

PRZYGODOMANIA

PORADNIK DO GRY
The Perils of man

Autor
Urszula

Data publikacji
sierpień 2015

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

SOLUCJA-PORADNIK

Spis treści

Dom.....	3
Ogród.....	6
Dom.....	7
Laboratorium.....	8
Teatr.....	10
Kulisy.....	11
Kotłownia.....	13
Biblioteka laboratorium.....	13
Statek.....	16
Laboratorium.....	19
Sterowiec.....	19
Perils of man, The – dział na forum.....	20

Dom

- Zabierz z szafy **buty**.
- Spójrz na zeszyt chemii leżący na stoliku.
- Podejdź do szafki nocnej i z budzika zabierz **baterie**.



- Zabierz **wieszak** wiszący w nogach łóżka.
- Rzuć okiem na gitarę i swojego ulubionego pluszaka i wyjdź z pokoju.



- Na dole sprawdź pomieszczenie z **termostatem i obniż temperaturę 2x.**
- Kliknij na pudło z **miotłą – zdobędziesz żarówkę.**
- Kliknij na drzwi prowadzące na zewnątrz, są zamknięte.
- Sprawdź stary telefon na ladzie i **dziwne urządzenie**, wyglądem przypominające stary telewizor.
- Przejdź na prawo do salonu.
- Nad stołem wiszą **balony- zabierz je.**
- Porozmawiaj z matką na wszystkie tematy, zdobędziesz **rysunek ducha.**
- Po skończonej rozmowie daj mamie **buty.**
- Gdy pójdziesz ustawić na termostacie wyższą temperaturę, kliknij na fotel – zdobędziesz **klucz.**
- Sprawdź kartkę z życzeniami oraz kliknij na prezenty. Przejdź na prawo do galerii.



- Ze stolika przy wejściu zabierz **latarkę i bezpiecznik.**

- Połącz w ekwipunku **latarkę z bateriami** zabranymi z budzika.
- Przejdź przez galerię, kierując się w prawo - **zbadaj wszystkie obrazy przodków.**
- Na końcu pomieszczenia, nad stołem po prawej stronie ekranu, znajdziesz **skrzynkę z bezpiecznikami.**



- Użyj na **skrzynce bezpiecznika** – zapali się światło.
- Przeszukaj całe pomieszczenie, a potem przejdź na prawo.
- Sprawdź **zdjęcie stojące na biurku.**



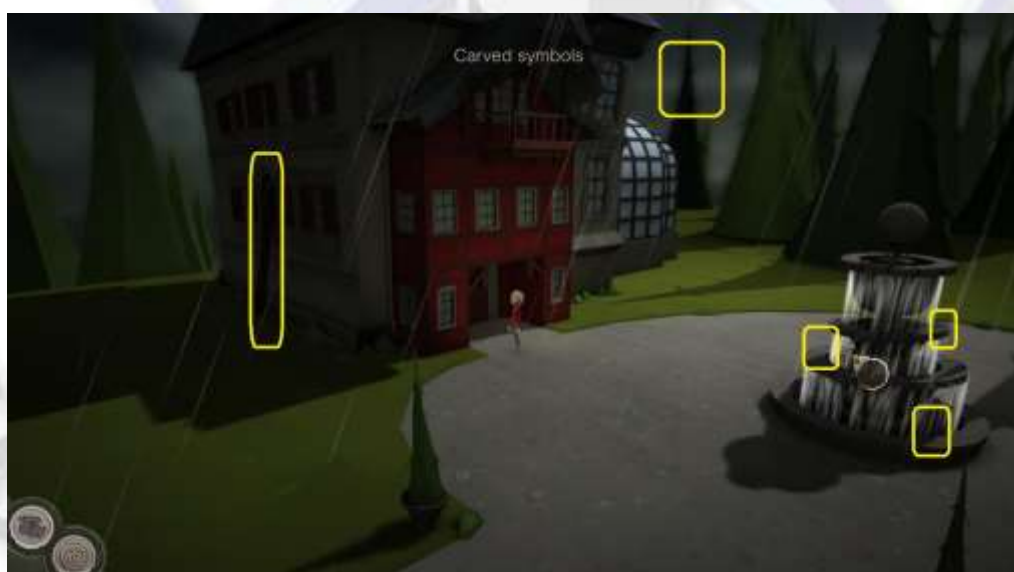
- Przejdź w głąb i zabierz **abażur lampki** stojącej na stoliku.
- Zbadaj **bibliotekę** i wróć do przedpokoju.
- Użyj na lampie stojącej obok dioramy **żarówki.**



