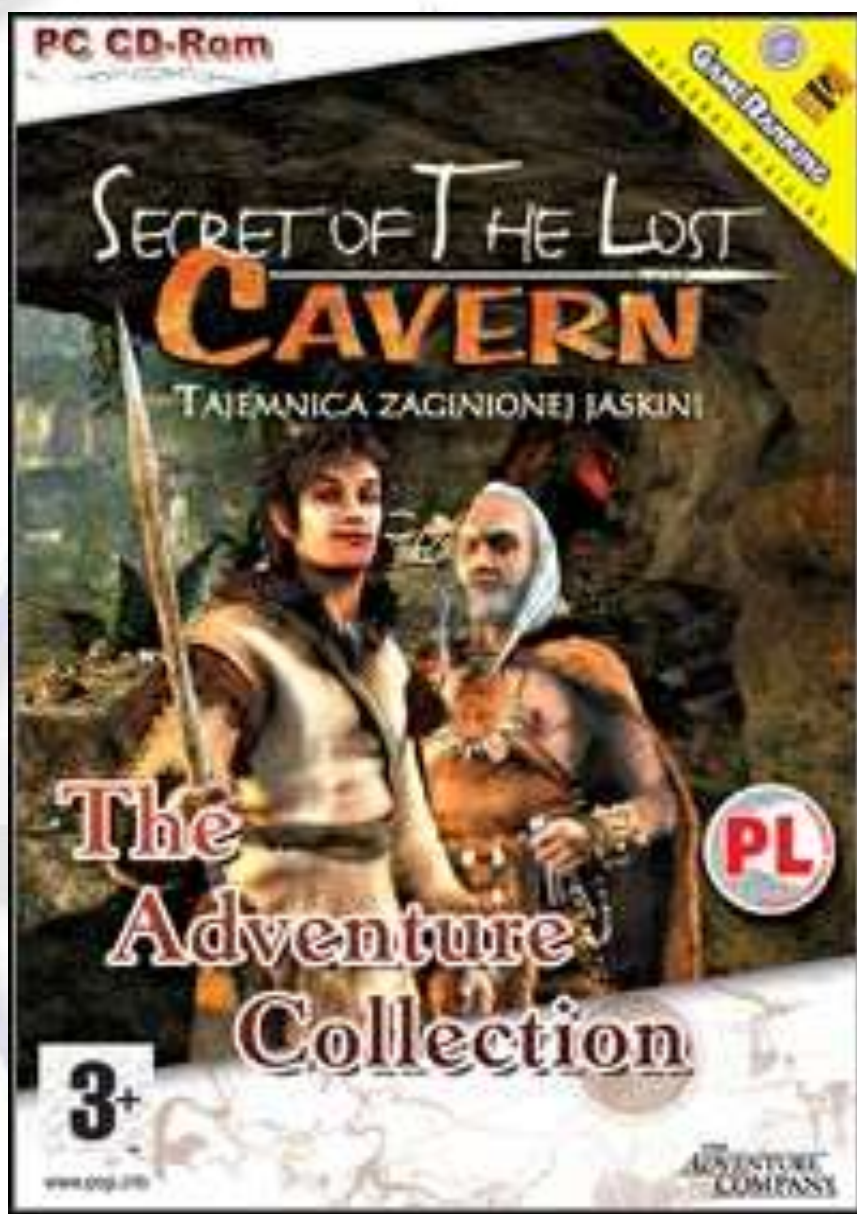


PRZYGODOMANIA



SOLUCJA-PORADNIK

PRZYGODOMANIA

PORADNIK DO GRY

Tajemnica zaginionej jaskini

Autor

Emma

Data publikacji

grudzień 2012

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

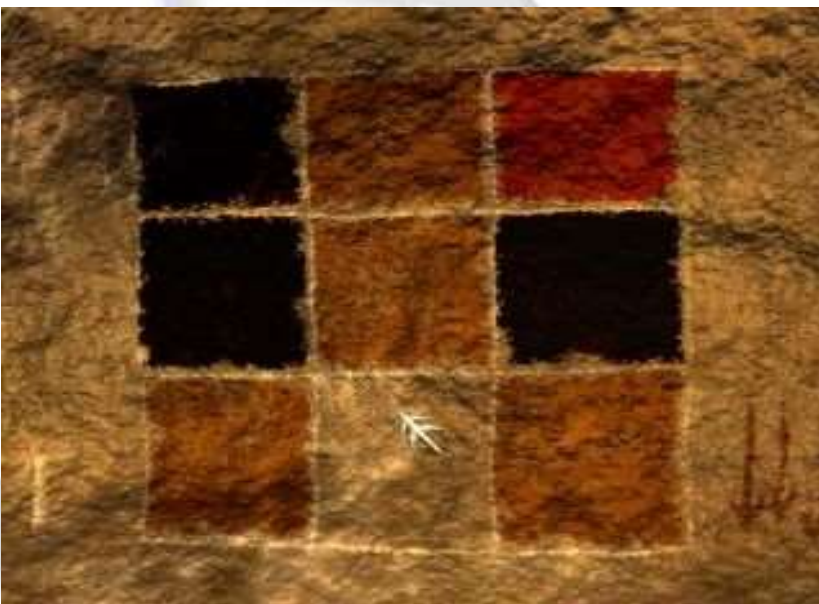
SOLUCJA-PORADNIK

Spis treści

PIERWSZA JASKINIA:	4
DRUGA JASKINIA:	6
JASKINIA Z NIEDŹWIEDZIEM:	6
KOMINY I JELENIE:	8
KRAINA MLEKIEM, MIODEM I RYBAMI PŁYNAĆA:	9
OSADA NA KLIFIE:	14
PRZEPRAWA PRZEZ RZEKĘ:	19
SPOTKANIE Z KLEMEM:	22
MALOWANIE I OŻYWIANIE BYKA:	26
KAMIENIE I MUZYCZNE:	26
MALOWANIE NA ŚCIANIE:	29
ZAGADKA Z PATYCZKAMI:	30
Tajemnica zaginionej jaskini: secret of the lost cavern	32
Dział gry, PrzygodoMania.pl zaprasza!	32

PIERWSZA JASKINIA:

Po znalezieniu się w jaskini nie idź w głąb, tylko rozejrzyj się od razu u wejścia do jaskini. Odwróć się, odłam sopel lodu, obejrzyj ziemię – zabierz z jednej strony kawałek twardego drewna, a z drugiej – kilka drewnien. Idź w głąb jaskini, z ziemi podnieś kawałek miękkiego drewna i suchą trawę. Skorzystaj z podpowiedzi jak rozpalić ognisko. Do