

Gobliins 4 - 1. oldal
Platform: PC
Kiadó: Kalypso Media
Fejlesztő: Soci t  Pollene

theSOURCE
www.thesource.hu

PC DVD
ROM

ONLY DVD COMPATIBLE

„Friends of challenging point & click adventures
will definitively have a lot of fun.” - Gamepad 4/09

Gobliins 4



kalypso

V GIGJ TSZ S

Tov bbi seg ts g ert a theSOURCE al bbi oldalait  rdemes f lkeresni:
Elakad sjelz : www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Seg lyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

GILHODES

SZERZŐI JOGI INFORMÁCIÓK

A **theSOURCE.hu**-n közz  tett  sszes v gigj tsz st, k pet-  s vide anyagot, valamint a weboldalon megjelenő egyéb inform ci kat, dokumentumokat, sz veges elemeket, eredeti sz veget, f nyk peket, grafik kat a szerzői jogi  s m s t rv nyek v dik, tulajdonjoggal kiz r lag a jogtulajdonos rendelkezik, ez rt azok sem eg sz ben, sem r szeiben nem m solhat k, kereskedelmi forgalomba nem hozhat k. Az ehhez f z dő jogok gyakorl s ra kiz r lag a Red Panda Bt. jogosult.

A Red Panda Bt. el zetes  r sbeli enged lye n lk l tilos a weboldalak tartalm nak eg sz t vagy r seit b rmilyen form ban felhaszn lni, reproduk lni,  truh zni, terjeszteni,  tdolgozni vagy t rolni, b rmilyen m di ban megjelen teni, vagy b rmely let lt tt dokumentumot, sz veg t vagy k panyag t m dos tani. A Red Panda Bt. ugyanakkor megengedi, hogy  n ezen oldalak tartalm t vagy kivonatait - saját szem lyes haszn latra - sz m t g p n szabadon t rolja, vagy akár ki is nyomtassa.

A theSOURCE.hu sz veges anyagainak  sszes ford t sa a **theSOURCE.hu** kiz r lagos tulajdona. Felh vjuk figyelm t, hogy az  ltal nos felt teleinkt l elt rő, enged ly n lk li haszn lat szerzői, polg ri  s b ntetőjogi k vetkezm nyekkel j rhat. A jogs rt kkel szemben a Red Panda Bt. fell p.

A szerkesztőss g **theSOURCE.hu**-n megjelenő dokumentumokat kiz r lag t j koztat s c lj b l teszi k zz , ez rt ezek ismeretszerz s  s szem lyes felhaszn l s c lj t szolg lj k.

A theSOURCE  s a Red Panda log  a Red Panda Bt. kereskedelmi v djegye. Az oldalakon tal lhat  egyéb log k, term k-  s m rkanevek azok tulajdonosainak kiz r lagos v djegyei, ezeket csak az illet kes gy rtő, szervezet illetve c g enged ly vel lehet felhaszn lni.

A nyomoz iroda [*Els  p lya*]

Besz lj nk a mad rral, majd vegy k fel a f ldr l a levelet. Vegy k fel a n v ny melletti dobozb l a halcsontokat, az asztalr l a szendvicset, az ajt  melletti szekr nyr l a nagy t t, a szekr ny feletti polcr l a kanalat. A kan llal nyissuk ki a jobb oldali faln l  ll  szekr nyen l v  bef t tes veget,  s a sz tsz r d  ubork kat szedj k  ssze, majd adjuk oda a kis n v ny nknek. Adjuk oda a mad rnak a halcsontokat, majd a m g tte l v  r zs kb l vegy nk magunkhoz egy sz lat, amit tegy nk a v z ba. Kiugrik egy 'Kis Mozg  Dolog' a vir gb l, n zz k meg k zelebb r l a nagy t val (k tszer), akir l kider l, hogy Rugg , a bolha  s pontosan tudja, hol van bicepsz bar tunk. N zz k meg a falon l v , bugyuta emberr l k sz lt k pet, akir l kider l, hogy Boldi az, Teszvesz kuzinja,  s r p t termeszt. Nosza, az asztalon l v  ceruza seg ts g vel  rj nk is neki egy levelet, hogy legyen olyan sz ves, k ldj n egy r p t. A levelet adjuk oda a mad rnak, aki tudja a dolg t. A r p t kapjuk fel, majd adjuk oda a legkedvencebb n v ny nknek, aki sikeresen j l is lakott  ltala. Hagyjuk el az irod nkat.

Ursula, a tekn c [*M sodik p lya*]

P LYAK D: NUNOKOBUDA

Besz lj nk Bertolddal, majd vegy k fel a k zi l tr t. Ursula jobb h ts  l b n l l v  deszk t vegy k fel Teszvesz seg ts g vel, majd a legfels  emeleten l v  katic t vegy k le a h z oldal r l,  s a korl ton l v  kis t lat is sz l tsuk magunkhoz. Bicepszrel r moljuk ki a fels  szintet (karossz k, kom d, ruh sszekr ny). Sajnos a ruh sszekr nyt   sem tudja letasz tani a kocsi ba, ez rt tegy k al  a Teszveszrel felvett deszk t, majd a deszk ra ugorjunk r  Bicepszrel. Teszveszrel kapjuk fel a deszk t, majd az Ursula tekn j nek nyaka fel  es  r sz n található „szil rd területre” tegy k r  a k zi l tr t, aminek a kezel karj t Bicepszrel vegy k kezelésbe. M sszunk fel Teszveszrel  s vegy k fel az  veget, majd egy vir got is szak tsunk. R moljuk ki az als  szintet is. Hopp , elt rt a v za! Semmi gond, a kis t l seg ts g vel, az Ursula el tt l v  gyant b l vegy nk magunkhoz egy kicsit, amit azt n használunk is a t r tt v z n. Az  gy  sszeragasztott v z t adjuk oda Bertoldnak, a katic val  s az  veggel egyetemben. Teszveszrel a deszk t fektess k le az Ursula el tt l v  szikl kra, majd adjuk neki a vir got  s beszélj nk vele k tszer, a deszk t ezut n szedj k fel. Bicepszrel csukjuk  ssze a l tr t, amit azt n Teszveszrel vegy nk magunkhoz. Ne felejt s k el a fogat sem felvenni! Ezut n t vozhatunk

A S rk ny [*Harmadik p lya*]

P LYAK D: FATUNUFUFA

Teszveszrel vegy k fel a l trafokot, majd tegy k r  a t r tt l tr ra. Menj nk is fel rajta, majd a l tra mellett (balra) található kopony t vegy k fel. Bicepszrel a jobb oldalon található tart gerend b l verj k ki a csontot, amit azt n Teszveszrel sz l tsunk magunkhoz. A s rk ny 3.  s 4. bord ja k z tt hever   llkapcsot is vegy k fel. A csontot  s a kopony t tegy k le a Magixer el tt l v  csontrak sra, amit azt n Magixerrel b v lj nk el. A mad rszer  valami kik p egy magot, amit Teszveszrel kapjunk fel  s  ltess nk el az els  szinten (l tr t l balra) található puha területen. Ha ez megvan, akkor Magixerrel b v lj nk el az el ltetett magot. Bicepszrel m sszunk fel a n v nyen, k zben Teszveszrel  lljunk r  a s rk ny fark ra.

