

ROSSLYN: THE TEMPLAR MYSTERY BY OVINE BY DESIGN 2011

Poniżej podpowiedzi do gry, które uzupełniają poradniki video:

- <http://www.youtube.com/watch?v=WNGPI4JG1FQ> – Intro
- <http://www.youtube.com/watch?v=ixNsRFq1E9E> – Puzzle 1-5
- <http://www.youtube.com/watch?v=nY0nQAOEzrM> – Puzzle 6-10
- <http://www.youtube.com/watch?v=uCpzl8tRu28> – Puzzle 11-15
- <http://www.youtube.com/watch?v=Jb99CDGIqSc> – Puzzle 16-20
- <http://www.youtube.com/watch?v=ZAX0V0KEF2s> – Puzzle 21-25
- <http://www.youtube.com/watch?v=EOPBKBJgWII> – Puzzle 26-30
- <http://www.youtube.com/watch?v=BcJyOhBNVYA> – Puzzle 31-35
- <http://www.youtube.com/watch?v=1y9DA6OdQGQ> – Puzzle 36-40
- <http://www.youtube.com/watch?v=nGB9PhecxcE> – Puzzle 41-45
- <http://www.youtube.com/watch?v=TFq2LzgvRhE> – Puzzle 46-51
- <http://www.youtube.com/watch?v=bi7Br9M7Efc> – Zakończenie

STEROWANIE

- Klawisze WSAD – ruch w przód, tył, bok.
- MYSZKA – wybór kierunku.
- PPM – zmiana kursora.
- Klawisz Q – ekwipunek.
- Klawisz Z – dziennik.
- Klawisze STRZAŁEK – przewracanie stron w dzienniku.
- Klawisz E – przykucnięcie.

PODPOWIEDZI DO ZAGADEK

- Znajdują się w dzienniku na nienumerowanej stronie. Pierwsza liczba to numer puzzli. Po myślniku umieszczony jest numer strony, na której jest podpowiedź. Strzałka obok numeru strony wskazuje na jej górną lub dolną połowę. Na przykład zapis 1 – 9 ↑ oznacza, że podpowiedź do pierwszych puzzli znajduje się na stronie dziewiętej w jej górnej połowie.

PUZZLE 1

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 9. w górnej połowie.
- Podejdź do płaskorzeźby przy wejściu (po lewej ręce anioła nad drzwiami). Użyj na płaskorzeźbie kursora półokrągłej strzałki – odwrócisz kamienną twarz do góry nogami.

PUZZLE 2

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 5. w górnej połowie.
- Przejdź wzdłuż bocznych naw, przyglądając się płaskorzeźbom z aniołami (na ścianach między oknami). Pozostaw w górze dwa anioły z rozłożoną księgą w dłoniach. Pozostałe anioły opuść kursorem strzałki w dół.

PUZZLE 3

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 14. w górnej połowie.
- Stań przed filarem naprzeciwko wejścia tak, żeby za plecami mieć drzwi. Kursorem półokrągłej strzałki tak obróć pierścienie na filarze, żeby anioł nad drzwiami widział gwiazdy – odsuniesz kamienną płytę w podłodze. Z krypty weź kursorem rączki **kamiień z literą P**.

PUZZLE 4

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 2. w górnej połowie.
- Stań twarzą do filara z pierścieniami (tego z puzzli 3.), a plecami do kolumny oplecionej „węzem”. Na filarze z pierścieniami tak ustaw obrazki, żeby węże z obu kolumn mogły się zobaczyć.

PUZZLE 5

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 7. w górnej połowie.
- Przejdź wzdłuż bocznych naw. Z języków kamiennych głów (pod oknami) zbierz kursorem rączki **monety** (łącznie 10). Podejdź do ołtarza – skrzyni naprzeciwko wejścia. Użyj ośmiu monet na szparze w ołtarzu – odsuniesz kamienną płytę w podłodze. Z krypty weź kursorem rączki **kamiień z literą S**.

PUZZLE 6

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 10. w górnej połowie.
- Pod przeciwległą do wejścia ścianą poszukaj kamiennego bloku z dwoma otworami (naprzeciw kolumny oplecionej węzami). Jeśli trzeba wciśnij klawisz E, żeby przykucnąć. Na otworach we frontowej ścianie bloku użyj kamieni z literami P i S (otwory są oznaczone właściwymi literami).

PUZZLE 7

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 17. w górnej połowie.
- Przejdź wzdłuż bocznych naw. Kursorem strzałki w górę podnieś dwie płaskorzeźby z aniołami osłaniającymi się tarczą. Pozostałe anioły muszą być na dole (jeśli trzeba, opuść je).