wygaszonego ogniska włóż suchą trawę, kilka drewnien, kawałek miękkiego drewna, potrzyj go teraz kawałkiem twardego drewna i ognisko gotowe. Rozejrzyj się w całej jaskini, odwróć się o 180 st. od ogniska, zabierz czerwony barwnik, zwróć też uwagę na kolorowe kwadraty, kliknij tam – animacja. Z lewej strony ogniska jest kamień w kształcie miseczki, włóż tam sopel lodu, po co chodzić z lodem w „kieszeni”? Idź teraz w lewą stronę. Pod ścianą, na kamieniu leży brązowy pigment, zabierz go. Zwróć uwagę na głąz z kamieniami, coś tu trzeba będzie trzeba zrobić, ale jeszcze nie teraz. Podejdź w stronę wyjścia, na ścianie jest rysunek bizona i 3 wojowników, pod malunkiem jest czarny pigment i gałązkie – zabierz obie rzeczy. Wróć do zagadki z kolorowymi kwadratami. Przyjrzyj się kamieniowi Klema, który masz w ekwipunku, bo kwadraty na ścianie mają odwzorować właśnie taką kombinację kolorów. Kliknij na lupę i kamień Klema. Połóż na głązce do barwników (pod układanką) pigmenty i przenosząc 3 x po kropelce wody rozpuść je. Po prawidłowym zamalowaniu kwadratów czeka cię animacja.