Tov bbi seg ts g ert a theSOURCE al bbi oldalait  rdemes felkeresni:

Elakad sjelz : www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Seg lyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Gobliins 4 - 4. oldal
Platform: PC
Kiadó: Kalypso Media
Fejlesztő: Soci t  Pollene

theSOURCE
www.thesource.hu

Bicepszrel csapjunk r  a s rk ny fej re,  gy Teszvesz sikeresen „teleport lodik” a legfels  szintre.



Kapjuk fel az  llkapcsot  s a fogat. Miel tt m g lemegy nk innen, Bicepszrel szedj k ki a falba ragadt harmadik  llkapcsot. A n lunk l v  h rom  llkapcsot illessz k r  a f ldsztinten l v  3 kopony ra, majd Magixerrel b v lj k el, egészen addig, m g meg nem eml t egy bizonyos holdk vet. Teszveszrel vegy k le a l tr r l az odabiggyesztett l trafokot, azt n Magix-szal emelj k fel a k vet, amit azt n a l trafokkal t masszunk ki  s vegy k ki al la a k pzet f vet. Rakjuk vissza a l tr ra a fokot, majd Magix-szal  s Teszveszrel  lljunk r  a s rk ny fark ra, akiket azt n Bicepsz segítségével rep ts nk fel. Teszveszrel t mj k a s rk nyba a f vet, akit azt n Magix-szal b v lj nk el. Vegy k fel a koron t, majd hagyjuk el a helysz nt.

A Kir ly kast lya [Negyedik p lya]

P LYAK D: NUJINUROFO

Ugorjunk r  a b ka h t ra Teszveszrel,  s  ss k meg a m hkapt rt Bicepszrel, ekkor a b kuci a bar tunkkal egy tt  tugrik a t loldalra. Tegy k meg ugyanezt Magixerrel is. Vegy k fel a felvon h d mellett hever  botot  s a fogat Teszveszrel, majd  lljunk r  a lapos k re Teszveszrel, majd Magixerrel emelj k fel. Kopogtassunk be a toronyba,  s mutassuk meg az

Tov bbi seg ts g rt a theSOURCE al bbi oldalait  rdemes felkeresni:
Elakad sjelz : www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Seg lyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Gobliins 4 - 5. oldal
Platform: PC
Kiadó: Kalypso Media
Fejlesztő: Soci t  Pollene

theSOURCE
www.thesource.hu

 rnek a levelet, aki azt mondja, hogy bemehet nk, hogyha fel bresztj k a t rs t. Mivel  gysincs m s dolgunk, ess nk neki a hadm veletnek.

Magixerrel menj nk vissza a b k val (a lapos k  mellett kis szikl ra  lljunk r , majd Bicepsszel piszk ljuk meg a m hkapt rt,  s amikor a b ka a t loldal n van, ugorjunk r  a h t ra), majd szint n Magixerrel engedj nk ki egy m hecsk t,  s Bicepsszel menj nk  t a t loldalra. Tologassuk a nagy szikl t addig, am g szil rd ter let nem v lik bel le. Ekkor Teszvezzel helyezz k r  a l tr t, m sszunk fel  s kopogtassunk be a m sik  rh z is. Neki is mutassuk meg a levelet, de   is azzal zavar el, hogy  bressz k fel a t rs t. Hmm... Bicepsszel menj nk vissza a t  t loldal ra, majd Magixerrel pedig a v rhoz. Rep ts k fel Teszvezzel a lapos k v n, m g Magixerrel m sszunk fel a l tr n. Kopogtassunk be egyszerre a k t  rh z, akik  gy kinyitj k a kaput nek nk.  s a legfontosabb, ne ess nk abba a hib ba, mint  n, hogy figyelmetlenül otthagytam a l tr t (sz val szedj k össze!)  s 30 percig azon t rtem a fejem, hogy vajon mit felejtett el az egyik kis goblin...

Tarkobak kir ly [* t dik p lya*]

P LYAK D: NUJINURUFO

Toljuk  t Bicepsszel a kerek l tr t a k nyvespolc t loldal ra, majd kongassuk meg a gongot Teszvezzel (haszn ljuk a botot), mire el j n Gobmester. Besz lj nk vele, mire   elmondja, hogy bizony viccet kellene valahonnan ker ten nk, hogy felvid tsuk.



Tov bbi seg ts g rt a theSOURCE al bbi oldalait  rdemes felkeresni:
Elakad sjelz : www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Seg lyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

B v lj k el Magixerrel a k nyvespolcot, mire megp rd l egy k nyv, ami pont nek nk kell. Bicepsszel toljuk vissza a l tr t, majd Teszvezssel vegy k le a polcr l a k nyvet, majd használjuk is a kir lyon. Kongassuk meg ism t a gongot, majd beszélj nk Gobmesterrel, ezut n adjuk oda neki a koron t. Magixerrel emelj k fel el sz r a jobb oldali v z t, ami al l vegy k fel az arany fogat, azt n a bal oldalit, ami al l a kulcsot sz litsuk magunkhoz. Besz lj nk 3-szor a kir lyal, mire   eml t egy fot albumot, ami a k nyvespolcon van. B v lj k el a k nyvespolcot Magixerrel, hogy l ssuk hol is van az a bizonyos k nyv, majd emelj k le a polcr l. Adjuk oda a kir lynak a k nyvet, aki kivesz bel le egy f nyk pet, amit j l zsebre rakunk. Mutassuk meg Gobmesternek a kir ly level t, egyb l segít k szebb lesz. Miut n besz lt nk vele, r  kell d bbenn nk, hogy a kir lyi  zleti k nyvet k ri, ami szint n a polcon van. Magixerrel ism t b v lj k a szekr nyt, hogy l ssuk hol a k nyv. Pech nkre pont olyan helyen van, ahol nem  rhetj k el. A k nyvespolc legalj n van egy nagy k nyv n vre hallgat   ri si... k nyv. H zzuk ki, majd Bicepsszel  lljunk a kerek l tra mell , Teszvezssel m sszunk fel r , majd mikor rajta van, Bicepsszel l kj k meg (NE a gong fel li oldalon legyen a l tra!!). A sz ks ges irom ny leesik a polcr l, vegy k fel  s adjuk oda Gobmesternek. Vegy k fel sz mlat mb t, amit el nk dobott. Toljuk vissza a k nyvet, majd ism t gongassuk meg a gongot, ahogy azt eddig is tett k. Besz lj nk a Gobmesterrel, aki elmondja, hogy nem lenne rossz  tlet, ha  tkutatn k a kis d ... akarom mondani Fifi szob j t,  s hogy van valahol itt egy kulcs. A kulcsot m r kor bban felvett k,  gy használjuk az ajt n, ami ki is ny lik, következhet az  j p lya.

