

PRZYGODY PROSIACZKA KWIKA: OWADY I ROŚLINY

UWAGA!

Przed wyruszeniem w podróż na farmę Pana Rzodkiewki koniecznie wejdź do biblioteki! Znajdziesz ją dziupli Leśnej Wróżki. Na półce są cztery książki. Pierwsza i druga zawierają wiedzę o owadach, trzecia i czwarta – o świecie roślin. Pytania, które napotkasz po drodze, są bardzo różnorodne. Uważnie więc zapoznaj się ze wszystkimi informacjami, kryjącymi się w bibliotece! Pamiętaj, że jeśli źle odpowiesz na któreś z pytań, stracisz owoc mądrości. Po drodze nie odnowisz zapasów tych owoców. Tak więc, gdy stracisz ostatni z nich, gra automatycznie zostanie przerwana!

PODRÓŻ NA FARMĘ

Przygoda zaczyna się w dziupli Leśnej Wróżki. Stąd wchodzisz do biblioteki, tutaj też poznajesz zasady gry i dowiadujesz się, że Kwik musi udać się na farmę Pana Rzodkiewki, by dostać żywność dla głodującej Cudownej Wioski. Droga do farmy wiedzie jednak przez pełen niebezpieczeństw Las Owadów. Z lewej strony ekranu wiszą owoce mądrości. Klikając kolejno, zabierasz je w podróż. Nie zapomnij o nich, bo bez owoców mądrości daleko nie zajdziesz! Klikając drzwi, wchodzisz do gry.

Po wyjściu z dziupli, Kwik odczuje silny głód. Musi coś zjeść, by mieć siły na podróż! Kliknij pszczołkę, uwijającą się przy naczyniu z miodem. Zada Ci pytanie, dotyczące życia pszczół. Jeśli odpowiesz na nie poprawnie, dostaniesz miód. Jeśli nie, stracisz owoc mądrości, ale dostaniesz kolejną szansę. Zawsze zgadzaj się na zadanie pytania, gdyż tylko w ten sposób masz możliwość kontynuowania gry. Nie uciekaj od razu od pszczoły! Da Ci ona cenną wskazówkę, związaną ze skrzydłami motyla. Powinieneś bowiem poprosić Pannę Motylkową o skrzydła, niezbędne w dalszej podróży. Wysłuchawszy pszczoły, idziemy w prawą stronę. Cursor przybierze formę

strzałki, skierowanej w prawo. Spotykasz Pannę Motylkową. Kliknij jej postać, a usłyszysz pytanie. Po udzieleniu prawidłowej odpowiedzi, otrzymasz skrzydła motyla. Działają one niczym spadochron i umożliwią Kwikowi latanie. Kliknij rysunek skrzydełek, a znajdą się one na Twojej liście skarbów. Wysłuchaj też rad Motylkowej, dotyczących kokonu jedwabnika. Teraz przechodzimy do Jedwabnego Zamku. Król przywita Cię bardzo uprzejmie i zaoferuje złoty kokon, do którego nie przyklepa się pajęczyna. Ceną za kokon jest oczywiście poprawna odpowiedź na pytanie, dotyczące życia jedwabników. Jeśli zapoznałeś się z informacjami zawartymi w bibliotece, nie będziesz miał problemu z zadaniem. Jeśli jednak nie, to w tym miejscu możesz stracić sporo owoców mądrości.

Zdobyłeś już kokon, pora więc na dalszą drogę. Idź w lewo. Staniesz na skraju przepaści, w której rozpięta jest pajęczyna. Nie ma innej możliwości – musisz na nią skoczyć. Wykorzystaj kokon i skrzydła motyla, a nic Ci się nie stanie. Gdy już bezpiecznie wylądujesz na pajęczynie, kliknij postać pająka. Tylko on może Ci pomóc dostać się na wyższy poziom. Rzuci na górę swą nici, po której będziesz mógł się wspiąć. Najpierw jednak odpowiedz na jego pytanie! Po pajęczej nici dostaniesz się do ciemnej jaskini. Wyszukaj kursorem niewielkie światełko po prawej stronie i kliknij je. To Siostra Świetlik, która rozświetli ciemności. Odpowiedz na zadane przez nią pytanie, a inne świetliki bezpiecznie przeprowadza Cię przez jaskinię. Tuż za wyjściem napotkasz trudną przeszkodę: płot. Nie poradysz sobie z nim bez pomocy mrówki. A ta pomoże Ci, o ile prawidłowo odpowiesz na jej pytanie. A pytania z życia mrówek nie należą do łatwych! Jeśli jednak uda Ci się na nie odpowiedzieć, mrówka usunie płot. Teraz wybierz drogę w lewo, a dojdiesz nad rzekę. Na drugim brzegu znajduje się farma Pana Rzodkiewki. W jaki sposób przeprowić się przez rzekę? Zapytaj o radę Drzewnego Wuja, czyli gadające drzewo, które widzisz tuż przed sobą. Oczywiście, zanim dowiesz się czegokolwiek, będziesz musiał odpowiedzieć na dosyć trudne pytanie, dotyczące roślin. Gdy już Ci się to uda,

Drzewny Wuj zarekomenduje Cię swemu przyjacielowi – turkucowi podjadkowi. Ten poprowadzi Kwika nad sam brzeg i zaoferuje mu pomoc. Wykopie dla niego tunel, prowadzący pod korytem rzeki, na drugi brzeg. Ceną za tę przysługę jest – rzecz jasna – prawidłowa odpowiedź na pytanie turkucia. Odpowiadasz poprawnie, wskakujesz do tunelu i... niespodzianka! Wcale nie jesteś na drugim brzegu, lecz przy korzeniu lotosu. Ten pozwoli Ci wyjść na powierzchnię, za poprawną odpowiedź. W tym miejscu możesz troszkę odsapnąć i pobawić się w mini-grę „Nasiona lotosu”. Kliknij kolorowe sitko po prawej stronie lotosu, a poznasz zasady zabawy. Gdy gra Cię znudzi, ponownie kliknij sitko i powrócisz do zasadniczej części programu. Okaże się, że owszem, jesteś na powierzchni, ale wody, a nie lądu! Turkuć wykopał tunel tylko do połowy przeprawy! Teraz zdany jesteś na pomoc ważki i ...własną wiedzę. Gdy poprawnie odpowiesz na pytanie owada i klikniesz na kursor drogi w lewo, ważka przeniesie Cię na farmę Pana Rzodkiewki. To jednak nie koniec zabawy! Pan Rzodkiewka nie przekaże żywności dla mieszkańców Cudownej Wioski za darmo. Będzie oprowadzał Cię po swojej farmie, a na każdym polu, grządce czy zagonie, padnie pytanie dotyczące roślin. Jeśli Kwik udzieli prawidłowej odpowiedzi, otrzyma trochę żywności dla swych pobratymców. I tak, na grządkach rzodkiewek, pytanie zada Ci rzodkiewka, na zagonie orzeszków ziemnych – orzeszek itd. Warzywa zawsze wskażą Ci, skąd możesz wziąć trochę zapasów dla Cudownej Wioski. Oby Ci się udało, bo mieszkańcy tego pięknego miejsca wciąż są głodni!