Wróć do zagadki z wojownikami. By poradzić sobie z bizonem musisz zabrać dzidę

wojownikowi z przodu i oddać ją temu z tyłu, który ma procę.



Następnie podpal kawałki drewna w ognisku i wyrzuć je przed wejściem do jaskini na zewnątrz, ale żeby wyjść musisz się spieszyć, ogień przed jaskinią za chwilę zgaśnie. Gdyby tak się stało, dołącz sobie gałęzie i powtórz manewr z wyrzucaniem zapalonych drewn. Wyjdź na zewnątrz, zabierz Assagai – jakby dzidę i leżące po prawej stronie poroże. Wróć do środka, połóż poroże na głazie z kamieniami i wykonaj włócznie.

- 1. kamień środkowy – obrobiony krzemień, przetnij nim 3 pionowe ramiona wystające z poroża,**
- 2. kamień z lewej – skrobak, przetnij nim poroże na wysokości drugiego ramienia,**
- 3. kamień z prawej – przebijak, zrób nim otwory na obu końcach poroża.**

Przejdź na środek jaskini, podnieś rzemień i zamontuj we włócznie. Weź sobie gałęzie, podpal je, rzuć zwierzakowi przed jaskinią, idź na wprost i w górę. Trafiasz do nowej jaskini, ale tam trzeba rozpałić ognisko. Wróć się do poprzedniej jaskini, znów zabierz gałęzie, podpal je i włóż je w miejsce wygaszonego ogniska.

DRUGA JASKINIA:

Zwróć uwagę na kamień z podpowiedzią, wskazówki - symbole odnieś znowu do kamienia Klema. Zabierz 3 pochodnie, 2 są nieopodal tabliczki z podpowiedzią, 1 obok ogniska. Zapal pierwszą z nich i zaczyna się **czasówka**. Musisz przebrnąć przez labirynt przechodząc przez określone kolory tunelu. Ale nie zapominaj też o zapalaniu pochodni. Gdy ci zgaśnie, zaczynasz podróż od początku. Właściwe kolory to:

BRAZOWY, CZARNY, BEZBARWNY,

BRAZOWY, CZARNY, BRAZOWY,

CZARNY, BRAZOWY, CZERWONY.

Wchodzimy do kolejnej jaskini i tu czeka na nas zagadka z łapkami. Trzeba je tak podświetlić, by światło utworzyło przejście. Najpierw kliknij na 2- gą łapkę na dole licząc z prawej strony. Następnie przestawiaj kolejne dłonie, korzystając już tylko z bocznych znaczków.

JASKINIA Z NIEDŹWIEDZIEM:

Jak już dotrzesz do kolejnej jaskini, zwróć uwagę na malowidło na ścianie – zagadkę i prawdziwego niedźwiedzia śpiącego w głębi, w uskoku. Jednak by móc uruchomić zagadkę, będziesz musiał zejść na dół. By nie zbudzić zwierzaka zrzuć 2 porcje siana, zabierz linę spod siana, zeskocz w dół i zabierz z prawej strony kawałek ściany z rysunkiem. Wracając do malowidła podnieś z ziemi kawałek skóry. Fragment malowidła umieść na ścianie pod

ludzikiem i zagadka zrobi się aktywna. Podnieś 1 kamień i daj go ludzikowi. Od momentu, w którym rzucisz kamieniem trzeba się spieszyć, bo zagadka jest na czas. Pierwszy kamień rzuć do uskoku za niedźwiedziem, zwierzę musi się odwrócić. Bierz szybko drugi kamień i znów rzuć za niedźwiedzia, ale nisko do jaskini. Misiu musi wejść do jej wnętrza. Następnie bierz trzeci kamień i celuj w nawis na górze, a po jego strąceniu – czwartym kamieniem rzuć w stronę sterty kamieni, które zablokują wyjście z jaskini. Jeśli się udało, pozbyłeś się tego prawdziwego niedźwiadka.

