

## SCOOBY - DOO I STRACHY NA LACHY

Na pewno znacie zakręconego i wiecznie głodnego psiaka o imieniu Scooby-Doo. To jeden z bohaterów chętnie oglądanej przez Was kreskówki. Teraz możecie uczestniczyć w jego niezwykłych przygodach, a to dzięki grze komputerowej. Wejdźcie więc do paczki przyjaciół, którzy co rusz natykają się na niesamowite i straaaaszne zagadki. Gra oferuje kilka poziomów trudności. Sądzymy, że jedynie nawiąszy może sprawić Wam nieco kłopotu, stąd przedstawiamy poniżej rozwiązanie gry dla tego poziomu.

### ZAMEK

Na początek - opuszczamy zwodzony most. Widzisz chorągwie wiszące na wieży? W takim samym porządku ułóż flagi na ziemi. Most opadnie. Teraz udajemy się do zamku. To znaczy, weszlibyśmy tam, gdyby nie opór Scooby'ego, który ani myśli o przekroczeniu progów zamczyska. Można jednak pokonać jego strach... Scooby-chrupkiem (wybierz go z menu u dołu ekranu).

### MIASTEczKO

Jesteś już na terenie zamczyska. Uważnie przeszukaj wszystkie miejsca (klikając). Zajrzyj do sklepiku z pamiątkami oraz domu ogrodnika. Po małym spacerku udaj się do Wesołego Kopijnika. Znajdziesz się w Komnacie Drzwi. Wejdź do Sali Tronowej (kliknij ostatnie drzwi po prawej stronie).

### SALA TRONOWA

Porozmawiaj z Jane McHaggis. Przeszukaj kursorem salę. Wejdź do Komnaty Rycerskiej.

### KOMNATA RYCERSKA

Na podłodze leży stos żelastwa. Znajdziesz pod nim... sir Lacksalota. Musisz go uwolnić, klikając na kawałkach zbroi i odciągając je w odpowiedniej kolejności i kierunku. Gdy już podołasz zadaniu, okaże się, że sir Lacksalot potrzebuje tarczy. Otrzymasz także pierwszą wskazówkę. Wróć do Sali Tronowej i Komnaty Drzwi. Udaj się teraz do zbrojowni (drugie drzwi od lewej).

### ZBROJOWNIA

Zabierz miotełkę i wróć do Sali Tronowej.

### SALA TRONOWA

Przełącz miotełkę Jane McHaggis i wróć do Komnaty Drzwi.

### KOMNATA DRZWI

Kliknij na błazna i uważnie go posłuchaj. Idź do jadalni (pierwsze drzwi po lewej), gdzie czeka na Ciebie Maria Hernandez. Pomóż jej ustawić naczynia (prawa taca - talerz, miska, dwie filiżanki, lewa taca - dwie miski, cztery filiżanki). Kliknij na nakrycie pod pokrywką - Shaggy nadgryzie kanapkę, a resztę schowa. Pod kuflem kryje się minigra Rycerze Chrupkowego Stołu. Możesz w niej zdobyć kilka Scooby-Chrupków. Po rozgrywce idź do Królewskiej Galerii (przejdźcie pośrodku).

### KRÓLEWSKA GALERIA

Podnieś czerwoną piłeczkę i daj ją błaznowi. Przekáže Ci właściwą kolejność występowania lwa, jelenia, krzaka i smoka. Zapamiętaj ją! Idź do kuchni (drzwi na lewo).

#### KUCHNIA

Porozmawiaj z kucharzem i poprawnie odpowiedz na jego pytania dotyczące zamczyska. Możesz odpowiadać wielokrotnie - do skutku. Po tym "teście" zyskasz dostęp do spiżarni.

#### SPIŻARNIA

Ze skrzynki przy drzwiach podnieś śrubokręt, a z podłogi tarczę. Drzwi zatrzasną się za Tobą, ale od czego masz śrubokręt? To nic, że trzeba będzie długo próbować. W końcu - staną przed Tobą otworem.

#### KUCHNIA

Obejrzyj płamę oleju na podłodze. Przez jadalnię i Komnatę Drzwi wróć do Sali Tronowej. Wejź do komnaty rycerskiej.

#### KOMNATA RYCERSKA

Daj tarczę sir Lacksalotowi, a w zamian otrzymasz lustro. Wróć do jadalni i Królewskiej Galerii.