Fifi szob ja [*Hatodik p lya*]

P LYAK D: NUKALONALA

Vegy k fel a Teszvesz figur t  s kis j t kba val  felh z  kulcsot a f ldr l. Használjuk is a kulcsot a medv n (a k ld ke a c l) k tszer! Elmondja, hogy Fifi vil gk r li  tra indult  s hogy meg kell fejten nk egy rejtvenyt (nan , magunkt l r  sem j v nk, hogy rejtvenyt kell megfejteni). Nos, ha m r n lunk van a figura, akkor ne legy nk restek letenni a r zsasz n-k k kock s padl  egyik olyan lapj ra, amelyiken T bet  van. Magixerrel emelj k fel a sziv rv nyos labd t,  s Teszvezssel olvassuk el a feljegyz st, ami alatta van. Hold egyenl   t! Ez eddig kevéske. A labd t r gjuk meg Bicepsszel majd a leesett k pet vizsgáljuk meg Teszvezssel. Nap egyenl  h rom.  lljunk r  Bicepsszel a nagy domin ra a maci mellett, Magixerrel  lljunk mell , majd var zoljuk el a domin t, amint fel rt a dobozra Bicepsz, használjuk a kulcsot a dobozon,  gy Bicepsz felker l polcra. Az aranyfog megszerz se egyszer , de nagyszer . Miut n haszn ltuk a kulcsot a dobozon, v ltsunk  t Bicepszre, amint felker lt a polcra, kattintsunk a Keljfeljancsin, erre kiesik a fogunk, amit sz litsunk magunkhoz.

 ss k meg a maci fej t Bicepsszel, aki kik p egy pergament, ezt olvassuk el Teszvezssel, az  ll rajta, hogy spir l egyenl  hat. Hmm... A maci jobb fel n l v  l tr ra  lljunk r  Teszvezssel  s Magixerrel, majd Teszvezssel menj nk  t a mesek nyvre, amit r gt n var zoljunk el Magixerrel. Vegy k fel a sakkfigur t, majd a k p jobb als  sark ban l v  pac t vizsgáljuk meg nagy t val, Vir g egyenl  h t.

A sakkfigur t tegy k le a sakkt bl ra,  gy az ajt  mellett l v  zsir fn l megjelenik egy kis Magixer figura, ezt vegy k fel, majd tegy k le az M bet re. Menj nk oda az  veghez Magixerrel, Bicepsszel pedig a labd hoz, Magixerrel var zsoljuk el az  veget,  s amikor a leveg ben van, Bicepsszel r gjuk r  a labdacst. Teszvezzel vegy k szem gyre az  vegt rmeleket: Vir g egyenl  n gy. Var zsoljuk el a zsir fot Magixerrel, azt n pedig Bicepsszel m sszunk fel rajta  s a maci feje mellett l v  k pet toljuk arr bb, mivel m g tte van egy sz f. Ezt n le is j het nk. Teszvezzel  lljunk r  a mesek nyvre, majd Bicepsszel  ss k meg a maci k ld k t. Ekkor kicsiny har cs goblinunk felker l a jobb oldali polcra, ahol is vegy k fel a figur t,  s a k nyvben l v  cetlit is vizsgáljuk meg. J jj nk le, majd a figur t tegy k le a B bet re. Ekkor a plafonr l, a f ldre hullik egy  jabb cetli, amin a sz f k dja  ll. Megint rep ts k fel Teszveszt a jobb oldali polcra, ahol is, most m r ki tudjuk nyitni a sz fet. Vegy k ki bel le a ceruz t, majd m sszunk le a zsir fon. Haszn ljuk a ceruz t, az els  jel nk n, majd a m sodikon,  s  gy tov bb. Egy ny l fog materializ l dni el tt nk, ami egy k l pra mutat. Ezt a k lapot a kan llal feszegezz k fel, majd konstat ljuk, hogy a 6. p ly t is sikeresen teljes tett k.

Az alag t [*Hetedik p lya*]

P LYAK D: KAPUZIJANA

Legel sz r, mind a h rom goblint vigy k le a legals  szintre. Teszvezzel vegy k fel a deszk t, amit azt n tegy nk is r  a far nkre. Bicepsszel  ss k ki a lejt be ragadt  s darabot, majd  lljunk r  a lapos k re, amit azt n a Magixerrel b v lj nk el. Bicepsszel m sszunk fel a legfels  szintre. Magixerrel  s Teszvezzel  lljunk r  a deszk ra, majd Bicepsszel  ss k meg a k veket, amikb l egy r  fog esni a libik k nkra,  gy a k t t tova goblin felrep l. Teszvezzel vizsgáljuk meg Fifi  zenet t, majd a bottal piszk ljuk le a kulcsot a p k mell l. Ami sajnos leesik.

Semmi gond, Magixerrel menj nk le  rte a lyukon kereszt l, majd rep ts k fel Teszvesznek. Akivel vegy k is fel a kulcsot, majd menj nk vissza a szekr nyhez, a l trafokok seg ts g vel. Nyissuk ki a kulccsal a szekr nyt, majd vegy k fel az ejt erny t. A deszk s m dszerrel megint menj nk fel a p khoz, majd az ejt erny vel ereszkedj nk al , Magixer bar tunkhoz. Vegy k fel a nyelet a l pcs  alj r l, majd a f mlapot, ami egy cs  v g n van, var zsoljuk el Magixerrel, azt n b jj nk be a cs be Teszvezzel. A nyelet használjuk az  s darabon, majd ism t a deszk s m dszerrel jussunk fel a p khoz. Az ejt erny vel „sz lljunk” al , majd az  s val takar tsuk meg a j ratot. Az aranyfog, az alag t k zep n fog terpeszkedni, vegy k magunkhoz. Teszvezzel  lljunk r  a lapos k re, amit azt n Magixerrel b v lj nk el.  ss k ki az elz rt lyukat, amib l egy vakond fog r nk pislogni. Besz lj nk vele k tszer, majd mutassuk meg neki Fifi f nyk p t. Besz lj nk h romszor a vakonddal, mire ad nek nk egy magot, amit a puha talajon a l pcs  l b n l  ltess nk el  s n vessz nk meg Magixerrel. Sorban ugr ljunk r  a goblinokkal  s angolosan t vozzunk felfel .

Gobliins 4 - 8. oldal
Platform: PC
Kiadó: Kalypso Media
Fejlesztő: Soci t  Pollene

theSOURCE
www.thesource.hu

A vakond llom s [Nyolcadik p lya]

P LYAK D: MANANULUDA

Els  k rben vegy k fel a k lapot, ami a f ld n t tong  lyuk mellett van, majd Teszvesszel tegy k le a l tr t a szil rd területre, amit azt n Bicepsszel nyissunk ki. Bicepsszel s t ljunk bele a s rba,  s a sisakj n ugr ljunk  t Teszvesszel  s Magixerrel.