PUZZLE 8

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 4. w dolnej połowie.
- Stań pośrodku kaplicy twarzą do drzwi. Poszukaj filara częściowo wbudowanego w ścianę wejściową (po Twojej lewej lub po prawej ręce anioła nad wejściem). Kursorem strzałki w górę podnieś podstawę filara – osłonisz okrągłą płytkę w podłodze.
- Z otworu w podłodze w głównej nawie zabierz kursorem rączki **tarczę**.

PUZZLE 9

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 13. w górnej połowie.
- Na ścianie z drzwiami do kaplicy poszukaj tarcz z literą T (po lewej ręce anioła). Na pustym miejscu wśród nich umieść tarczę z ekwipunku.

PUZZLE 10

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 16. w górnej połowie.
- Na ścianie przeciwległej do wejścia poszukaj rzeźby kamiennych dłoni. Na każdej z dłoni użyj po jednej monecie z ekwipunku.

PUZZLE 11

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 21. w górnej połowie.
- Przejdź wzdłuż bocznych naw i przyjrzyj się rzymskim cyfrom wyrytym na kolumnach, oddzielających nawy kaplicy.
- Kursorem półokrągłej strzałki obróć kolumnę III, V, VII tak, żeby ich oznaczenia były widoczne od strony głównej nawy. Numery innych kolumn pozostaw niewidoczne dla anioła nad wejściem.

PUZZLE 12

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 23. w górnej połowie.
- Przejdź wzdłuż bocznych naw, przyglądając się płaskorzeźbom z aniołami (na ścianach między oknami). Pozostaw na dole dwa anioły obejmujące księgę. Pozostałe anioły podnieś kursorem strzałki w górę.

PUZZLE 13

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 3. w górnej połowie.
- Kursorem półokrągłej strzałki obróć kolumnę II, IV, VI, VIII tak, żeby ich oznaczenia były widoczne od strony głównej nawy. Numery innych kolumn powinny być niewidoczne dla anioła nad wejściem, więc jeśli trzeba, obróć je oznaczeniem do bocznej nawy.

PUZZLE 14

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 24. w górnej połowie.
- Kursorem strzałki w dół opuść dwa kamienne bloki-ołtarze (po prawej i lewej stronie ołtarza-skrzyni).

PUZZLE 15

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 24. w górnej połowie.
- Z otworów w podłodze głównej nawy weź kursorem rączki **dwie tarcze**. Umieść po jednej tarczy na każdym z opuszczonych w puzzlach 14. blokach-ołtarzach.

PUZZLE 16

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 14. w dolnej połowie.
- Przejdź wzdłuż bocznych naw, szukając płaskorzeźb aniołów, nad którymi ze ścian wystają kamienne dłonie. Kursorem strzałki w górę podnieś te anioły. Pozostałe anioły muszą być na dole, więc jeśli trzeba, opuść je kursorem strzałki w dół.

PUZZLE 17

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 6. w górnej połowie.
- Ustaw kolumnę I, IV, V, VIII numerem do głównej nawy. Numery innych kolumn powinny być niewidoczne dla anioła nad wejściem.

PUZZLE 18

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 22. w górnej połowie.
- Na ścianie przy drzwiach poszukaj dwóch płaskorzeźb twarzy (jedna z nich była już w puzzlach 1.).
- Kursorem półokrągłej strzałki obróć każdą płaskorzeźbę o 180 stopni. Ta po prawej ręce anioła powinna być do góry nogami, po lewej - normalnie.

PUZZLE 19

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 12. w górnej połowie.
- W głębi kaplicy odszukaj filar z umieszczony w nim grawerowanym w róże walcem (naprzeciwko kolumny oplecionej węzami).
- Na **walcu z różami** użyj najpierw kursora półokrągłej strzałki, a potem rączki.

PUZZLE 20

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 19. w górnej połowie.
- Umieść walec z różami w otworze w podłodze pośrodku kaplicy.

PUZZLE 21

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 8. w górnej połowie.
- Kursorem półokrągłej strzałki obróć walec z różami, osadzony w podłodze pośrodku kaplicy.

PUZZLE 22

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 20. w górnej połowie.
- Pod ścianą przeciwną do wejścia odszukaj kamienny blok z kolorowym kamieniami na okręgach.
- Kursorem półokrągłej strzałki obróć okręgi tak, żeby kamienie były pogrupowane według kolorów. Jeśli stoisz plecami do drzwi kaplicy, zielone kamienie powinny być na godzinie szóstej.