- Na dioramie użyj **abażuru oraz baterii**.
- Wysłuchaj informacji z dawnych czasów, zwróć uwagę na **książkę i jej tytuł**.
- Wróć do biblioteki i kliknij **książką z ekwipunku na regał** – potrzebujesz **drabiny**.
- Wróć do przedpokoju.
- Podejdź do drzwi wyjściowych i **użyj na nich klucza**.

Ogród

- Podejdź do fontanny i zabierz **wskazówki od zegara**.



- Przejdź na lewo budynku i zabierz potrzebną **drabinę**.
- Zabierz z ekwipunku **szklaną fiolkę i kliknij nią na błyskawicy** – odkryjesz w środku **klucz**.
- Podejdź ponownie do fontanny – zdobędziesz **trzy monety**.
- Spójrz w zbliżeniu na **symbole wyryte na kamieniach fontanny**.
- Wróć do domu.

Dom

- Przejdź do biblioteki i ustaw **drabinę tuż obok zegara**.
- Kliknij ponownie książką na regał, a zdobędziesz **książkę**.
- Kliknij na książkę w ekwipunku, a **poznasz zagadkę - ciąg Fibonacciego**.
- Zaczynając od **0 i 1, kolejne liczby są sumą dwóch poprzednich liczb: 0+1 = 1, 1+2 = 3, 2+3= 5, 3+5=8, 5+8=13 - 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13.**



- Kliknij wskazówkami na zegar stojący obok drabiny - ustawiaj wskazówkę, klikając po kolei na liczby z ciągu - **0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13**, otworzysz tajne przejście.
- Wejdź do piwnicy.
- Podejdź do generatora – trzeba go **uruchomić**.
- Połącz w ekwipunku **baloniki z wieszakiem** i użyj na **przewodzie** tuż nad generatorem.



- Wejdź do windy – trafisz do laboratorium.

Laboratorium

- Po wyjściu z windy spójrz pod stopy, **otworzysz klapę do pomieszczenia poniżej.**
- Nie schodź niżej, tylko kliknij na **kartkę leżącą na ziemi.**
- Podejdź do laboratoryjnego stolika i zabierz: **młotek, tygiel oraz szczypce.**

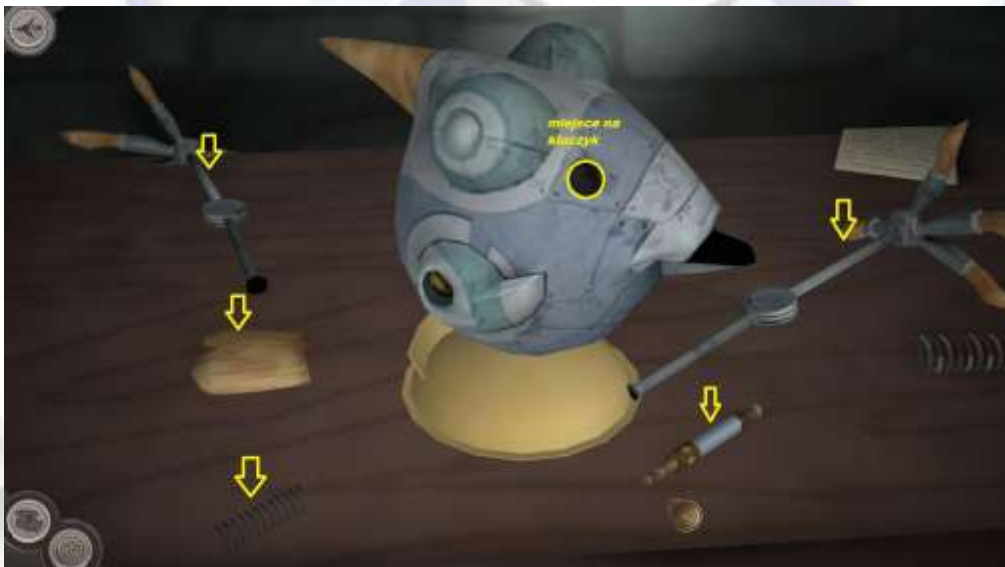


- Kliknij na **palnik** – zapalisz go.

