

RONJA – CÓRKA ZBÓJNIKA

Weź klucz z wieży i otwórz nim kufer w pokoju Łysego Pera. Wyjmij z niego mapę.

Przed wyjściem do lasu dobrze jest porozmawiać z Małym Klippenem i Labbasem (siedzą w głównej sali i grają). Poza tym, trzeba porozmawiać z Lovis (siedzi w pokoju obok głównej sali) i wziąć z łóżka rzemień.

Żeby spotkać się po raz pierwszy z Birkiem, trzeba poradzić sobie w lesie z Szaruchami i przejść przez rzekę, oprócz tego trzeba też mieć przy sobie rzemień.

Żeby przepłoszyć Szaruchy, będąc nad jeziorkiem, kliknij znaczkiem ręki na kamieniu po lewej stronie ekranu. Następnie klikaj na Szaruchach kursorem.

Birk wpadnie do Diabelskiej Czeluści. Aby go wyciągnąć, ustaw się za kamieniem i daj mu rzemień (kliknij na rzemieniu w ekwipunku i przeciągnij go na Birka).

Po wyciągnięciu Birka znajdziesz się w sali z Mattisem i Łysym Perem. Porozmawiaj z nimi!

Po wyjściu do lasu spotkasz Birka nad jeziorkiem. Wskoczą Mgłowce i trzeba będzie podać Birkowi rzemień, żeby wydostać się z lasu.

Jeżeli poprosiłeś Łysego Pera o pokazanie lochów, dokładnie przepytałeś Mattisa i wyszedłeś z mgły, nadejdzie zima. Wylądujesz na stoku, musisz kierować Ronją do czasu, aż nie wpadnie w norę pupiszonków.

W zamku poszukaj hubki, krzesiwa i krzemienia. W ekwipunku przeciągnij krzemień na krzesiwo. Wsyp hubkę na palenisko i podpal ogień.

Łysy Per położy obok paleniska pochodnię, weź ją, a następnie odpal od paleniska. Zejdź do lochów, Ronja sama wyciągnie pochodnię.

W rogu stoi stara półka, użyj na niej znacznika ręki. Znajdziesz się w labiryncie. Uważaj na płomień pochodni, żeby znaleźć drogę. Spotkasz Birka. porozmawiaj z nim. Nagle Ronja usłyszy, że ktoś nadchodzi.

Wróć do piwnicy. Stoi tam Łysy Per, z chlebem w ręku. Zagraj z nim w kości, to sobie pójdzie i zostawi chleb. Zejdź do piwnicy i podnieś chleb, po czym daj go Birkowi. Użyj na Birku znacznika ręki, Ronja wyciągnie wtedy grzebień i wyczesze go.

Zanim nadejdzie wiosna, trzeba jeszcze pomóc Lovis wyciągnąć zbójców na śnieg. Marchewką z piwnicy nakarm konie, następnie weź z piwnicy ser a z kuchni pułapkę na szczury i złóż je razem. Ustaw pułapkę przed szczurzą norą w kuchni, następnie wyjdź i wejdź z powrotem. Szczura rzuć na stół w sali głównej, żeby wypłoszyć siedzących tam zbójców. Następnie, już za bramą, musisz obrzucać wszystkich zbójców śniegiem.

Nadejdzie wiosna i Ronja spotka się z Birkiem w lesie. Następnie Mattis schwyta Birka i rozegrają się zdarzenia nad Diabelską Czeluścią.

Idź do zamku i porozmawiaj z Łysym Perem. W lesie spotkasz Birka.

Przy Niedźwiedziej Grocie razem z Birkiem odsuń głaz sprzed wejścia. Ze środka wyskoczy horda szaruchów, trzeba je przepędzić (rzucając szyszkami). Następnie rozpal w grocie ogień (tak samo, jak w zamku).

Aby przynieść wodę, przy źródleku trzeba znaleźć naczynie i napełnić je wodą.

Nad rzeką trzeba zastawić sieć na łososie. Kliknij na sieci i odejdź, żeby łosoś się złapał. Wróć nad rzekę i kliknij na sieci. Złapanego łososia można upiec nad ogniskiem.

Nadejdzie lato. Pogadaj z siedzącym przed grotą Małym Klippenem. Nad jeziorkiem weź torfowiec.

Na polance spotkasz dzikie konie: Łobuza, Dzikusa i ranną klacz, Lię. Możesz pojechać konno dopiero wtedy, gdy przyłożysz Lii do rany torfowiec.

Idź nad rzekę i wskocz na kamienie. Birk wpadnie do wody i popłynie z prądem. Musisz skakać za nim, tak samo, jak poprzednio, tym razem jednak atakują wietrzydła.

Po powrocie znad rzeki spotkasz Lovis siedzącą przed grota. Porozmawiaj z nią.

Idź do źródelka i porozmawiaj z Mattisem

I to tyle.