

# Jan solucja 3 pomagał małym graczom

---

Witam w tej jakże wspaniałej solucji/poradniku/pierozku. Napisałem ją, bo coraz częściej otrzymywałem głosy o ciężkich zagadkach (zwłaszcza ta z obrazami).

Będzie tu więc pomoc dotycząca zagadek TYLKO fabularnych – niezbędnych do przejścia gry.

!!! Koloruj napis na czarny między || *tekst biały* || w razie problemu !!!

Po kolei;

Pierwszą zagadką jest zagadka w domku po porwaniu.

Najpierw porady:

- Przeszukaj dokładnie, jak trzeba to nawet po parę razy, każdy wyróżniający się przedmiot. Powinieneś znaleźć 3 kartki, a posąg ma klawiaturę do wprowadzenia odpowiedzi.

- Kartkom przyjrzyj się w ekwipunku – oczywiście przyciskiem akcji.

- Musisz znaleźć podobieństwa między podanymi napisami na kartkach.

- Albo między samymi kartkami (zagadka przewiduje parę odpowiedzi)

- Gra zawsze nagradza niestandardowe myślenie – odpowiedź wydaje się absurda, ale poprawna? Spróbuj! A jak nie działa to mi napisz, może dodam :P

- Jeśli naprawdę nie masz pomysłu, możesz spróbować coś zjeść. Na głodno nic nie wymyślisz.

Odpowiedzi:

- Jeśli uda ci się znaleźć młotek... ||

||

- ||            ||            ||            ||            ||            ||

Zagadka drzwiami do bazy w górach:

- Przeszukaj dokładnie bazę. Powinieneś znaleźć paręnaście cyfr/liczb.

- Same drzwi mają liczby najbardziej pomocne, początkową i końcową.

- Odpowiedź wprowadzamy na kamiennej tabliczce.

- Odpowiedź jest szeroko znanym ciągiem.

• Po zrobieniu zagadki nie otworzą się drzwi, a zmieni się element mapy, który pozwoli znaleźć do nich klucz.

Odpowiedź:

- || || || ||

- Gra przewiduje też odpowiedzi: || || ||

Zagadka drzwiami do bazy na pustyni (z obrazami):

• Zajrzyj do magazynu z boku mapy. Tam są owe obrazy. Widoczna jest też książka, gdzie znajdziesz najbardziej istotną wskazówkę.

- To jest podpowiedź, ale jest kluczowa, więc... ||

||

- Pamiętaj, nie rób zagadek na głodno!

• Jeśli podajesz odpowiedź zgodnie z kolejnością od lewej do prawej, nie przedstawiając nic... robisz to źle. Jeśli masz odpowiedź np.: ABCDEFGHI to przestaw ją naprzemiennie trójkowo, czyli finalnie ma być: ADGBEHCFI

Odpowiedź:

- Pierwotna: || po przekształceniu: ||

||

Zagadka z kafelkami jest prosta, w sumie nie jest już nawet zagadką.

Znalezienie przedmiotu otwierającego dalszą część bunkru:

- Cóż, tu tylko pomoże wyklikanie wszystkiego
- Właściwy przedmiot nie jest daleko od Przywódcy.

Odpowiedź:

- || ||

Dźwignie w bunkru Janusza:

- Dźwignie trzeba odpowiednią ustawić. Przycisk po prawej restartuje.
- Nie znajdziesz podpowiedzi w pomieszczeniu, bo zagadka jest prosta i raczej siłowa.
- Każda dźwignia ma własny przełącznik, ale 1 i 3 wyłączają przełączniki 2 i 4.

Odpowiedź:

• ||

||

To chyba wszystko, dziękuje za przeczytanie. Zakończenie gry nastąpi po pokonaniu Janusza. Jeśli dobrze zbieraliśmy sekrety i znajdźki, gra pociągnie się jeszcze chwilę.