

Sabrina, nastoletnia czarownica i magiczna czapka

Rozwiązanie autorstwa Karoliny Saganiak, Kraków

Wir - ikona rzucania zaklęć

Wiatraczek - ikona rozmowy oraz używania przedmiotów

Biała strzałka - poruszanie się

Niebieska strzałka - przechodzenie pomiędzy lokacjami

Uwaga: Sabriną sterujemy myszką lub klawiaturą.

Dom Sabriny – początek magicznej przygody

Przeszukaj cały dom w poszukiwaniu składników do zaklęć.

Szukaj ich na werandzie, w spiżarni, w kuchni, w Księdze Magicznej w salonie, w szafie i w schowku w pokoju Sabriny. Co jakiś czas przez dom przebiegają dziwne, białe stworzenia. Są to waciaki.

Najedź na nie kursorem. Gdy zamieni się w wir, kliknij. Sabrina zamieni waciaka w watę. Przyda się do robienia zaklęć. Musisz być szybki, bo inaczej waciak Ci ucieknie, a potem zniknie. Płyty wirujące po podłodze zawierają przepisy na zaklęcia. Koniecznie zbierz ich jak najwięcej. Idź do kuchni i podejdź pod portret. Zaświeci się jego rama. Porozmawiaj z ciotką Luizą. Opowie Ci o Zestawie Antylobuzerskim. Zajrzyj do Księgi Magicznej. Tam są rysunki przedstawiające Zestaw Antylobuzerski. Przypatrz się im uważnie, bo później, w trakcie gry będziesz musiała je odnaleźć. Wyjdź na piętro. Wejdź do bieliźniarki, obok posłania Salema, kota Sabriny.

Rozstaje

Jesteś na Rozstajach, z których wyruszysz w różne części Innego Wymiaru. Pozbieraj składniki. Czy widzisz okienko? To okno skrótów. Przez nie dostaniesz się do miejsc, które już wcześniej odwiedziłaś. Idź do drzwi, które nie są chronione przez wielką kłódkę.

Super- market

Idziemy do sklepu ze zwierzętami. Zbieramy składniki i przepis. Musisz uwolnić zwierzęta w klatkach. Gdy już to zrobimy, pies da nam cenną radę, od królika nie dowiemy się niczego sensownego, a od małpki dostaniemy karmę dla chomików. W labtopie przygotujemy

dwa zaklęcia „Cuda- niewidy”. Rzuć jedno na siebie i idź szybko drogą pilnowaną przez chomiki. Gdy Sabrina stanie się widzialna, a nie dojdzie do klatki, szybko rzuć na dziewczynę drugie zaklęcie niewidzialności. Gdy przejdziesz trasę, wsyp do klatki karmę otrzymaną od małpki. Zbiegną do niej wszystkie gryzonie, a pomiędzy Sabriną a wielkim snopem słomy utworzy się pomost. Przejdź po nim. Użyj dźwigni by podnieść klatkę z chomikami. Teraz podejdź do klatki okrytej czerwonym materiałem. Zdejmij okrycie klatki. Salem odzyskany!

Dom Sabriny

Zgromadź więcej składników i idź do szkoły.(Drzwi koło schodów).

Szkoła Sabriny

Przygotuj dużo zaklęć. Czeka Cię długa droga. Rzucaj zaklęcia na zielono-białe potworki. Uważaj na ośmiornice i gałęzie wychodzące z szafek. Czasami z szafek wyskakują składniki.

Stołówka szkolna

Wyjmij wtyczkę z maszyny. Unikaj latających pizz i wejdź do kuchni. W zaułku kuchni jest Magiczny Pył, bardzo przydatna rzecz! Koniecznie go ze sobą zabierz! Teraz możesz wyjść ze stołówki.

Szkolny korytarz

Idź do końca korytarza. Nie zapomnij podnieść dźwigni po drodze! Gdy dojdiesz do końca korytarza, zatrzymaj się. Tam jest wejście do pracowni chemicznej.

Pracownia chemiczna

Zbieraj składniki. Na biurku nauczyciela leży babeczka. Dodaj do niej żabi pot i Magiczny Pył znaleziony w stołówce. Aby dodać żabi pot trzeba złapać żabę. Brawo! Babeczka Pychotka gotowa! Otworzy się skrót do domu Sabriny. Wejdź do niego.