Tegy k le a k lapot az  telautomata mellett jobbra elhelyezked  szil rd területre, majd  lljunk r  Teszvesszel  s b v lj k el Magixerrel. Teszvesszel a falhoz t masztott f mlapot d nts k el. Besz lgess nk el a vakond llom s igazgat j val, majd j l nyomkodjuk meg a jegyp nzt rn l l v  cseng t, mire odaf rad. Mutassuk meg neki f nyk p t, ezt n helyreballag, nyomjuk meg megint a cseng t, de most beszélj nk vele sim n. Megint helyrebiceg, de nyomjuk meg ism t a cseng t  s mutassuk meg neki a sz mlat mb t, amit nem hajland  t l nk elfogadni. Ism t le l, de mi ism t nyomjuk meg a cseng t,  s sim n beszélj nk vele. Azt mondja, hogy ha megetetn k a giliszt t, akkor adna ingyen jegyet. Ess nk is neki. Bicepsszel menj nk  t a t l oldalra,  s  lljunk be az  ramfejleszt  l tra mell , majd Teszvesszel tekerj k el az  ra mutat j t, erre megjelenik a giliszta. Teszvesszel  lljunk az  telautomata mell ,  s Bicepsszel tekerj k meg a biciklit, amikor piros f nyek vill dznak a masin n, h zzuk le a kart, de nem t rt nik semmi, ez rt ism telj k meg a dolgot, Bicepsz fel a biciklire, majd Teszvesszel kar leh z.



Tov bbi seg ts g rt a theSOURCE al bbi oldalait  rdemes felkeresni:
Elakad sjelz : www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Seg lyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Gobliins 4 - 9. oldal
Platform: PC
Kiadó: Kalypso Media
Fejlesztő: Soci t  Pollene

theSOURCE
www.thesource.hu

Valami furcsa trutyi j tt ki a cs b l, ami v lhet leg giliszta kaja lenne. Sajnos a giliny  nem  hes, ezért el is h z innen. Tekerj k meg ism t az  ra mutat j t, mire az leesik. Semmi gond, a t l oldalon van a gong, amit kongassunk meg a bottal. A giliszta ism t el j tt,  s most m r a lap ttal, a sz j ba tudunk szuszakolni p r falat kaj t. Mondjuk meg a vakondnak, hogy megetett k a giliszt t. Megkaptuk a jegy nket, ami m r csak kilyukasztásra v r, de el bb szerezz k meg a fogat. A jegyp nzt r mellett van s t tebb j r lap, ami szimpl n k lap n ven fut. Ezt Magixerrel emelj k fel, majd Teszvezzel vegy k ki al la az aranyfogat. J j nk vissza Bicepsszel a s r jobb oldal ra, de mielőtt  sszecsukjuk a l tr t, vizsgáljuk meg nagyítóval Fifi graffitij t, amib l kider l, hogy hova is tart a kis k p . Pr b ljuk meg kilyukasztani a jegyet. Az automata azonban nem m k dik, ezért cs ngess nk a jegyp nzt rn l, majd beszélj nk a vakonddal. Nem hajland  lyukasztani, ezért valami alattomos m don kell r venn nk. Magixerrel emelj k fel a vakondot,  s amikor a leveg ben van, Teszvezzel cs szttassuk be a jegyet a szendvicsebe,  gy megkapjuk azt, ami kell nek nk. A giliszta melletti automat t használva,  rv nyes t k a jegy nket, majd szálljunk be a giliny  utaster be.

A g pkam leon [*Kilencedik p lya*]

P LYAK D: JUNANULUPO

Vegy k fel a deszkadarabot a f ldr l, majd ugorjunk  t a szikla seg ts g vel az utols  kisz gelésre. Dobjuk bele a s rba a deszk t, ami sz pen meg is  ll rajta.



Tov bbi seg ts g rt a theSOURCE al bbi oldalait  rdemes felkeresni:
Elakad sjelz : www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Seg lyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Vegy k fel a kis deszkadarabot is, amit a sziget  s a g pkam leon k z tti s rba dobjunk bele. Ugorjunk  t a m sik k t goblinnal is a bokros szigetre. Teszvezssel haladjunk tov bb a g pkam leonra,  s sz l tsuk magunkhoz a 12-es vill skulcsot, a deszkadarabot  s a v dr t, a m sodik l tra l b t l a magot, a g pkam leon farka mell l a pecabotot  s a h t r l a m gnest. A pecabottal szedj k fel a giliszta mellett l v  lapos f mdarabot,  s a k perny  jobb oldal n l v  hengeres f mdarabot. Ezek ut n, m sszunk vissza a kam leon h t ra,  s a kan llal feszegess k fel a csap ajt t, ahonnan el ugrik a kapit ny. Most egy idegesit  rész j n. Mikor el ugrott, mutassuk meg neki Fifi f nyk pet, azt n beszélj nk vele k tszer, majd adjuk oda neki a lapos f mdarabot, a hengeres f mdarabot  s v g l a vill skulcsot, azt n beszélj nk vele m g egyszer (ez 7 kan llal val   gyk d st jelent a csap ajt n), ekkor elmondja, hogy az utols  darab alkatr szt val sz n leg egy r pa nyelte le,  gy fogjunk p rat.

A magot  ltess k el a bokor mellett l v  puha talajon. Magixerrel var zsoljuk el a magot, amib l egy szép, nagy vir g n . Tegy k le a v dr t a szikl ra, majd Bicepsszel p f lj k meg a bokrot,  s vegy k magunkhoz, az  ri sbors val tel tett v dr t. Magixerrel  s Teszvezssel menj nk  t a g pkam leonhoz, majd tegy k ezt Bicepsszel is, aki els llyed. Semmi gond, a pecabottal horg sszuk ki szerencs tlent. Bicepsszel menj nk fel a gombhoz, m g Teszvezssel a kam leon belsej ben tal lhat  karral  ll tsuk be a j sz g fej t. Arra a deszk ra  ll tsuk, ami sz munkra szimpatikus. Tegy nk le egy-egy bors t, a giliszt nk feje felett l v  3 deszka mindegyik re,  lljunk oda Magixerrel ahhoz a deszk hoz, amire a masina feje n z, majd amikor a kam leon fej nek  ll s nak vonal ban felt nik egy r pa, b v lj k el Magixerrel  s mikor felemelkedett, nyomjuk meg a gombot Bicepsszel. Ha elkaptunk egy r p t, használjuk rajta a m gnest. Ha nem abban a r p ban van az alkatr sz, amit keres nk (az emel karral tudjuk szabadon engedni a r p t), akkor ford tsunk egyet a kam leon fej n,  s ezt addig folytassuk, m g meg nincs a hi nyz  darab.

Ha megvan a n gyzet alak  alkatr sz, adjuk oda a kapit nynak. Ha az aranyfogra is f j a khm... fogunk, akkor tegy nk le megint h rom bors t,  s  ss k meg a j llakott r p t Bicepsszel. Nekem a legfels  deszk n l felbukkan  r pa dobta ki, nektek lehet m sik fogja. Ha megvan ez is, akkor a jobb fels  sarokban hagyhatjuk el a p ly t.

A Nagy Shalata [*Tizedik p lya*]

P LYAK D: JINULULULI

Besz lj nk egyszer a giliszt val, majd pr b lj k meg r s zni a sz mlat mb nket fizet eszk zk nt, amit sajn latos m don nem fogad el. A deszk k v g ben l v  magot a pecabottal sz l tsuk magunkhoz, majd  ltess k el a puha talajon, amit azt n Magixerrel n vessz nk is meg. M sszunk fel Bicepsszel  s a kagyl h jat  ss k le, amit Teszvesz  lcak nt használ, hogy  tjusson a deszk k ut ni vil gba. Vegy k fel teh t a l trafokot  s az  t mell l a lapos k vet is. A v dr t tegy k r  a szikl ra a l tra tetej n l, a lapos k vet tegy k le a lejt re jobb oldalt, majd j jj nk vissza. Bicepsszel menj nk most  t a t loldalra, ahol is  ss k meg az egy tasak k k magot, amib l p r darab a v d rbe fog hullani, ezt Teszvezssel vegy k fel. Mutassuk meg a vicck nyvet a giliny nak, aki nem nagyon figyel r nk ezut n. A m sodik l tr t jav tsuk meg a l trafokkal,  s Teszvezssel  ltess nk el egy magot a cser pben a v d rb l. Ek zben Bicepsszel m sszunk fel a vir gon, amit m g az elej n n vesztett nk.

