

PRZYGODOMANIA



SOLUCJA-PORADNIK



PORADNIK DO GRY
Kwindolnica 2

Autor
vaapku

Data publikacji
Październik 2014

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

W poprzedniej części gry główny bohater, Tryton, odnalazł legendarną Kwindolnicę i przeszedł przez dziurę w czasoprzestrzeni, co niestety poskutkowało strasznymi konsekwencjami w sąsiednim wszechświecie. Pomóż głównemu bohaterowi przywrócić dawny porządek!

Podobnie jak w poprzedniej części, tak i tutaj przemierzasz dziwny świat, rozwiązując kolejne zadania i pokonując przeszkody, a wszystko to robisz, klikając myszką w aktywne punkty (kursor zmienia się w "łapkę", gdy możesz coś zrobić w danym miejscu, bądź w "stópki", gdy możesz gdzieś pójść).

Nowością są poukrywane w różnych miejscach puzzle, za odnalezienie wszystkich czeka cię nagroda. W poniższym tekście sygnalizuję, w których momentach można zabrać poszczególne elementy, ponadto screeny ze wszystkimi puzzlami umieszczam na końcu solucji.

[KWINDOLNICA](#)

- Zaczynij od zabrania pierwszego ukrytego puzzla - łatwo go przegapić, jest nieco wyżej i na lewo od jaszczurki.
- Przejdź w lewo.
- Podnieś klucz (lewy dolny róg ekranu) i użyj go, by otworzyć bramę. Wejdź po schodach.
- Nie możesz przejść dalej, bo zacytany stworek blokuje ci dostęp do drzwi. Wobec tego odkręć żarówkę, która znajduje się nad nim, a gdy ten pójdzie ją z powrotem przykręcić, idź przez drzwi. Jeśli nie zdążysz zanim wróci, powtórz całą operację.
- Gdy będziesz szedł wyżej, szybko zabierz kolejny element układanki.
- Zabierz widły znajdujące się na kopie trawy.
- Zajrzyj do domku z czerwonym dachem, w środku jakiś dziwny stworek usiłuje jeść kiełbasę łyżką, ale coś mu to nie wychodzi. Kliknij na widły.
- Zeskocz na kopiec trawy.
- Zabierz kolejny fragment puzzli - jest na jednej z wielkich śrub.
- Ponownie kliknij na trawę, by zrzucić ją niżej, tak by królik mógł się nią zająć.
- Zabierz śrubkę, którą odsłonił królik, i zamocuj ją obok drugiej - na drabinie.
- Weź korbę ze studni i ją również zamontuj na drabinie, by móc ją przesunąć do góry.



- Wejdź po drabinie.
- Nad twoją głową znajdują się dziwne budynki. Kliknij na drzwi jednego z nich i pociągnij za dźwignię.
- Po pociągnięciu za wajchę w trzech oknach po kolei zapalą się na moment światła. Twoim zadaniem jest ustawić takie same kobry w okrągłych oknach. Robisz to, pociągając za dźwignie znajdujące się pod nimi. Jeśli uznasz, że ustawienie jest prawidłowe, kliknij na zapadnię pod oknami. Gdy dobrze rozwiązałeś zadanie, pojawi się drabina. Jeśli natomiast się pomylisz, całą operację musisz powtórzyć.
- Wejdź po drabinie. Szybko zabierz kolejny fragment układanki.
- Powinieneś przejść do drugiego wjazdu, sęk w tym, że drogę blokuje ci żaba, która, jeśli nie będziesz uważał, bezceremonialnie cię zje. Żeby tego uniknąć, zabierz zawór znajdujący się na jednym z dziwnych budynków i zamocuj go na kranie (jeśli zamiast tego spróbowałeś przejść od razu do drugiego wjazdu, zaliczysz "zejście". Nie martw się - tak czy siak w będziesz musiał "na chwilę zginąć". W tym momencie nie musisz się rozglądać po miejscu, do którego trafiłeś, wystarczy że złapiesz podrzucany zegar i go zjesz).



- Odkręć wodę i kliknij na żabie. Możesz iść dalej. Po drodze zabierz kolejny element

układanki.

- Gdy Tryton stanie na drzewie, kliknij na największy listek (na lewo i troszkę wyżej od jego głowy).
- Zobaczysz dżdżownicę z kluczem na "szyi". Musisz go jej zabrać - w tym celu najedź kursorem na klucz i przesuń go po ciele dżdżownicy, aż dojdiesz do samej góry.
- Użyj klucza na dziurce:



- Przy okazji zabierz kolejny element - jest nieco wyżej niż dziurka.
- Wejdź na balkon.
- Przyjrzyj się zegarowi - brakuje mu numeracji godzin.
- Użyj elementów rusztowania, by wstawić brakujące cyfry - zacznij od "III", następnie "XII", "IX" oraz "VI". Gdy to zrobisz, będziesz mógł przejść przez wnętrze zegara i wyjść po prawej stronie (klikasz na otwór po prawej stronie zegara).



- Wewnątrz zegara znajduje się następny element, ale temu jednemu towarzyszy pewne utrudnienie. Otóż można go zabrać tylko o północy lub w samo południe. Zauważ, że czasomierz wskazuje tę samą godzinę, co twój zegar systemowy. Wobec tego możesz na chwilę zmienić ustawienie w swoim komputerze, zabrać puzzla, i wrócić do właściwej godziny.
- Kliknij na cień kryjący się za jednym z filarów, a następnie na niebieski zarys drzwi (poniżej cienia).