Zejdź na dół i skieruj się w stronę kamieni. Przed nimi leży kolejna lina, a z drugiej strony kamienie – zabierz trzy. Wróć na górę i połóż na gładzie kawałek skóry, zrób kamieniem bliźniacze otwory po przeciwległej stronie (ale celuj nie kamieniem, ale kursorem) i przewlec dwa kawałki lin po obu stronach – masz procę. Zejdź na dół i celuj do nawisów w jaskini, zabraknie ci jednego kamienia, ale to żaden problem, dobierz sobie z kupki.



Teraz możesz przejść po jakby wysepkach i skieruj się w prawo. Na końcu dróżki leży róg tura i długa gałąź, a z prawej jest wygaszone ognisko. Wróć więc do jaskini z niedźwiedziem, włóż do rogu tura rozżarzone węgielki i wracaj rozpalić to nowe ognisko.

KOMINY I JELENIE:

Przed tobą zagadka z jakby kominami, które trzeba zapalić. Podpal długą gałąź i nią zapalaj kominy w takiej kolejności, w jakiej są podane na screenie.



Zwróć uwagę na animację zwierząt na ścianie, bo to kolejna zagadka. Trzeba będzie „poderwać” zwierzęta do biegu w taki sposób, by każde kolejne zwierzę pokazywało poszczególne etapy biegu – ruchu zwierzęcia. Najpierw przybliż ludzika (klikając strzałką nad człowieczkiem), tak jakby miał dotrzeć zwierzę, chociaż tego jednego będziesz mieć z głowy. Ważny jest kolor zwierząt, wzorem są dwa pierwsze, licząc z prawej strony.

Zmień kolor jeleni klikając na zwierzęta (licząc od prawej strony):

1x na 4 zwierzę

1x na 5 zwierzę

2x na 6

1x na 7

2x na 8

2x na 10

2x na 12

2x na 13

2x na 14

Kolory są ok, człowieczek też, teraz tylko zostaje zmienić położenie jeleni, klikając na strzałki nad zwierzętami:

3x nad 9 zwierzęciem

2x nad 10 zwierzęciem

Kliknij na górne strzałki z prawej strony, a uruchomisz bieg jelenia.

Udało się.

KRAINA MLEKIEM, MIODEM I RYBAMI PŁYNAĆA:

Rozejrzyj się dokładnie po rozległym terenie, skręć w lewo, na końcu ścieżki, na pniaku leży kamień - zabierz go. Idź w głąb terenu, zrywając po drodze rumianek. Następnie idź przed siebie, ale dróżką, która jest najbliżej wody. Po drodze zabierz z dużego głazu nad wodą grot harpuna. Idź dalej, podnieś z ziemi trzonek i kolejny kamień.





Gdy dojdiesz do końca ścieżki, zabierz następny kamień. Wracaj, ale teraz trasą najbardziej oddaloną od wody, czyli lewą ścieżką.

Podnieś leżący kamień i podpałkę, a idąc jeszcze dalej gałęzie. Musisz teraz poszukać wygaszonego ogniska.



Gdy tam dojdiesz, ponieś kolejny kamień i rzemyk. Na głazu obok paleniska połóż trzonek i grot harpuna, połącz je ze sobą za pomocą rzemyka. Wróć nad rzekę, do głazu z kamieniami. Z kamieni usyp małą tamę, układając je według wielkości. Wtedy będziesz mógł złowić (harpunem) rybę. Wróć do wygaszonego ogniska i



porozmawiaj z Toar'em. Nabierz wodę do naczynia, tam gdzie złowiłeś rybę, postaw wodę

przy Toar'ze i rozpal ognisko. Wrzuć do niego gałęzie, markasyt, podpałkę i wykorzystaj krzemień. Włóż do ogniska 3 leżące nieopodal kamienie. Za pomocą grubego kija wyciągnij rozgrzane kamienie z ognia, ale po ich dotknięciu oparzysz się i otrzymasz od Toar'a drewnianą łopatkę. Nią właśnie wyciągnij po kolei kamienie i wrzuć do naczynia z wodą, na końcu dodaj rumianek. Teraz czas na łososia. Kijem popchnij duży kamień do ogniska, tym samym sposobem wyciągnij go za chwilę. Połóż na nim rybę, obróć ją w trakcie smażenia i wręcz ją Toar'owi. Po jedzeniu porozmawiaj z Toar'em o obróbce krzemienia. Czeka cię następna zagadka. Obrabiasz kamień zaznaczony krzyżykiem:

3 x klikając kamieniem nr 1

2 x klikając kamieniem nr 2

Obrobiony kamień dajesz mężczyźnie, a w zamian dostajesz nóż. Pogadaj o kamieniach muzycznych, odwróć się tyłem do Toar'a i idź naprzód. Przyjrzyj się malunkowi na ścianie. Zagadka polega na odtworzeniu muzyki tak, by wszystkie symbole zaświeciły się na czerwono. Klikamy na kamienie w podanej kolejności:

4, 2, 5, 1





Przyjrzyj się symbolowi i skieruj się w lewo, tu jest taki sam znak, czyli tu znajduje się wejście do:

OSADA NA KLIFIE:

Po wejściu skieruj się do pierwszego pomieszczenia z jaskinią, porozmawiaj z Tiką – poprosi cię o wykonanie zadania.

Masz za pomocą przedmiotów opowiedzieć swoją historię.

Zbierz więc przedmioty z osady:

- 1 – kamień obok Tiki (po lewej stronie) z symbolem dłoni,
- 2 – z prawej strony ogniska figurka kobiety,
- 3 – kość z rytem lwa i
- 4 – krąg.

Przejdź na lewą stronę pomieszczenia, na półce skalnej znajdziesz

- 5 – ryt byka i
 - 6 – ryt ryby,
- wrót do wejścia do osady i zabierz
- 7 – poroże.

Następnie idź w głąb osady, omiń Tikę, na kolejnej półce skalnej znajdziesz

- 8 – łój zwierzęcy a niedaleko grilla
- 9 – rzemień,
- 10 – laskę z rytem niedźwiedzia.

Gdy dojedziesz do samego końca osady zabierz jeszcze

- 11 – pęcherz i
- 12 – skórę wiszącą na balustradzie.

Podejdź do półki skalnej w pomieszczeniu gdzie siedzi Tika. Przyjrzyj się malunkom. Klikając na poszczególne symbole usłyszysz fragmenty opowieści Aroka, które trzeba ułożyć w odpowiedniej kolejności:

1. Moja opowieść rozpoczyna się od polowania.
2. Niestety, tego dnia nie tylko ja ...
3. Utknąłem w jaskini i właśnie w niej ...
4. Aby móc nim dalej iść musiałem ...
5. Kiedy byłem już wolny przedostałem się ...
6. Kiedy wdrapałem się na górę ...
7. W końcu dotarłem do doliny ...
8. W dolinie przypomniałem sobie o głodzie ...
9. Wierz mi albo nie, ale nie jest łatwo złapać ...
10. W wyrazie wdzięczności nauczył mnie swego rzemiosła.
11. Potem odczytałem znaki w dolinie ...

Teraz poszczególnym symbolem przyporządkuj odpowiednie przedmioty:

1. poroże
2. kość z rytem lwa
3. kamień Klema
4. włócznia
5. kamień z symbolem dłoni
6. laska z rytem niedźwiedzia
7. ryt byka
8. harpun
9. ryt ryby
10. nóż
11. figurka kobiety



Pogadaj z Tiką i idź do ostatniej jaskini, odłóż na boki poroża, kliknij na skórę i wejdź do środka. Idź na prawo, za głazem na półeczce skalnej znajdziesz żywicę, kawałek skóry i czarny pigment. Obróć się i kliknij na duży kamień. Obok świeczki posmaruj głaz łojem zwierzęcym. To samo zrób z prawej strony. Kliknij na kamień i ułóż obie tabliczki w całość – 2 kawałki są już na swoich miejscach.