Tov bbi seg ts g rt a theSOURCE al bbi oldalait  rdemes felkeresni:

Elakad sjelz : www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Seg lyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

A magot var zsoljuk el Magixerrel,  s mikor a sz rny kitepi, akkor kapaszkodjunk fel a vir g sz r ra Bicepsszel, aki sikeresen a m sik oldalon landol. A kagyl h j segítségével menj nk  t a t loldalra Magixerrel. Bicepsszel  lljunk r  a lapos k re a lejt  alj n, amit Magixerrel b v lj nk el.  ss k le a szikl kat fentr l, majd Bicepsszel j jj nk is vissza, m g Teszveszel menj nk Magixerhez.  lljunk r  a lapos k re, amit Magixerrel var zsoljunk el, vegy k fel a fogat  s a kagyl h jat.

Teszveszel j jj nk vissza,  s a kagyl h jat használjuk a fenti visszhangos t n, majd amikor haszn ltuk egyb l j jj nk is le, de k zben m r a zsenge sal t t n vessz k meg Magixerrel, amikor kin tt, pr b ljuk meg leszedni Teszveszel, mire a nagy b h m monster bekapja... S t ljunk oda a magokhoz a m sik k t goblinnal is, akiket szint n bekap a cs nya sz rnyecske. Gy zelem!

Sal ta a fogak k z tt [*Tizenegyedik p lya*]

P LYAK D: RINIRALUPU

Besz lj nk a mad rral, aki arra k r, hogy engedj k be. Ez azt jelenti, hogy Bicepsz nyers erej t felhaszn lva r ngassuk be, azt n pedig beszélgess nk el j l vele. Elmondja, hogy segít innen kijutni, ha cser be rendbe tessz k Shalata sz j t. Essz nk is neki. A jobboldali legh ts  fogon van egy v kony bar zda, ezt vizsgáljuk meg nagy t val, amib l kider l, hogy kicsit f l tte meg kell  tni. Tegy nk  gy, Bicepsszel p f lj k le a fogat, mire egy ny l ugrik el . Besz lgess nk vele k tszer,  gy kipip lhatjuk a fejf j st. Nem messze t le, van egy felirat a fogon, amib l megtudhatjuk, hogy van egy lapos fog, amit ki kell nyitni a szabadul shoz, ezt tegy k is meg. Shalat nak van egy odvas foga, amit p f lj nk le sz pen Bicepsszel,  s a lyukba helyezz k bele a kagyl nkat. Bicepsszel  ss k ki a csontot baloldalon, mell le a gy keret pedig a bottal piszk ljuk ki. Kicsit h tr bb a fogsorba be van szorulva egy sal ta, amit pont fel tudunk haszn lni a giliszt nk gyógyítás hoz, sz l tsuk h t magunkhoz. N zz nk bele a sz rny gyomr ba Teszveszel (a k perny  alja), majd pec zzunk is egyet. A f mlapot tegy k bele a n gyzet alak  m lyedésbe Teszvesz jobbjan, majd erre pedig telep ts k a k zi l tr t. Teszveszel  lljunk Shalata nyelv nek jobb oldal ra, majd Bicepsszel  ss k meg a nyelvcsapot,  gy el rhet v  v lik az aranyfog. Teszveszel h zzuk ki a sz jpadl sba f r dott szeget is. Ezut n beszélgess nk el a mad rral, aki ad egy tollat. Magixerrel  lljunk oda a kij r thoz. Most j n a v gj t ka a p ly nak, mikor is nagyon fontos, hogy pontosak legy nk, k l nben szenved s lesz a v ge (tapasztalat). A tollal csiklandozzuk meg a sz rny nyelvcsapj t, majd a jobbr l a 7. fogba, ami rov tk lt tegy k bele az  s t, Bicepsszel csukjuk  ssze a l tr t, amit tegy nk el,  s hagyjuk el a p ly t. Ezt els re szinte 100%, hogy nem fog siker lni megcsin lni, de ism tl s a tud s anyja, vagy milye, nemde?

Gilisztogr d kik t je [*Tizenkettedik p lya*]

P LYAK D: NUNOPANUJU

Menj nk be a b rba,  s beszélgess nk el Rumbolddal h romszor, majd s t ljunk le a legals  k pre, ahol a bal als  sarokb l sz l tsuk magunkhoz a maszkot. Menj nk vissza Rumboldhoz  s vegy k fel a pultr l a gyuf t. A pult m g l a pecabottal szedj k ki az aranyfogat. Bicepsszel is menj nk be a b rba,  s  lj nk le az asztalhoz, mikor pedig Rumbold odamegy

Tov bbi seg ts g rt a theSOURCE al bbi oldalait  rdemes felkeresni:

Elak d sjelz : www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Seg lyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Gobliins 4 - 12. oldal