- Wejść przez okno. Gdy znajdziesz się w środku, szybko zabierz następny element - do tego miejsca nie możesz już wrócić.
- Kliknij na niebieskiego ptaszka, a zostanie uruchomiony ekran z migającymi kropkami i kreskami. To coś jak alfabet Morse'a, tylko skąd wiedzieć, jaki układ znaków jest prawidłowy?
- U góry ekranu znajduje się sześć okien, w których siedzą ptaszki. Klikaj po kolei na każdego z nich i słuchaj dźwięków, jakie wydają. Dźwięk długi odpowiada kresce, krótki - kropce. Poszczególne okna odpowiadają kolejnym znakom na tablicy. Ustaw znaki zgodnie z tym, co usłyszałeś. Gdy uznasz, że wszystko zrobiłeś dobrze, kliknij na niebieskiego ptaszka. Jeśli pokiwa głową - możesz ruszać dalej. Po drodze szybko zabierz kolejnego puzzla.
- Zabierz czarny klucz francuski (u dołu ekranu) i użyj go na rurce (po lewej od Trytona, zaraz obok niego).
- Kliknij na balię trzymaną przez szopa. Idź w prawo.
- Kliknij teraz na strażnika. Puści cię dopiero po teście na spostrzegawczość. W dymku będą pojawiać się kontury przedmiotów, które ty musisz znaleźć na ekranie. Jeśli znajdziesz po kolei trzy rzeczy wskazane przez strażnika, możesz ruszać dalej. Gdy się pomylisz - zaczynasz od nowa.
- Gdy wykonasz zadanie, kliknij na drzwi znajdujące się nad twoją głową. Po drodze zabierz kolejny element układanki.
- Kliknij na ptaszka. Musisz tak ruszać kursorem, żeby kiełbasa trafiła do kota.
- Idź teraz do góry (do drzwi, w których widać czyjeś ślepie). Po drodze zabierz jeszcze jeden fragment, a gdy znajdziesz się na górze - kolejny.
- Odwiąż nitkę przywiązaną do anteny i kliknij na pająka. Gdy będziesz wlatywał, zwróć uwagę na rękę, która będzie do ciebie machać, i kliknij na nią. Jesteś uratowany, możesz ruszać dalej. Jeśli jednak ci się to nie udało, zaliczyłeś "zejście" - musisz złapać zegar podrzucany przez faceta, a następnie go zjeść.
- Gdy znajdziesz się w tunelu, zacznij od wzięcia puzzla.
- Kliknij na kłapę:



- Musisz klikać na przyciski tak, by otworzyć wszystkie przejścia.

Prawidłowa kolejność

Lewy dolny, prawy górny

- Idź dalej w lewo, aż dotrzesz do oka. Kliknij na nie. Przed tobą kolejna zagadka - musisz postacią Trytona klikać na kolejne litery greckiego alfabetu.

Prawidłowa kolejność

α , β , γ , δ , ϵ , ζ , η

- Pojawi się prośba o zagranie na gitarze, sęk w tym, że musi to być konkretny utwór. Zapamiętaj kolor oka stworzenia, po czym kliknij na Trytona, by zagrał to, co umie. Ta melodia jednak nie spodoba się odbiorcy i zostaniesz zjedzony.
- Trafisz (zapewne nie po raz pierwszy) do pomieszczenia z facetem smażącym zegar.
- Wyjdź przez okno i wejdź przez właz. Odsłuchaj melodię, która ma okładkę tego samego koloru co oko stworzenia. Zabierz kolejny fragment.
- Wróć do pana z patelnią, zabierz mu zegar i go zjedz.
- Zagraj ponownie na gitarze.

- Trafisz do ciemnego pomieszczenia. Zabierz drabinę opartą o okno i przystaw ją do schodów.
- Wyjdź na zewnątrz przez wyrwę w murze.
- Odkręć żarówkę, zabierz ukryty pod nią element układanki.
- Wróć do środka. Teraz jest już jasno, zabierz ostatni fragment.
- Teraz twoim zadaniem jest ułożenie obrazka znajdującego się na ścianie. Poszczególne elementy obracasz, klikając na jedno z trzech zielonych pokręteł w lewym dolnym rogu ekranu. Nie podaję kolejności ruchów, bo zagadka jest losowa. Gdy wszystko będzie dobrze ustawione, usłyszysz odpowiedni dźwięk. Trzeba jeszcze "zatwierdzić", tylko jak?
- Zdejmij blokadę z drzwi i otwórz je. Następnie kliknij na Trytona.
- Podnieś element okna, który spadł na ziemię i zamocuj obok pokręteł. Obróć nim.
- Kliknij na drabinę, by dostawić ją do wejścia na statek, a następnie na sam pojazd, by wejść do środka.
- Jeśli zebrałeś wszystkie puzzle, możesz pobrać tapetę z gry.

PUZZLE

element 1.



element 2.



element 3.



element 4.



element 5.



element 6.



element 7.



element 8.



element 9.



element 10.



element 11.



element 12.



element 13.



element 14.



element 15.



element 16.