- W ekwipunku wrzuć do **tygla monety**, **połącz tygiel ze szczypcami** i **użyj na palniku** – w zbliżeniu.
- W ekwipunku **połącz roztopione monety z fioletową fiołką z kluczem**.
- Użyj młotka na fioletowej próbówce z kluczem, a otrzymasz **złoty klucz**.



- Sprawdź **wielką księgę** leżącą na stoliku obok oraz kolby z preparatami.
- Po lewej stronie windy jest **tunel** prowadzący na zewnątrz.
- Spójrz na teleskop w rogu po lewej oraz na koło zamachowe i zjedź do pomieszczenia poniżej.
- Podejdź do stołu, na którym stoi **robot**.
- Zabierz **wszystkie części ptaka** porozkładane na stole.



- Użyj na korpusie ptaka-roboty **złoty klucz** - musisz teraz poskładać ptaka.
- Użyj na robocie **ogona**.
- W ekwipunku **połącz sprężynę z maserem i użyj na otworze**.
- Dopraw **obie nogi i ponownie użyj kluczyka**.
- Wróć do biblioteki i **użyj ptaka z ekwipunku na regale z książkami**.
- Wróć do laboratorium, zejdź na dół i **schematem szachów kliknij na szachy** stojące na stoliku.
- Zabierz z wysuniętej szuflady **okulary i kolejny maser**.
- Przeczytaj kolejną **notatkę** znajdującą się na stoliku, gdzie był robot ptak.
- Połącz w ekwipunku **okulary z maserem**.
- Porozmawiaj z Darwinem (ptak) i wróć na górę.
- Kliknij **okularami na wielką księgę**, zobacz **starą mapę**.
- Kliknij na fontannę, trzymając wciśnięty LPM i ustaw tak, by kropki, jakie się pojawią, trafiły w lewy górny róg mapy – pojawi się w tym miejscu **wir**.



- Zostaniesz przeniesiona do **przeszłości**.

Teatr

- Po animacji zwróć uwagę na **spadające iskry**.
- Załóż **okulary**, a będziesz mieć zdolność **widzenia zagrożeń**.
- Trzeba zabezpieczyć **beczkę z parafiną**.



- Zdejmij okulary, podnieś **łom** - leży pod maszyną do grzmotów.
- Użyj łomu na beczce wypełnionej wodą, zdobędziesz **pokrywkę**.
- Użyj **pokrywki na beczce z parafiną**, gdzie spadają iskry.
- Przejdź na prawo i zabierz **bębenek**.
- Użyj **bębena** na **beczce z wodą**.
- Wejdź na górę – od razu użyj **okularów** i poszukaj zagrożeń.

Kulisy

- Zaglądnij za **kurtykę po prawej**.
- Przejdź w głąb pomieszczenia i **sprawdź wszystkie maszyny**.
- Idąc dalej w lewo, dojdiesz do **drzwi trzymających się na jednym zawieszce**.
- Użyj na **drzwiach łomu**, by je zabrać.
- Przejdź do lobby i porozmawiaj z **oficerem i sprzątaczką**.
- Sprawdź **donicę z kwiatami** i wróć za kulisy.
- Wejdź do biura i porozmawiaj z **dyrektorem** na wszystkie tematy, dostaniesz **banana** dla małpki.
- Sprawdź biuro w okularach, znajdziesz **niebezpieczny kubek**.



- Zabierz **parasolkę** stojącą obok drzwi i użyj na **kubku**.
- Gdy dyrektor opuści biuro, zabierz: **płaszcz, pieczętkę oraz dokument z biurka**.
- Opuść biuro i podejdz do klatki z małpką, której wręcz banana – dostaniesz **kawałek rurki**.
- Połącz **dokument z pieczętką** w ekwipunku, masz gotowy **papier dla sprzątaczk**.
- Wróć do lobby i daj **płaszcz oficerowi**.
- Podejdz do sprzątaczk, a otrzymasz **pęk kluczy**.
- Wróć za kulisy i **użyj kluczy na kłódce koło schodów** prowadzących do biura – **otworzysz okna**.