Platform: PC

Kiadó: Kalypso Media

Fejlesztő: Soci t  Pollene

theSOURCE

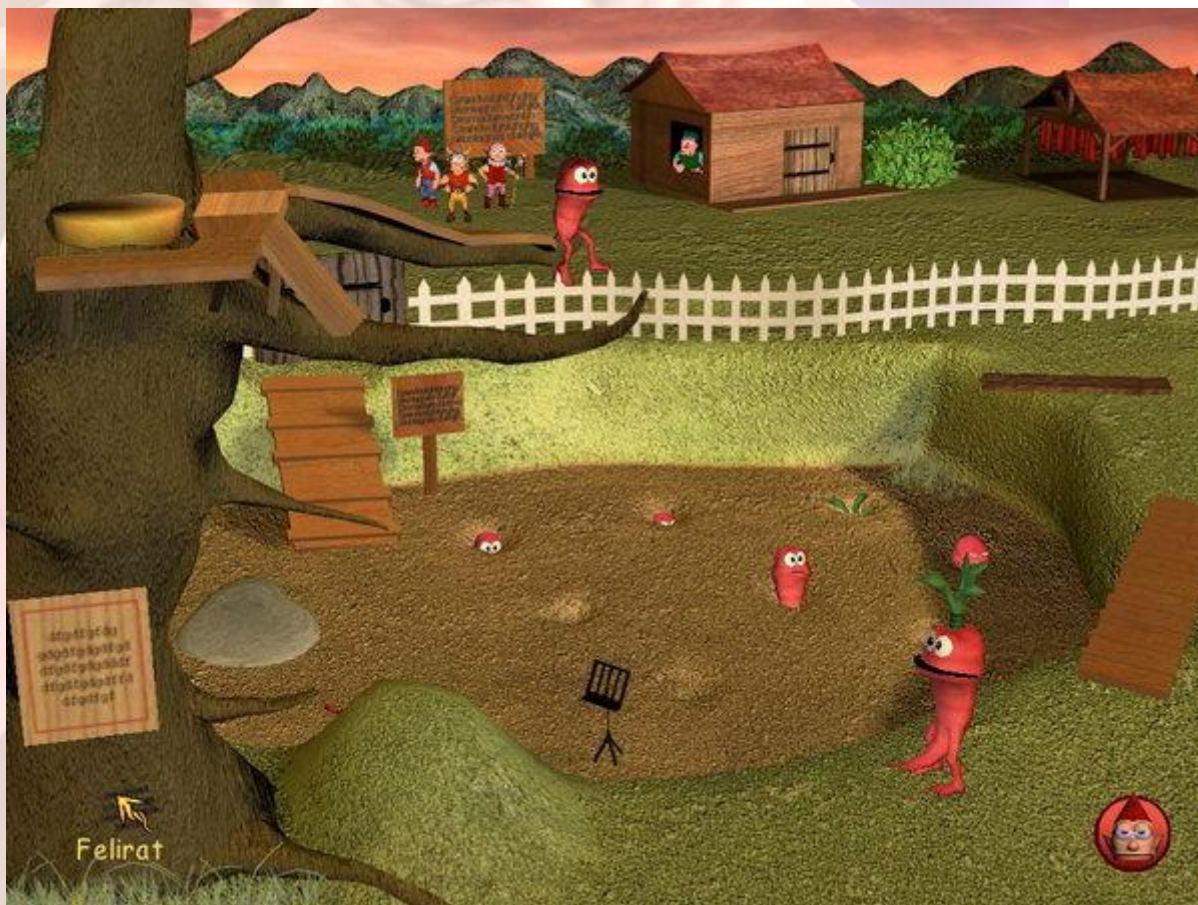
www.thesource.hu

kicsi goblinunkhoz, a maszkkal kattintsunk a pult bal oldal n l v  b v helyre. Sikeresen megijesztett k a f l s Rumboldot, akinek most m r megmutathatjuk Fifi k p t.   elmondja, hogy egy piros pap rra  rta r , hogy hova ment a f ldimalac, amib l sajnos konfettit gy rtott. Nek nk kell megkeresni a h rom papirost. Kett  az utols  el tti, m g egy az utols  k pen van. Az egyik a t rre vezet   t alatt kicsivel van, egy a m sodik pet rda felett kicsivel tal lhat , m g a harmadik, az utols  k pen l v  lyuk bal fels  r sze fele kell keresgetn nk. Ezut n beszélgess nk el Rumbolddal, aki ad egy kulcsot, az utols  k pen l v  ajt hoz, ami m g tt Jozefa tr nol. T lts k fel a v dr nket agyaggal, az els  k pr l,  s t lts k is bele az utols  k pen l v  lyukba. Vegy k fel a piros kalapot a f ldr l, amit az els  k pen l that  gilszt ra tegy nk r , aki cser be elmegy onnan,  s l that v  tesz sz munkra egy kukorica magot, ami a pecabottal hal sszunk ki  s  ltess nk el abba a lyukba, amit m r sikeresen felt lt tt nk f ldevel. Ekkor bizony a m rhetetlen l lusta Jozefa is el m szik,  gy v gre elhagyhatjuk ezt a ferde p ly t.

A balgagy k r f ldek [Tizenharmadik p lya]

P LYAK D: RANAMANIJU

Bes lgetss nk el Vilivel el sz r, akinek ut na mutassuk meg Fifi k p t is. Ezut n m g egyszer beszélgetss nk vele.



Tov bbi seg ts g rt a theSOURCE al bbi oldalait  rdeemes felkeresni:

Elakad sjelz : www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Seg lyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Elmondja, hogy a balgagy k r f ldeken l v  sz lista be ll totts g , enyh n balga gy k rrel (mondhatn nk  gy is, hogy idi taparaszt) kellene beszélgetn nk. Vegy k fel a k perny  jobb oldal n található rakt r al l a magot els  k rben. Tegy k le a kott t a kotta llv nyra m sodik k rben.  ltess k el a magot a f ld bal fels  sark ban található puha talajba, majd Magixerrel n vessz k is meg. Bicepsszel a deszk t, a most n tt vir g mellett p f lj k olyan  llapotba, hogy a t bbiek is k zlekedhessenek rajta. Olvassuk el a fat rzs alj n l v  feliratot, amib l kider l, hogy Fifi menyasszonya elt nt,  s el gg  elkeseredett. Tegy k el a lapos k t l nem messze található pet rd t is kicsiny, har csgoblinunkal. Besz lgess nk sorba a gy kerekkel. Arra, amelyiket hatalmas sz gyen  rt (a t bl hoz k zelebbi), tegy k r  a maszkot, de sajnos  gy sem tud segíteni. A mellette l v  sajnos a szem vege n lk l nem j n el  a lyukb l. Haszn ljuk a m gnest, a visk  mellett balgagy k rhaj-kazalon, amib l el  is ugrik a szemcsi, ezt adjuk oda szerencs tlennek.

A mellette l v t pec zzuk ki a pecabottal, de sajnos   sem tud segíteni. Amelyik alszik, arra csapjunk r  Bicepsszel, de   sem lesz k zl keny. A lyuk t l t vol  ll  gy k rrel pr b ljunk meg besz lni, de   sem mond semmi b ztat ,  gy Bicepsszel csapjuk le, majd Magixerrel b v lj k el, mire felkel  s bizony visszam szik a lyuk ba. Kapjuk fel az ott felejtett magot. A fat rzs n l v  puha talajba  ltess k el a magunkat, majd Magixerrel n vessz k meg. Teszvenszel menj nk fel a gomba segítségével  s beszélgess nk el a m l z  gy k rrel. De bizony esze  g ba sincs visszamenni a lyuk ba. Tegy k le mell  a pet rd t, amit gy jtsunk meg. Erre természetesen m r   is visszapattan. A botot haszn ljuk a kotta llv nyon, mire a banda elkezd  nekelni. A dal v gezt vel, bej n a k pbe az elk borolt sz lista bar tunk is, beszélj nk h t vele. Ideadja Fifi zoknij t, ami nek nk: j ! Ugorjunk fel a gomb n Magixerrel  s Teszvenszel, majd Magixerrel emelj k fel a dug t, Teszvenszel ugorjunk be. Ezt tegy k meg m g egyszer, mire kapunk a man t l egy ceruz t. A lapos k re rajzoljunk egy keresztet a ceruz val,  s meg is van merre ment tov bb Fifi. De a fat rzs t v ben hever  aranyfogat se felejt k ott!