Po ułożeniu, trzeba je skleić. Skieruj się do grilla i włóż żywicę do miseczki, poczekaj aż się rozpuści i zabierz ją. Sklej tabliczki, weź tę z prawej strony i popatrz przez otwór na niedokończony malunek na ścianie.



Tabliczki można odwrócić i obejrzeć też z drugiej strony, ale to przyda się później. Idź do Tiki, porozmawiaj z nią, a wracając do malowidła zmocz skórę w źródle. Wyczyść nią ścianę (3 kliknięcia w okolicach: rogów, zada, nóg) aż Arok stwierdzi, że jest wystarczająco czysta.

Podejź do czarnego pigmentu przy kamiennych tabliczkach i umaczaj w nim zwilżoną skórę. Następnie kliknij nią w miejscu tułowia, przedniej nogi i jakby wysoko uniesionego ogona.

Idź znów do Tiki, która podpowie ci jak możesz ukończyć malunek. Zejź na dół do doliny i przynieś trzinę. Idź cały czas ścieżką przy rzece, trzcina rośnie przy wierzbie płaczącej. Wróć do Tiki i daj jej roślinę. Poprosi cię o wykonanie sakwy na wodę.

Podejdź do dużego kamienia przy grillu, połóż tam skórę, pęcherz i krąg. Do wielkiej igły wsadź rzemyk, zszyj sakwę i uzupełnij sakwę wodą ze źródła. Idź do Tiki i wróć do malowidła. Obejrzyj jeszcze raz tabliczki z drugiej strony (podpowiedź) i dokończ malunek jelenia korzystając z dmuchawki z czarnym pigmentem.

Na dole pod jeleniem są jakby niedokończone kropki, z przodu domaluj 3, a z tyłu 2. Po otrzymaniu noża, kliknij nim w miejscu pionowej kreski pod szyją zwierzęcia (dwukrotnie, na różnej wysokości), tak by powstał prostokąt. Ożywiłeś jelenia...



PRZEPRAWA PRZEZ RZEKĘ:

Porozmawiaj z Tiką i wróć do Toar'a przy ognisku, da ci topór.

Zetnij nim drzewo nad rzeką i most gotowy.

Idź w prawo i w górę, przy dziwnej bramce z patyczków zerwij jagody, obróć się i z prawej strony weź witkę jałowca.

Kawałek dalej, przy pochodni rośnie mięta – zabierz ją. Kieruj się w stronę pochodni.

Wejdź do jaskini i pogadaj z Lahrik'iem.



Musisz załatwić sobie paletę. Zabierz leżący obok mężczyzny kłębek włosów, a wychodząc z jaskini przyjrzyj się półeczce skalnej z lewej strony – jest tam: ochra, czarny pigment a poniżej rzemyk. Zaraz za wyjściem na kamieniu leży kawałek kory a z lewej strony patyk – weź obie rzeczy.



Podejdz do ogniska przy wejściu jaskini. Na lewym kamieniu połóż patyk, kłębek włosów i

rzemyk i masz już gotowy pędzel. Na prawy kamień połóż kawałek kory, do wgłębienia wrzuć ochrę, rozdrobnij ją moździerzem i wrzuć na paletę. Połóż też na nią czarny pigment, pędzel, dmuchawkę i kawałek skóry. Do każdego barwnika dodaj kropelkę wody z sączącego się ze ściany źródła. Idź do Lahrika, ale ten nie będzie do końca zadowolony. Wychodząc dobierz jeszcze jedną porcję ochry i skieruj się znów do ogniska. Włóż tu ochrę, wyciągnij ją drewnianą łyżką, rozdrobnij ją moździerzem, połóż paletę na kamieniu, wrzuć tam czerwony barwnik i rozpuść kropelką wody. Spróbuj jeszcze raz z Lahrikiem. Wejdź do środka.

SPOTKANIE Z KLEMEM:

Porozmawiaj z Klemem, a następnie z Lahrikiem. Ten drugi obieca ci pomoc, jeśli odnajdziesz jego instrument. Wyjdź przed jaskinię i pogadaj z Tiką, wręcz jej jałowiec i miętę. Wróć do drzewa do którego dotarłeś razem z dziewczyną. Ułóż kamienie na środkowym miejscu od największego do najmniejszego, pamiętając, że przy przekładaniu mniejszy kamień zawsze możesz położyć na większy, ale nigdy odwrotnie.