#### KRÓLEWSKA GALERIA

Użyj lusterka na zwierciadle. Daj Scooby'emu cztery chrupki, a pokona strach i przejdzie przez lustro. Po drugiej stronie znajdziesz cztery przyciski. Wciskaj wszystkie po kolei, aż zobaczysz czarodzieja Anziani. Przypatrz się bardzo dokładnie, w jakiej kolejności ustawia on czaszki i zapamiętaj ten porządek! Wróć do Komnaty Drzwi i do miasteczka.

#### MIASTECZKO

Idź do domu ogrodnika.

#### DOM OGRODNIKA

Kliknij na tarczę z symbolami zwierząt, a następnie wciśnij je w takiej kolejności, jaką podał Ci błazen. Jeśli ułożysz poprawną kolejność, otworzy się przed Tobą labirynt.

#### LABIRYNT

Cały czas trzymaj się jasnej ścieżki! Idź w lewo, a potem w górę - do fontanny. Przy fontannie weź nożyce ogrodowe. Kliknij na wodę, a zobaczysz cztery żetony i pływającą przy nich piranię. Nakarm ją nadjedzoną kanapką, a otrzymasz żetony. Kliknij na znak „Balkon” - wrócisz do labiryntu. Jedź dalej, aż trafisz pod balkon zamku.

#### BALKON

Trzeba by nieco przystrzyc winorośl oplatającą balkon. Ale nożyce, które znalazłeś, wymagają naostrzenia. Przejdź do wyjścia dla służby.

#### WYJŚCIE DLA SŁUŻBY

Podnieś niebieską piłeczkę i daj ją błaznowi. Wysłuchaj jego piosenki o „srebrnym mężczyźnie” - to wskazówka na później. Kliknij na kwadratowe wejście w murze - jdziesz do jadalni. Wróć do miasteczka i sklepu z pamiątkami.

#### SKLEP Z PAMIĄTKAMI

Użyj zebranych w fontannie żetonów na butelkach - w ten sposób kupisz jedną z nich. Teraz wróć do jadalni, a potem kuchni. Użyj butelkę na plamie oleju. Teraz idź do zbrojowni.

#### ZBROJOWNIA

Użyj butelki z olejem na „srebrnym mężczyźnie” po prawej. W ten sposób będziesz mógł go przesunąć i zejść do tajemnego przejścia.

#### TAJEMNE PRZEJŚCIE

Idź do magazynu (przejście na górze).

#### MAGAZYN

Kliknij na linę i weź ją. Wróć do sali tronowej i przejdź na arenę (wejście po lewej).

#### ARENA

Użyj nożyc ogrodowych na kole szlifierskim, by je naostrzyć. Wróć do miasteczka i domu ogrodnika, potem wejdź do labiryntu i idź pod balkon.

#### BALKON

Użyj nożyc na winorośli. Wejdź po niej na górę. Na balkonie wybierz strzałkę skierowaną na lewo.

#### SYPIALNIA KSIĘŻNICZKI

Rozejrzyj się po sypialni i weź książkę. Wyjdź na werandę.

#### WERANDA

Trzykrotnie spójrz na studnię - wpadniesz na pewien pomysł. Wróć na balkon.

#### BALKON

Kliknij na strzałkę poniżej, by wejść do biblioteki.

#### BIBLIOTEKA

Zauważysz, że na półce brakuje jednej książki. Użyj książki ze schowka. Ustaw czaszki w takiej kolejności, w jakiej robił do wcześniej Anziani. Pogadaj z czarodziejem. Zagraj w zaproponowaną grę. Bez względu na wynik zabawy, otrzymasz zwój. Kliknij na zwoje na łóżku, a dostaniesz mapę labiryntu. Wróć na balkon.

#### BALKON

Zejdź do labiryntu.

#### LABIRYNT

Wejdź do labiryntu. Zobaczysz mapę. Kliknij na studnię - zostaniesz do niej przeniesiony.

#### STUDNIA

Użyj liny na studni i wejdź do środka. Zabierz rubin i wróć na górę. Ponieś żółtą piłeczkę i daj ją błaznowi. Podejdź na lewą stronę. Kliknij na balkon i idź do wyjścia dla pracowników. Stamtąd prosto do Sali Tronowej.

#### SALA TRONOWA

Użyj rubinu na tronie, a ten zniknie. Kliknij na nowo powstałe drzwi. Będziesz zmuszony dać Scooby'iemu chrupki. Cofnij się i obejrzyj końcówkę. Możesz odgadnąć, kto jest odpowiedzialny za wydarzenia w zamku. Zreszta, nawet jeśli Ci się nie powiedzie, i tak się dowiesz. Rozwiązanie zagadki jest za każdym razem inne.