- Zejdz po lewej przejściem do **kotłowni**.

Kotłownia

- W kotłowni **użyj okularów**, by poszukać zagrożeń.
- Kliknij na przejście prowadzące do **cystern**.
- Przejdź kładką w prawo, a potem w dół ekranu.



- Użyj **łom** na **pokrętle zaworu**.
- Nadal jest problem z **poziomem wody**.
- W jednym z basenów **woda wypływa**.
- Wróć do **pompy** i **użyj na niej rurki**.
- Na uszkodzonym **murze koło pompy użyj drzwi**.
- Podejdź do urządzenia przy wejściu do kotłowni i **napełnij wagonik**.
- Kliknij na **wagonik**.
- Ponownie kliknij na **pompę**.
- Po animacji trafisz do księgozbioru laboratorium.

Biblioteka laboratorium

- Porozmawiaj z ptakiem na wszystkie tematy.
- Spójrz na **urządzenie przy drzwiach z symbolami** takimi, jakie były w fontannie.
- Przejdź pomostem, kierując się w lewo, w głębi na półce znajdziesz **niebieskie pudełko**.



- Kliknij na pudełko, a do twojego ekwipunku trafią **kolorowe szkła**.
- Spójrz na **filary**, na każdym z nich znajduje się **projektor**.
- Twoim zadaniem jest odpowiednie umieszczenie **szkieł w projektorach**.
- Spójrz przez okulary na sklepienie nad półkami, **zobaczysz symbole**.
- Popatrz również na **zdjęcie w ekwipunku**.
- Przejdź do końca półek i kliknij na **książkę**. Zwróć uwagę na **zdjęcie w środku**.
- Każdy **projektor jest podpisany**, zwróć więc uwagę na kolor: **płaszcz, kwiat przy kłapie, ptaka i książkę**.



- Teraz, zaczynając od projektora koło książki, wstaw: **fioletową kratkę, zielen z białą spiralą, niebieski w paski i na koniec czerwony bez wzoru.**
- Na sklepieniu zaświecą się **symbole.**
- Podejdź do panelu i ustaw **pokrętła na symbolach wyświetlanych na ścianie** – koło fotela wysunie się urządzenie.
- Podejdź do niego i z szufladki zabierz **ametystowy maser.**

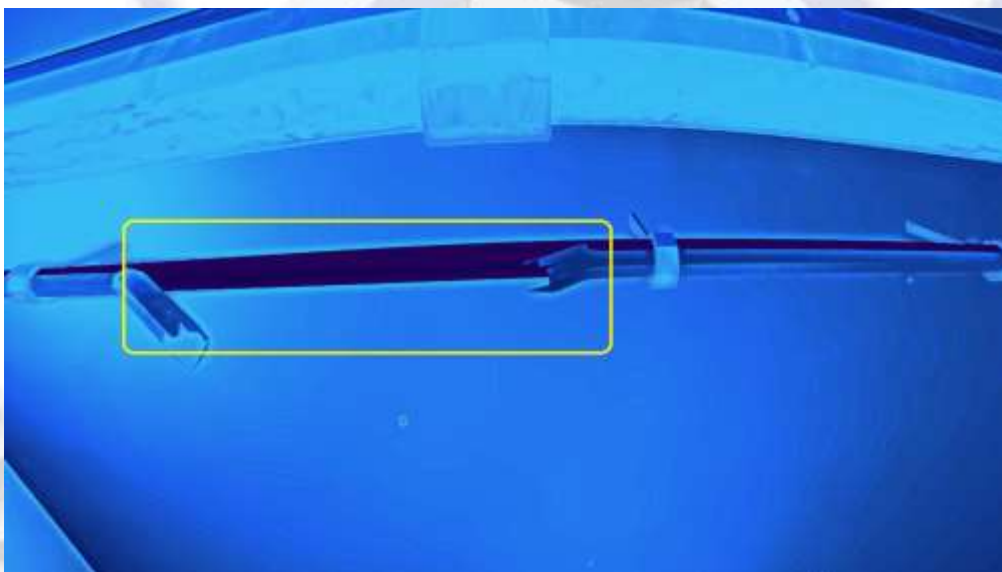


- Użyj **masera na slocie z przodu** urządzenia i obejrzyj filmik.
- Wróć do laboratorium.
- Spójrz ponownie na księgę przez okulary i **przenieś się na statek – pośrodku mapy.**



