugiej jaskini weź dwa wiadra i bambusowy kij. Jedno z wiader jest dziurawe. Wróć do piratów i zamień stojący na półce cukier na skrobię ze swojego ekwipunku. Poproś kucharza, aby zrobił coś do jedzenia. Weź żelatynę, którą przyrządzi kucharz i załataj nią dziurę. Teraz wróć do jaskini i rozwiąż zagadkę. Wejź do ostatniej jaskini. Weź książki szeryfa i w czasie walki z nim użyj pióra. Wyjmij grzyba z wywaru (pomoże Ci świecąca istotka) i idź za szeryfem. Porozmawiaj z Eltonem. Bambusowym kijem wyciągnij z wody pływające urządzenie (flotation device + broken rudder). Weź od kucharza fartuch i zajrzyj do kieszeni. Znalezionym tam młotkiem i gwoździami napraw ster. Na kupie złomu u piratów znajdziesz pedały. Kawałek liny wydobędziesz z urządzenia pływającego. Użyj liny, pedałów i steru na tratwie.

Kiedy znajdziesz się w wiosce wikingów, idź do informacji turystycznej i podnieś hełm, z którego odpadnie róg (horn) - weź go. Idź na plażę i użyj rogu

na wiadrze z farbą. Użyj szczoteczki do zębów na atramencie. Weź lusterko z biurka i roztrzaskaj je o blat. Zabierz fragment szkła (glass piece). Łomem otwieraj kolejne skrzynie ze skarbami, aż znajdziesz ziemniaka (potatoe) i karteczkę (note). Przekrój ziemniaka kawałkiem szkła, potem użyj go na wiadrze z farbą. W drugiej części targu niewolników użyj poduszki na fartuchu kuchennym i załóż sobie fartuch odwrotnie, na plecy. Porozmawiaj z malarzem, potem ze starym Indianinem. Temu ostatniemu daj mydło, a otrzymasz jego pióropusz (feather attire) oraz zapalki (matches). Z informacji turystycznej zabierz fajerwerki. Użyj ich przy walkach kogutów; będziesz mógł pozbierać pióra (feathers). Idź na plażę i weź ogłoszenie (advertisement) z tablicy. Na rynku niewolników otwórz beczkę i weź z niej śmierdzącego łososia (smelly salmon). Spróbuj wejść do sali bankietowej, gdzie odbywa się impreza - daj strażnikowi bilet Wikingów, znaleziony przy skarbie. Kiedy strażnik nie uzna biletu, przerób go za pomocą kawałka szkła i pokaż mu ponownie. W środku porozmawiaj z kucharzem i spróbuj wziąć lep na muchy. Daj kucharzowi śmierdzącego łososia, a otrzymasz lep. Wrzuć środek nasenny do kufla wodza Wikingów i szybko wylej wiadro marynaty na podłogę. Kiedy kucharz będzie zajęty, weź drewnianą ramę, na której leży pieczony prosiak (wooden frame). Idź do informacji turystycznej i porozmawiaj ze Wikingiem. Pomóż mu w depilacji nóg - jedną nogę wydepiluj za pomocą ogłoszenia z plaży, drugą za pomocą lepu na muchy. Otrzymasz krem do twarzy. Idź na podium, na którym stoi kat Wikingów i porozmawiaj z nim. Kiedy zaproponuje ci próbę łaskotek, zgódź się i posmaruj sobie stopy kremem. W nagrodę otrzymasz wielkie pióro (big feather). Teraz używaj na drewnianej ramie (wooden frame) pióropusza (feather attire), pióra-odkurzacza (feather duster), pióra do pisania (feather pen), wielkiego pióra od kata (big feather) i piór z kogutów (feathers). Przymocuj pióra do ramy za pomocą nici dentystycznej (dental floss).

Dzięki upierzonej ramie następnego ranka uciekniesz z wyspy (rama posłuży Ci za skrzydła) i wylądujesz obok domu, gdzie kryje się szeryf. Wrzuć przez komin kolbę kukurydzy, którą dostałeś od farmera. I ...koniec.