Dom Sabriny

Idź na Rozstaje.

Rozstaje

Idź do zaklętego supermarketu.

Super- market

Stań pod przełącznikiem ruchomych schodów (z napisem „fiesta”), najedź na niego kursorem, który zmieni się w wiatraczek. Kliknij. Schody pojedą w górę. To samo rób z innymi przełącznikami na terenie super- marketu. Wjedź schodami na górę. Zbierz trzy monety i wrzuć do fontanny. Uważaj na ptaki! Utworzy się tęczowy most. Przejdź po nim. Zaczaruj strażników. Idź do końca, aż pod panią strażniczkę. Wciśnij przełącznik. Wróc pod tęczę i zjedź schodami. Zaczaruj strażnika. Wciśnij przełączniki. Wyjedź do góry. Przejdź po tęczowym moście. Idź pod pierwsze schody o nazwie „fiesta”. Wyjedź schodami o nazwie „starbright”. Idź w prawo, aż dojdiesz do stolika z parasolką. Uwaga na szczury. Porozmawiaj z grubą panią. Zabierz od niej cukierka. Gdy go zabierzesz, usłyszysz od niej o sklepie obuwniczym. Wciśnij przełącznik. Zjedź schodami o nazwie „starbright”, a potem „fiesta”. Idź w prawo, pod kratę. Wejź tam.

Alejka prowadząca do sklepu obuwniczego

Musisz iść szybko. Uważaj na sikawki, plakaty, strażników rzucających pomidorami i na innych wrogów. Po drodze zbieraj składniki.

Sklep obuwniczy

Użyj dźwigni. W pudełkach ukryty jest składnik lub wróg. Gdy podejdziesz do pudełka rozpadnie się i ukaże swoją zawartość. Zejź schodami i poczekaj na latający dywan. Wejź na niego i poczekaj, aż dolecisz nim na jego przystanek. Przejdź koło wielkiego buta po dźwignię. Wróc i włóż ją we właściwe miejsce. Użyj jej. Wejź na latający dywan. Przeleć na nim i zejź z niego. Wyjź schodami na pięterko i użyj dźwigni. Zejź i wyjź na dywan. Ten dywan lata trochę inaczej. Poczekaj jak przeleci na drugą stronę. Zejź z niego i idź po banana. Weź go. Wróc na dywan i poczekaj, aż przeleci na wysepkę, na której jest małpka. Zejź z niego i podejź do małpki. Najedź na nią kursorem i kliknij. Super! Kaptcie- Łaptcie należą do Ciebie. Przejdź przez skrót. Jesteś na Rozstajach.

Rozstaje

Idź otwartymi drzwiami. (Koło okna- skrótu).

Ośrodek sportów zimowych na Marsie

Zabierz przepis i zejdź schodami do recepcji. Uwaga na wulkan. Porozmawiaj z recepcjonistą. Zejdź niżej i zjedź skalnym blokiem. Idź w prawo. Przejdź koło wulkanu i wyjdź z ośrodka.

Marsjański stok snowboardowy

Idź szybko do góry. Zbieraj składniki i omijaj marsjaninów. Wejdź do górskiej chatki.

Górska chatka

Przygotuj dużo zaklęć „kostka lodu”. Uważaj na biegających kosmitów i znajdź inne schody, bo tymi koło drzwi nie zejdziesz. (Idź do końca korytarza, tam są schody). Idź pod głowę jelenia. Zamroź lawę otaczającą termometr i weź go. Podejdź pod wulkan. Dzięki termometrowi zamroziś go. Rzucaj zaklęcia „kostka lodu” na lawę i wulkan. Gdy zamroziś wszystko podejdź do klapy w podłodze. Zejdź tam.

Marsjańska jaskinia

Zabierz piórko. Zaczaruj robaki i idź dalej, do przodu. Skręć w lewo. Zabierz piórko i zejdź schodami. Podejdź tam, gdzie znalazłaś pierwsze piórko. Zejdź schodami koło posągu Buddy. Skręć w lewo. Zabierz piórko. Wróć pod posąg. Użyj piórek. Posąg się roześmieje, a źródło zniknie. Weź leżący na dnie przedmiot. Wspaniale! Zyskałaś Poskramiacz Złośnic! Wejdź do skrótu. I znowu jesteś na Rozstajach...