Po ułożeniu schodków wejdź na drzewo i zabierz wyjec, a także szyszki z procą. Będą ci za chwilę potrzebne. Po zejściu na dół musisz się rozprawić z wilkami. Rzucaj szyszkami (jak dla mnie to 100% kasztany, ale co tam ...) tak długo, aż zamilknie muzyka i zniknie ikonka z procą. Nie jest to trudne zadanie. Wróć do Lahrika i daj mu wyjec.



Po drodze możesz się pożalić Tice na przygodę z wilkami. Wejść do jaskini i postaw figurkę byka na kamieniu z pięcioma świeczkami – obok kupki siana. Obejrzyj cień byka na ścianie. Niestety, jest on trochę za wysoko. Leć do Lahrika, da ci wskazówkę jak sobie z tym poradzić. Idź do zwalonego drzewa, odetnij toporem kawał konara, a następnie pozbądź się dwóch bocznych gałęzi. Wracając znów możesz zamienić słówko z dziewczyną, wejść do jaskini, postaw stojak pod cieniem byka i wdrap się na górę.





MALOWANIE I OŻYWIANIE BYKA:

Pędzlem umaczanym w czarnym pigmentcie popraw kontury obu rogów, łba, grzbietu i obu nóg. Pamiętaj, że masz malować kursorem, a nie włosiem pędzla. Potem popraw jeszcze dmuchawką z czarnym pigmentem: prawa noga (patrząc oczami gracza), nad prawą nogą, między nogami, za prawą nogą i okolice łba. Ożywiłeś byka, teraz czas na kamienie muzyczne.

KAMIENIE I MUZYCZNE:

Najpierw sprawdź sobie, który kamień porusza którą kończynę. Kolejność ma być taka (patrząc na kierunki ciała – cielska ? oczami gracza) – lewa przednia, lewa tylna, prawa przednia, prawa tylna. U mnie były to kamienie:

2, 5, 1, 3

Do ożywienia kolejnego byka brakuje ci kamieni, wejdź więc na rusztowanie, gdzie wcześniej siedział Klem i zabierz 2 kamienie.



Hmm... i tu może być problem z podpowiedzią. Jednym razem była to kombinacja innych kamieni, za drugim razem też inna. Podam obie, choć nie wykluczam, że rozwiązanie może być jeszcze inne.

5, 2, 1, 7

1, 7, 5, 2

Po ożywieniu byka pogadaj z Klemem. Teraz zajmij się malowidłem z drugiej strony. Kiedy klikniesz na rysunek pojawi się siatka. Najpierw kliknij na poszczególne płytki tak, by wszystkie możliwe fragmenty malunku były czarna (bądź puste).



Kliknij na poszczególne kropki podaną ilość razy:

C - 1, D - 1, A - 1, B - 1,

E - 1, A - 3, E - 1, A - 1,

H - 1, F - 2, G - 1, E - 1,

F - 1, E - 1, H - 2, G - 1,

H - 1, F - 1, G - 1, F - 1,

H - 3, G - 3, H - 1.

Po wykonaniu zadania podejdź do Klema i porozmawiaj z nim. Potem skieruj się w stronę rusztowania i przyjrzyj się malunkowi z lewej strony. Żebyś mógł się tam dostać, przestaw stojak ze ściętego drzewa.

MALOWANIE NA ŚCIANIE:

Jeleń lewy dolny:

KONTUR: pędzel umaczaj w farbie czerwonej, żółtej i czerwonej tak jak na podpowiedzi na ścianie. Zaznacz nogi i rogi.

WYPEŁNIENIE: dmuchawka z farbą czerwoną i żółtą, zaznacz tułów.

Jeleń dolny prawy:

KONTUR: pędzel z farbą czarną, żółtą i czarną. Pomaluj rogi i nogi.