Statek

- Popatrz przez okulary – sprawdzisz zagrożenia. Spójrz na **stół i mapę**.
- Podejdź do **steru** – zostaniesz uwięziona.
- Ponownie użyj okularów i spójrz na swoją **celę**.
- Kliknij na **bulaj** – trzeba go jakoś otworzyć.
- Spójrz na **sufit** - jedna z **rur** jest uszkodzona.



- Zabierz **rurę** i przy jej pomocy otwórz **bulaj**.
- Jesteś wolna, spójrz na słupek po lewej.
- Skieruj się na prawo i zjeżdż do **ładowni** przez otwartą klapę.
- Użyj okularów, by sprawdzić zagrożenie.
- Podejdź do marynarza zajmującego się osiołkami – ponownie zostaniesz uwięziona.
- Jeszcze raz użyj okularów i zlokalizuj zagrożenie w postaci **małej buteleczki**.



- Zabierz **buteleczkę** i użyj na **bulaju** – jesteś znów wolna.
- Wróć do marynarza pilnującego osiołków.
- Porozmawiaj z nim na wszystkie tematy.
- Opuść pomieszczenie i przejdź w lewo do kolejnej kłapy prowadzącej do **izby chorych**.
- Porozmawiaj z lekarką na wszystkie tematy.
- Ze stołu, na którym siedzi pacjent, zabierz **maseczkę** i jeszcze raz porozmawiaj z lekarką.
- Opuść to pomieszczenie, i kierując się w lewo, przejdź na **mostek**.
- Spójrz na pomieszczenie przez okulary i podejdź do **steru**.
- Kliknij na niego – animacja.
- Podnieść **rękawiczkę** kapitana.
- Podejdź do kapitana i spróbuj z nim porozmawiać, ponownie trafisz do swej celi.
- Wyjmij z **apteczki lekarstwa** - stoi pod ścianą.
- Kliknij na **bulaj**, by ptak opuścił celę.
- Sterując ptakiem, porozmawiaj z **Ungerem**.
- Przejdź do ładowni i pogadaj z marynarzem.
- Kliknij na szachownicę, na górze znajdzie się **stóg siana**.

- Jeśli Unger **nie kicha** i ma się dobrze, **zamknij okienko w drzwiach** na końcu korytarza po prawej.
- Idź do pokoju chorych i **zgłoś lekarce o kłopotach** ze zdrowiem Ungera.
- Jako Amy, idź do doktor i **daj jej lekarstwa**.
- Leki wrócą do ciebie, bo to **placebo**.
- Idź do ładowni i daj marynarzowi **maseczkę oraz tabletki**.
- Przeszukaj stertę siana po prawej, znajdziesz **dziennik pokładowy**.



- Idź ponownie do lekarki, **daj dziennik oraz rękawicę kapitana**.
- Porozmawiaj z Maxem, a potem weź **flarę i użyj na oknie**.



- Trafisz ponownie do laboratorium.

Laboratorium

- Porozmawiaj z Thomasem na wszystkie tematy.
- Zejdź na dół przez klapę w podłodze.
- Kliknij nową **wiadomością z ekwipunku na szachownicy**, otrzymasz pusty **maser oraz tantalit**.
- Połącz w ekwipunku **tantalit z maserem**.
- Przejdź do stołu roboczego, **odczep ptakowi nogi**.
- Otwórz klapę i wyjmij **maser – zdobędziesz kryształ**.
- Połącz **kryształ z maserem** w ekwipunku i zamontuj ptakowi.
- Idź na górę, uwolniłeś Thomasa.
- Porozmawiaj z Thomasem na wszystkie tematy.
- Użyj **księgi i przenieś się do Chicago na sterowiec**.



Sterowiec

- Spójrz na **zwłoki**.
- Podejdź do człowieka przy sterach i porozmawiaj na wszystkie tematy.
- Zobacz animacje i zakończenie gry.

Koniec

[Perils of man, The - dział na forum](#)