PUZZLE 23

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 1. w górnej połowie.
- Pod ścianą bocznej nawy (po stronie bloku z okręgami z puzzli 22.) odszukaj trzy skrytki z walcami.
- Kursorem półokrągłej strzałki obróć walce tak, żeby na każdym widoczny był krzyż.

PUZZLE 24

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 25. w górnej połowie.
- Na ścianach bocznych naw odszukaj płaskorzeźby z aniołami skrepowanymi liną i wiążącymi głową w dół – te pozostaw na dole. Pozostałe anioły podnieś kursorem strzałki w górę.

PUZZLE 25

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 10. w dolnej połowie.
- W trzech skrytkach pod ścianą bocznej nawy (tych z puzzli 23.) obróć walce tak, żeby na każdym był widoczny miecz.

PUZZLE 26

- Podpowieź w dzienniku na stronie 25. w dolnej połowie.
- Weź miecz wbity w podłogę głównej nawy.
- Pod ścianą naprzeciw wejścia odszukaj kamienny blok ze szczeliną na wierzchu (obok bloku z okręgami z puzzli 22.). Użyj na nim miecza z ekwipunku.

PUZZLE 27

- Podpowieź w dzienniku na stronie 17. w dolnej połowie.
- Na mieczu wbitym w kamienny blok (z puzzli 26.) użyj kursora strzałki w dół – otwórzysz wejście do krypty.
- Klawiszem E przykucnij. Wejź do krypty.

PUZZLE 28

- Podpowieź w dzienniku na stronie 2. w dolnej połowie.
- Przyjrzyj się twarzom wyrzeźbionym na różnych poziomach kolumn pośrodku kaplicy. Przesuń pierścienie na kolumnach tak, żeby zasłonić „kocie” twarze.
- Te płaskorzeźby znajdują się na kolumnach: pierwszej (najbliższej wejścia) – na dole, drugiej – pośrodku, trzeciej – na górze, czwartej – pośrodku, piątej – na dole, szóstej – na górze.

PUZZLE 29

- Podpowieź w dzienniku na stronie 22. w dolnej połowie.
- Ułóż dwie przesuwanki z literą T/krzyżem według wzoru.
- Jeśli stoisz bokiem do wejścia do krypty, jedna układanka jest na godzinie piątej, druga – na jedenastej.
- Jeśli ponumerujesz pola układanki od 1 do 9, kliknij kolejno kwadrat numer: 5, 2, 3, 6, 9, 8, 5, 4, 7, 8, 5, 2, 1, 4, 7, 8, 9, 6, 3.

PUZZLE 30

- Podpowieź w dzienniku na stronie 18. w górnej połowie.
- Kursorami strzałka w górę lub w dół przesuń pierścienie na kolumnach tak, żeby zasłonić „wąsate” twarze.
- Te płaskorzeźby znajdują się na kolumnach: pierwszej (najbliższej wejścia) – na górze, drugiej i trzeciej – na dole, czwartej – na górze, piątej i szóstej – pośrodku.

PUZZLE 31

- Podpowieź w dzienniku na stronie 8. w dolnej połowie.
- Poszukaj w jednej z wnęk witrażowego okienka, w którym jest strzałka z czerwonym kamieniem (jeśli stoisz plecami do wejścia, ta wnęka jest po prawej w głębi krypty).
- Półokrągłym kursorem obróć strzałkę tak, żeby jej grot wskazywał godzinę szóstą.

PUZZLE 32

- Podpowieź w dzienniku na stronie 23. w dolnej połowie.
- Podejź do sześciokątnego postumentu pośrodku krypty. Kursorem strzałki w dół wciśnij w niego cztery wystające kostki.

PUZZLE 33

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 5. w dolnej połowie.
- Poszukaj dwóch wnęk, w których witraże w okienkach przedstawiają miecz wbity w pagórek (jeśli stoisz plecami do wejścia, wnęka po lewej jest bliżej, wnęka po prawej jest w głębi krypty).
- Kursorem półokrągłej strzałki obróć każdą z tarcz tak, żeby pagórek znalazł się na godzinie dwunastej.

PUZZLE 34

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 15. w górnej połowie.
- Stań twarzą do dużej, czerwono-złotej tarczy (na ścianie w środkowej części krypty).
- Kliknij tarczę na godzinie pierwszej i siódmej – na dwóch rogach odsłonisz lilie. Podobnie postąp z tarczą na przeciwległej ścianie.