WYPEŁNIENIE: dmuchawka z farbą czarną wypełnij łeb, a żółtą tułów.

Jeleń górny:

KONTUR: pędzel z farbą czerwoną, żółtą i czerwoną, zaznacz nogi przednie i tylne.

WYPEŁNIENIE: dmuchawką umaczaną w farbie żółtej i czerwoną pokoloruj tułów.



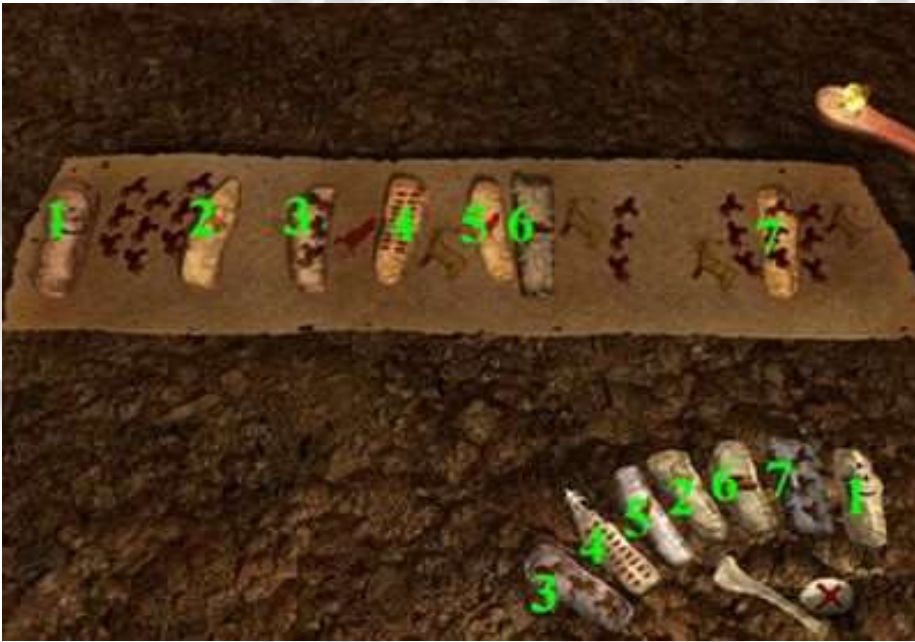
Znów porozmawiaj z Klemem. Poprosi cię o ozdobę na głowę i lampę oliwną. Wyjdź na zewnątrz i idź do wejścia jaskini zamkniętego układanką z patyczków.

ZAGADKA Z PATYCZKAMI:

Trzeba tak przełożyć patyczki, by móc się dostać „zrobionym wejściem” do środka. Pamiętaj o sękach, gdyż na nich kładziemy elementy, z drugiej strony chwilami mogą bardzo przeszkadzać.



Zabierz diadem czarownika i lampę oliwną. Wróc do Klema, połóż przed nim zdobyte przedmioty, umieść w lampie łój zwierzęcy i gałązkę jałowca. Obróć się, zabierz z ogniska patyczek, podpal go i bardzo, ale to bardzo powoli przenieś go do lampy oliwnej, inaczej zgaśnie i trzeba będzie zaczynać od początku. Podpal lampę, odwróć się w lewo i wypij miksturę Tiki. Obejrzyj kamienie muzyczne. Najpierw dobrać je w pary, klikając na poszczególną parę, (np. kamień na podłodze numer 1 z kamieniem Klema nr 1 itd.) jak na screenie.



A następnie odtwórz melodię zapisaną za pomocą symboli. I tak naprawdę melodia nie ma tu nic do rzeczy, bo ważne są symbole. Kolejność kamieni z ekwipunku Klema w które masz kliknąć to:

7, 6, 6, 6, 4, 1, 3, 2, 4, 3, 5, 4, 6, 4, 6, 6, 6, 4.

Animacja



KONIEC

Tajemnica zaginionej jaskini: secret of the lost cavern

Dział gry, PrzygodoMania.pl zaprasza!