A rak ta [*Tizennegyedik p lya*]

P LYAK D: PIRUNULUBI

Vizsg ljuk meg a zoknit, majd a t bla al l vegy nk fel p r kavicsot. Bicepsszel ugorjunk r  a b ka h t ra, majd Teszvenszel dobjunk egy k vet a t loldal n l v  m hkapt rra. Most Teszvenszel ugorjunk r  a b ka h t ra,  s Bicepsszel  ss k meg a kapt rt, majd ezt ism telj k meg Magixerrel is. Vegy k fel a k perny  jobb oldal r l a dokumentumot az  rkoordin t kkal, majd beszélgess nk el Kontinuummal a pr f t val. Elmondja, hogy Fifit kil tte az  rbe,  s es ly nk sincs megtal lni (hiszi a piszi...). Vigy k fel a m sik k t goblint is,  s Magixerrel emelj k fel a l d t, majd toljuk ki al la a m sik t Bicepsszel. Menj nk le a l tr n az  sszes goblinnal, majd emelj k fel a l d t  s h zzuk ki al la a dokumentumot. A m sik dokumentumot is vegy k magunkhoz, a m sik l da mell l. A m gikus k vekkel teli l d b l vegy nk magunkhoz k t k vet, valamint a flaming  fej  botot is akasszuk le a polcr l. A baloldalon található kup t vizsgáljuk meg t zetesebben  s beszélgess nk el a pr f t val. Dob ljuk bele a kup ba a megszerzett 13 aranyfogat (mert ugye megszerezt k mind?)  s konstat ljuk, hogy a b nusz p ly ra vezet   t, f lig-meddig nyitva van el tt nk! Horg sszuk le a maszkot Kontinuum pr f ta fej r l, majd vizsgáljuk meg a f ldre esett maszkot. Gobmester bar tunkat b v lj k el Magixerrel, majd a kihull  kulcsot vegy k fel  s

Tov bbi segítség rt a theSOURCE al bbi oldalait érdemes felkeresni:

Elak d sjelz : www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Seg lyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

haszn ljuk a nagy, lez rt dobozon, amib l el ugrik Fifi bar tn je (min  fordulat, min  frapp ria). Besz lgess nk el vele pontosan h romszor. Most m r csak arra kell r j nni, hogy merre is ment tov bb Fifi, ezt a t vcs vel tudjuk meg.

Menj nk h t fel. A dokumentumokat haszn ljuk a t vcs v n, ilyen sorrendben: kicsit s t tebb s rga, barn s szín , egészen rikit  s rga,  gy megtal ljuk Fifit. Ha a teremt h z is el akarunk jutni, akkor ez a sorrend is kell, hogy megtal ljuk az  nekl  kacs t: barn s szín , rikit  s rga, s t tebb s rga. Nincs m s h tra, csak az, hogy elrep lj nk a rak t val. El sz r Magixerrel  lljunk r  a k vekre a parton, majd Bicepsszel  ss k sz t a gonosz kapt rt, mikor a b ka  t rt r  a h t ra  s vissza is ment nk. Ezt ism telj k meg Teszveszel is, majd amikor  t rt, Bicepsszel  lljunk r  a k vekre  s dobjuk meg k vel a vil guralomra t r , mindenre elsz nt, v r ben romlott kapt rt.

A botot flaming  fej  botot haszn ljuk a l tr n,  s gyalogoljunk fel a mind a h rom goblinnal. A m gikus k vet haszn ljuk a rak t n, majd Bicepsszel  s Magixerrel s t ljunk be, m g v g l m r csak Teszvesz marad,  t se hagyjuk itt. Gy zelem!

A nagy glupp [*Tizen t dik p lya*]

P LYAK D: NURONUNUMA

Bucsk zzunk le a lejt n Teszveszel, majd a k perny  alj n l v  harmatcseppet  s g rt'sdeszk t vegy k magunkhoz. A bal als  sarokban l v  lapos g t is jusson erre a sorsra. Mindekk zben Bicepsszel is j jj nk le,  s  lljunk a hajas gobbak mell , majd  ss k meg, Teszveszel a hajas gobbakot haszn lva jussunk  t Fifi rak t j hoz, ahonnan sz l tsuk magunkhoz a f mlapot, a lapos v g  gevercsontot, valamint kutassuk is  t az  rhaj t. Tal lni fogunk egy inverzi s polariz tort, ami pont kell a raksing beind t s hoz. Teszveszel piszk ljuk meg a gremul n guksit a glupp l b t l nem messze, majd az el bukkan  szemet csapjuk le Bicepsszel, mire a m g tte l v  Gummygigah z lebucsk zik.

Ezek ut n beszélj nk a gluppal n gyyszer. Els  k rben tegy k bele a harmatcseppet a Gummygigah zba,  s egyel re hagyjuk  llni. Most m r sz ks g nk lesz Magixerre is, akivel a kopasz gobbakot b v lj k el, majd m sszunk fel rajta Bicepsszel. P f lj k le a hengeres g nk t, amire tegy k r  a deszk nk t, majd Teszveszel  s Magixerrel  lljunk r  a deszk ra,  s Bicepsszel  ss k meg a gulpot. Teszveszen sor, hogy beszélgessen Fifivel, aki el rulja, hogy a rak t j ban a magn  m g tt van egy kis b za, de nem az van most soron. Teszveszel le is j het nk, viszont Bicepsszel menj nk vissza. Magixerrel var zoljuk ki a gatsz s rt, amit Bicepsszel csapjuk le a f ldre, hogy Teszvesz felvehesse, majd tegy k bele a tort nkba (a m sik k t goblinnal lej het nk).

A hajas gobbak m dszerrel ism t menj nk  t Fifi rak t j hoz, majd kutassuk  t megint, hogy megszerezz k a b z t, amit azt n tegy nk is le a gorrombgoly  melletti lapos fel letre,  s  r lj k meg Teszvesz  s a goly  seg ts g vel. Az  gy nyert lisztet tegy k a v d rbe, majd ezt pedig a tort nkba. A bal als  sarokban l v  gropeller uh'hu-t b v lj k el Magixerrel, majd amikor a cucc kisz llt bel le, vegy k ki a toj st Teszveszel, amit szint n halmozzunk bele a tort nkba. Pr b ljuk megkeverni a n lunk l v  csont seg ts g vel. Sajnos ez nem megy,  gy adjuk oda a gluppnak a csontot, hogy keverje meg  . Ha k sz, akkor a sz mlat mb t tegy k a

Tov bbi seg ts g rt a theSOURCE al bbi oldalait  rdemes felkeresni:

Elakad sjelz : www.thesource.hu/index.php?md=sos&

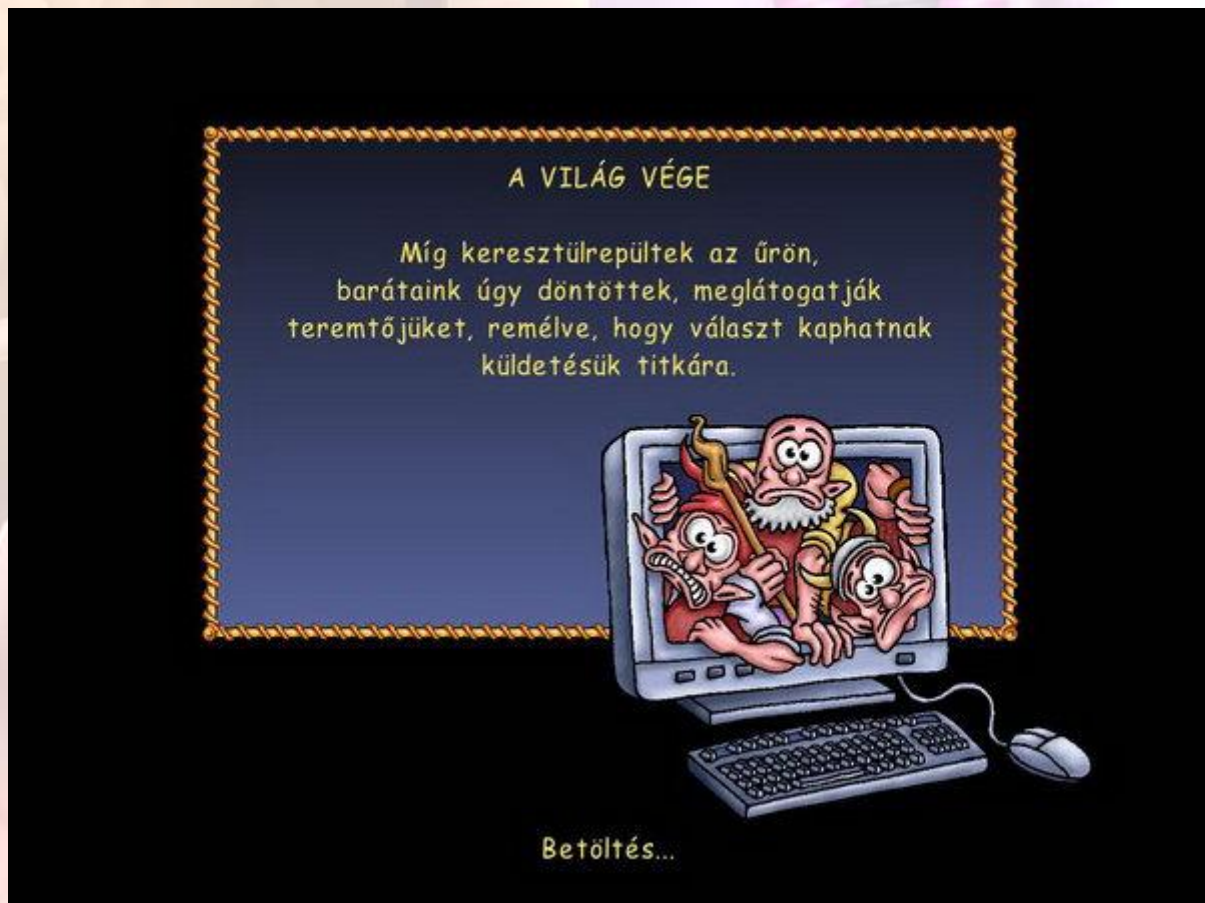
Seg lyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Gobliins 4 - 15. oldal
Platform: PC
Kiadó: Kalypso Media
Fejlesztő: Soci t  Pollene

theSOURCE
www.thesource.hu

f ldszinon l v  gy lf ra, majd a gyufa segítségével s ss k meg a tort t, amit ha elk sz lt vegy nk ki a csigah zb l  s adjuk oda a sz rnyetegnek. Miut n a goblinok ki r mk dt k magukat, tegy k le a lapos g tot a lejt re, amin jussunk fel Bicepsszel  s Teszvezzel.

A n gyzet alak  lyukra helyezz k r  a f mlapot, a f mlapra pedig a l tr t, amit Bicepsszel nyissunk is ki. Magixerrel k zben b v lj k el a Gluppot, aki  ttess kel minket a m sik k t goblinhoz. A l tr n m sszunk fel a rak t hoz Bicepsszel, majd Magixerrel b v l k el a szerkezetet, mikor egy kicsit megemelkedett d nts k le Bicepsszel. Sajnos m g  gy sem  llt talpra, de semmi gond. Magixerrel megint var zsoljuk el, majd mikor kicsit kiemelkedett, a pecabottal hal sszuk le. Szerkessz k bele a polariz tort, illetve a m gikus k vet. Ezennel elhagyhatjuk a p ly t. Tekints k meg a j t k z r  vide j t,  s  r lj nk, hisz sikeresen bejezt k a j t ket.



Tov bbi seg ts g rt a theSOURCE al bbi oldalait  rdemes felkeresni:
Elakad sjelz : www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Seg lyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

B nusz: A Teremt  [Tizenhatodik p lya]

P LYAK D: NUJOFOFOPO

Szedj k fel a 3 magot, amiket  ltess nk is el a f ldben, n vessz k meg  ket Magixerrel,  s Bicepsszel p f lj k le mindegyiket, mire megny lik a teljes p lya k pe. Cs sszunk le az asztalra. Kicsiny ts k le a rad rt  s a ceruz t Magixerrel,  s tegy k el  ket. Magixerrel a billenty zet mellett l v   br t b v lj k el, mire a f gura k zli, hogy a vonalak b kly ba k tik. Rad rozzuk ki a vonalakat,  s most kelts k  letre. Akkora a boldogs g, hogy megdob minket egy maggal, amit vegy nk fel. A monitor m g tti cser pb l pecabottal szerezz nk egy kis f ldet. A teremt  keze mellett l v   br ra rajzoljunk egy sz jat  s b v lj k el Magixerrel. Megtudjuk, hogy a k l s doboz alatt egy  ktelen lyuk t tong. Toljuk is arr bb Bicepsszel, majd a lyukba tegy k bele a kihal szott f ldet, ebbe pedig install ljuk a magunkat, amit Magixerrel n vessz nk meg. M sszunk fel a vir gon Bicepsszel,  s a kanalat  ssz k ki a poh rb l, majd kicsiny ts k le Magixerrel  s vegy k fel Teszveszel. K zben a polcon l v  k nyvet d nts k le Bicepsszel. A Teszveszn l l v  m gnest használjuk az egy szinttel feljebb l v  sv dfog n. Mikor kis goblinunk fent van, akkor a k teur s  rm t emelj k a magasba Magixerrel  s ezen ugr ljunk  t Teszveszel a monitor tetej re, ahol csapkodjuk meg puszt  k zzel a mobilt. A teremt  ezennel felkelt. Az  rme  s a polc sz l n l v  zsin r segítségével ereszkedj nk vissza a f ldre Teszveszel,  s csoportos tsuk goblin  r inket a teremt  keze mell . Besz lj k meg a dolgokat a teremt  kez vel, aki m g mindig nincs 100%-os  llapotban. Ez rt Magixerrel var szoljuk el a kez t, hogy a tenyere legyen felfele, majd ugorjunk bele. Elmondja, hogy Fifit ments k meg, vagy esetleg Frufrut, de nem is ez a l nyeg, hisz besz lt nk a teremt vel! A kan llal kapjuk ki a hely r l az ESC billenty t, amit tegy nk a CONTROL hely re. Az egeret tologassuk addig Bicepsszel, m g a dokumentumra nem ker l, amira azt n Teszvesz segedelmeivel kattintsunk r . Ezt n k rdezz k meg a teremt t hogy mik nt is hagyhatn nk el ezt a vil got.   elmondja, hogy Teszvesz kulcsszava a KONTROLL. Besz lj nk vele a m sik goblinnal is, akiknek szint n megmondja a kulcsszav t (Bicepsz ALT, m g Magixer DEL). Az ALT-ra  lljunk r  Bicepsszel, a DEL-re Magixerrel, m g a CONTROL-ra Teszveszel, eredm ny: p lya v ge!