PUZZLE 35

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 21. w dolnej połowie.
- Ułóż dwie przesuwanki według wzoru.
- Jeśli stoisz bokiem do wejścia do krypty, jedna układanka jest na godzinie pierwszej, druga – na siódmej.
- Jeśli ponumerujesz pola układanki od 1 do 9, kliknij kolejno kwadrat numer: 5, 4, 7, 8, 9, 6, 3, 2, 1, 4, 7, 8, 5, 6, 9, 8, 7, 4, 5, 6, 9, 8, 7.

PUZZLE 36

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 9. w dolnej połowie.
- Przyjrzyj się twarzom wyrzeźbionym na różnych poziomach kolumn pośrodku kaplicy. Przesuń pierścienie na kolumnach tak, żeby zasłonić twarze z wężem w ustach.
- Te płaskorzeźby znajdują się na kolumnach: pierwszej (najbliższej wejścia) – pośrodku, drugiej – na górze, trzeciej – pośrodku, czwartej – na dole, piątej – na górze, szóstej – na dole.

PUZZLE 37

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 24. w dolnej połowie.
- Poszukaj dwóch wnęk, w których na okienkach są strzałki z zielonym i niebieskim kamieniem (to przeciwległe wnęki bliższe wejścia).
- Półokrągłym kursorem obróć obie strzałki tak, by ich groty wskazywały godzinę trzecią.

PUZZLE 38

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 12. w dolnej połowie.
- Poszukaj dwóch wnęk, w których okienka są niebieskimi tarczami z napisem ((jeśli stoisz plecami do wejścia, wnęka po prawej jest bliżej, wnęka po lewej jest w głębi krypty).
- Półokrągłym kursorem obróć obie niebieskie tarcze we wnękach tak, żeby napisy na nich znalazły się na godzinie dziewiątej.

PUZZLE 39

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 20. w dolnej połowie.
- Na każdej z czterech przesuwanek tak przelóż płytki, by ta z rzymską cyfrą III znalazła się na środkowym polu układanki.

PUZZLE 40

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 3. w dolnej połowie.
- Półokrągłym kursorem tak obróć cztery strzałki (na okienkach we wnękach krypty), by grot każdej ze strzałek wskazywały godzinę dwunastą.

PUZZLE 41

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 13. w dolnej połowie.
- Na każdej z czterech przesuwanek tak przelóż płytki, by odsłonić spod nich znak X.

PUZZLE 42

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 19. w dolnej połowie.
- Kursorem rączki podnieś z podłogi w środkowej części krypty osiem **walców**. Te z krzyżami umieść w otworach wokół płytki z krzyżem. Walce z gwiazdami - w otworach wokół płytki z gwiazdą.

PUZZLE 43

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 6. w dolnej połowie.
- Na każdej z czterech przesuwanek tak przelóż płytki, by ta z rzymską cyfrą V znalazła się na środkowym polu układanki.

PUZZLE 44

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 15. w dolnej połowie.
- Kursorem półokrągłej strzałki przesun okrągłą tarczę nad wejściem tak, żeby nad drzwiami pojawił się symbol słońca.

PUZZLE 45

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 11. w dolnej połowie.
- Półokrągłym kursorem obróć strzałkę z żółtym kamieniem tak, żeby jej grot wskazywał godzinę dziewiątą.
- Jeśli stoisz plecami do drzwi, wnęka jest po lewej w głębi.

PUZZLE 46

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 18. w dolnej połowie.
- Na ścianie przeciwległej do drzwi poszukaj wysuniętego bloku (poniżej rysunku lilii, po lewej).
- Kursorem strzałki w górę wciśnij blok w ścianę.

PUZZLE 47

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 1. w dolnej połowie.
- Stań twarzą do dużej, czerwono-złotej tarczy (na ścianie w środkowej części krypty).
- Kliknij ćwiartki tarczy tak, żeby zakryć obrazki lilii w rogach, a odsłonić miecze.
- Podobnie postąp z przeciwległą tablicą.

PUZZLE 48

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 4. w górnej połowie.
- Kursorem półokrągłej strzałki przesun symbol słońca nad drzwiami na godzinę dziewiątą.

PUZZLE 49

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 7. w dolnej połowie.
- Kursorem półokrągłej strzałki przesun gwiazdę spod rysunku lilii (ściana naprzeciw wejścia) na godzinę dwunastą.

PUZZLE 50

- Podpowiedź w dzienniku na stronie 16. w dolnej połowie.
- Poszukaj w krypcie wnęki z tajnym przejściem w ścianie (jeśli stoisz pod rysunkiem lilii, obróć się twarzą w stronę wejścia; wnęka jest po prawej). Klawiszem E przykucnij. Wejdz w rozświetlony otwór.

PUZZLE 51

- Kursorem półokrągłej strzałki obróć postument z książką. Wejdz do ukrytej komnaty.