Rozstaje

Prosto do Księgi Magicznej!

Księga Magiczna

Wskocz do obrazka, na którym jest zamek.

Zamkowy ogród

Uważaj na trąby powietrzne. Idź prosto i skreć w lewo. Idź prosto i także skreć w lewo. Zaczaruj drzewo, pod którym jest cyklop. Zabierz monetę. Idź na skos pod niby- wulkan. Wejdz w ślepa uliczkę i porozmawiaj z sową. Weź monetę. Zaczaruj zieloną trąbę powietrzną. (Ta trąba porusza się po całym zamkowym ogrodzie). Weź monetę. Przy zamkowej fosie stoi szafa grająca. Wrzuć tam trzy monety znalezione w ogrodzie. Przejdź po mostku. Wejdz do zamku.

Zamek

Uważaj na ogniste kule i deszczowe chmury. Idź przed siebie. Zabierz przepis, wejdz na dywan i przeleć na drugą stronę. Wyjdz schodami i przejdź przez dziwną bramę. Zbierz składniki i wróć na schody. Zejdz schodami, przeleć dywanem i wyjedź na górę dziwną windą. Skreć w prawo i zabierz młot. (Jest na końcu korytarza, na dachu wieży). Idź w drugą stronę. Użyj młota na urządzeniu mierzącym siłę. Zjedź windą i zabierz powietrze w sprayu. Wyjedź z powrotem. Idź aż pod kominek-fabrykę ognistych kul. Przeleć dywanem. Idź do końca. Tam jest wejście do lochu.

Loch

Użyj powietrza w sprayu, by wyjść po klucz. Weź go. Wyjdz z lochu.

Zamek

Idź pod maszynę mierzącą siłę. Na końcu drogi są drzwi. Wejdz przez nie.

Schody

Idź szybko. Zbieraj składniki. Uważaj na chmury i portrety.

Dach zamku

Zabierz kryształ. Idź do końca. Włóż kryształ na miejsce. Przejdź dalej. Idź cały czas prosto, aż dotrzesz do czajnika. Weź go i użyj na wodnej bramie. Wróć do miejsca, w którym włożyłaś pierwszy kryształ. Idź dalej, w prawo. Weź kryształ i włóż go na miejsce. Przejdź przez wieżyczkę i zjedź windą. Zabierz klucz i wyjedź na górę. Idź cały czas prosto, aż do kolejnej wieżyczki. Poszukaj złotej bramy. Do niej pasuje klucz. Idź prosto. Wyjedź windą. Nareszcie!

Masz Hipnotyzujące Lustreczko, a to znaczy, że Zestaw Antylobuzerski jest skompletowany. A teraz: prosto na Rozstaje!

Rozstaje

Wejść ostatnimi drzwiami.

Dzikie pola

No tak. Amanda narobiła niezłego bałaganu. Trzeba przywrócić tu porządek. Idź przed siebie. Tory się złamią i spadniesz w dół. Uważaj na robaki i idź do końca. Wejść na wielki dywan i zabierz trzy kamienie. Idź dalej. W dziurze koło kotary użyj kamieni. Idź torami, aż do miejsca, w którym się załamały. Użyj kamienia. Idź dalej. Skręć w prawo. Idź drogą do góry, do samego końca. Zejść w dół dziwnymi schodami. Przejść po kwiatach. Znowu zejść w dół. Zabierz pieprz i idź pod roślinę ze słoniem. Użyj pieprzu na żółtym kwiecie. (Poczekaj, aż rozchyli płatki, sygnij pieprzem i odsuń się; nie martw się, jeśli Ci się nie uda za pierwszym razem, to bardzo trudne). Wróć pod tory. Idź w lewo. Wejść na kolejne tory. Podejść pod labirynt. Wejść do niego.

Labirynt

Idź w lewo. (Tą drogą idzie Rycerzyk Ciemności). Idź do końca jego trasy. Skręć tam, gdzie porusza się czarny robak. Idź do końca jego drogi i skręć w prawo. Poczekaj, aż skalne bloki utworzą przejście. Przejść po nich. (Tą drogą idzie Rycerzyk). Nie skręcaj, idź prosto. Zatrzymaj się i poczekaj na przejście. Zaczaruj robaka i prosto do Amandy. **Udało się! Magiczna czapka odzyskana!**